

# СТРАНА ИГР

# КАЗАКИ

EUROPEAN WARS

land.ru

## ИГРЫ

Grandia 2  
Escape from Monkey Island  
Gangsters 2: Vendetta  
Startopia  
Seaman  
Chrono Cross

**FERRARI F355**  
**VS GRAND PRIX 3**  
**БОЛЬШЕ ЗОНКИ**

## ПРОХОЖДЕНИЯ

Морские Титаны  
Deus Ex  
Одиссея

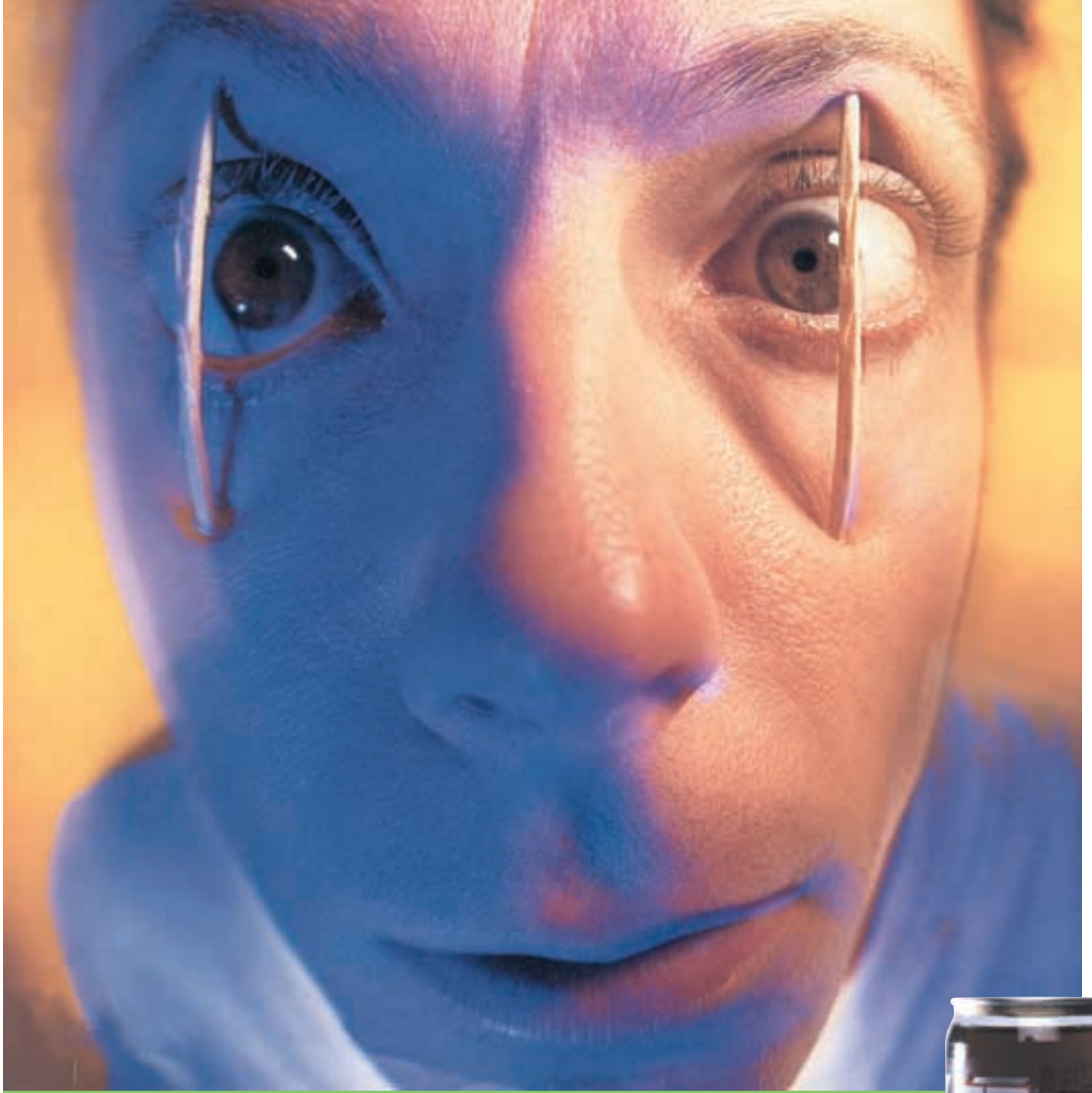
## Icewind Dale

## HEAVY METAL FAKK. 2: ТЕЛКИ, БАГИ, ДВА СТВОЛА



0 100074 8

# ТАКЖЕ ПЕРЕД ЭКЗАМЕНОМ



## ТАКЖЕ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ НАПИТОК

Есть только два надежных средства борьбы со сном. Это спички и энергетический напиток ХАКЕР.  
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 и ты сможешь: всю ночь просидеть в чате, и не проспать на работу... протанцевать 14 часов подряд в любимом клубе... подготовится к экзамену за одну ночь... Выпей еще одну и ты узнаешь что такое 11 часов акробатического секса!!!

Коммерческий отдел (крупный и мелкий опт) тел.: (095) 402-2712, 402-0930  
www.tigerdrink.com



# 1 Годовая и Полугодовая подписка на 2001 год на журналы издательства «Гейм Лэнд»

## Подписка в России

Подписка на территории России оформляется во всех отделениях связи по «Объединенному Каталогу 2001» («Зеленый каталог»). Для удобства подписчиков все наши издания выделены единым блоком.

**Заполни бланк и иди на почту!**

СТРАНА ИГР. ИЗДАТЕЛЬСТВО "ГЕЙМ ЛЭНД" (095) 292-59-08, 292-54-83, 924-98-94			
88767 93588	Страна игр	Лучший журнал о компьютерных играх. Подписка на I полугодие	100 стр. 12
	Годовая подписка		12
86167 26153	Страна игр + CD	Журнал + новые компьютерные игры. Подписка на I полугодие	100 стр. 12
	Годовая подписка		12
87022 26152	Official Playstation	Официальный журнал "Sony - Playstation".	82 стр. 6
	Годовая подписка		6
86894 26151	Official Playstation + CD	Журнал + новые игры. Подписка на I полугодие	82 стр. 6
	Годовая подписка		6
29919 27229	Хакер	Журнал компьютерных хулиганов. Подписка на I полугодие	100 стр. 6
	Годовая подписка		6

ПОДПИСКА-2001  
ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ

ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ

- 1 Россия и зарубежные страны и журналы
- 2 Газеты и журналы



ПРЕССА РОССИИ

1 РОССИЙСКИЕ И ЗАРУБЕЖНЫЕ ГАЗЕТЫ И ЖУРНАЛЫ



## Подписка в странах СНГ и Балтии

Подписка в этих странах оформляется по Специальному Каталогу.

Подписные индексы на журналы:

«Хакер» - 29919

«Страна Игр» - 88767

«Страна Игр + CD» - 86167

«Official Playstation» - 87022

«Official Playstation + CD» - 86894

## Зарубежная подписка

Теперь можно Оформить подписку в США,

Германии, Англии, Франции и других странах Европы.

Подписка производится ON-LINE

на любой срок:

Intertet: [www.pressa.de](http://www.pressa.de)

E-mail:

[service@pressa.de](mailto:service@pressa.de)

Tel: (0341) - 9605279

Fax: (0341) - 9605636

DMR  
RUSEXPRESS

Ф СП-1

**АБОНЕМЕНТ** на газету  журнал   
(индекс издания)

		Количество комплектов:									
на год по месяцам:											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда   
(почтовый индекс) (адрес)

Кому   
(фамилия, инициалы)

---

**ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА**

на газету  журнал   
(индекс издания)

ПВ	место	а и - тер

Стоимость	подписки	руб.	коп.	Количество комплектов:							
	пере-адресовки	руб.	коп.								
на год по месяцам:											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда   
(почтовый индекс) (адрес)

Кому   
(фамилия, инициалы)

# СОДЕРЖАНИЕ



Журнал «Страна Игр»  
зарегистрирован  
в Министерстве Российской  
Федерации по делам печати,  
телерадиовещанию и средствам  
массовых коммуникаций  
ПЧ № 77-1906 от 15.03.2000

024

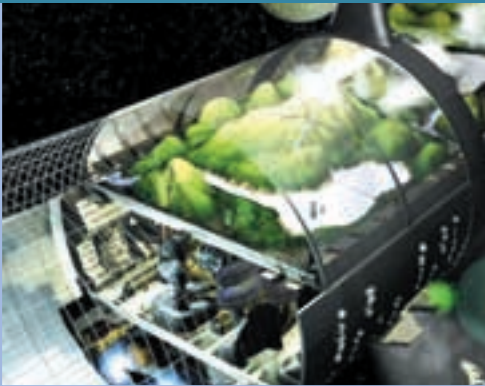
## GRANDIA 2

Самая сложная задача в жизни любой игровой консоли — это насыщение ее библиотеки качественными ролевыми играми. Мало того, что например, в Японии именно наличие крутых ролевушек во многом определяет судьбу той или иной платформы, так еще и создание по-настоящему современных и качественных RPG обычно отнимает у разработчиков много больше времени, чем то, что требуется, чтобы сделать очередной шутер или гонку.

## GRANDIA 2 STARTOPIA

## HEAVY METAL F.A.K.K. 2

## КАЗАКИ



058

## SEAMAN

Что это за игра с таким неприличным названием Seaman? Вот и мы так до сих пор и не поняли.

## SEAMAN



044

## КАЗАКИ

Во времена, когда карта Европы перекраивалась едва ли не каждые десять лет, такие игры могли позволить себе лишь короли.

## ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

<b>PC</b>	Grand Prix 3	12	The Rift	36	Valkyrie Profile	40	Rune	34	Rune	34
Blair Witch Project Volume 1	28	Heavy Metal FAKK2	52	Казаки	44	Chrono Cross	56	Startopia	20	Startopia
Deus Ex	78	Icwind Dale	88	Морские титаны	74	Ready 2 Rumble 2	42	<b>DC</b>		
Empire Earth	32	Ready 2 Rumble 2	42	Одиссея	60	<b>PS2</b>		Ferrari F355 Challenge	12	<b>X-Box</b>
Escape from Monkey Island	16	Rune	34	Одиссея	84	Dead or Alive 2 Hardcore	43	Grandia 2	24	Malice
Gangsters 2: Vendetta	30	Startopia	20	<b>PS</b>		Ready 2 Rumble 2	42	Ready 2 Rumble 2	42	Ready 2 Rumble 2

**004 НОВОСТИ NEWS**

- 004** Индустриальные новости
- 005** Игровые новости

**008 СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ**

- 008** Valkyrie Studios
- 012** Ferrari F355 vs. Grand Prix 3

**016 ХИТ?**

- 016** Escape from Monkey Island
- 020** Startopia
- 024** Grandia II
- 028** Blair Witch Project Volume 1: Rustin Parr

**030 В РАЗРАБОТКЕ PREVIEW**

- 030** Gangsters 2: Vendetta
- 032** Empire Earth
- 034** Rune
- 036** The Rift
- 038** Malice
- 040** Valkyrie Profile
- 042** Ready 2 Rumble 2
- 042** Dead or Alive 2 Hardcore

**044 ОБЗОР REVIEW**

- 044** Казаки
- 052** Heavy Metal F.A.K.K. 2
- 056** Chrono Cross
- 058** Seaman
- 060** Одиссея

**062 ОНЛАЙН**

- 062** Graal: The Adventure
- 063** Phantasy Star Online
- 064** Долой Облака!
- 066** WorldCraft: что, как и зачем?

**068 ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ**

**072 КОДЫ**

**074 ТАКТИКА TAKTIX**

- 074** Морские Титаны
- 078** Deus Ex
- 084** Одиссея
- 088** Icedwind Dale

**092 ПИСЬМА LETTERS**

**Компания «GAME LAND»** приглашает к сотрудничеству компании из стран СНГ для совместной работы над локальным изданием журнала «СТРАНА ИГР»  
E-mail: [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)



**Подписка во всех отделениях связи России и СНГ!**

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

**ESCAPE FROM MONKEY ISLAND**



**FERRARI F355 VS GRAND PRIX 3**



**СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ**

02 обложка	Напиток «Хакер»	41	Спецвыпуск «СИ»
03 обложка	Multimedia Club	53	DVD-Shop
04 обложка	1C	59	Хакер_сайт
01	Подписка Гейм-Лэнд	57	ОРМ
11	Kazantip CD	61	МузТВ
17	Modern Art	69	РОБОТ
19, 51, 55	E-Shop	71	Zuxel
23	RST HP	73	Станция 2000
25	Клуб «Арбат»	87	АБКП
27	Техмаркет	93	Журнал «Фантом»
29	Новый номер «СИ»	94	Журнал «ХАКЕР»
37	Спецвыпуск «СИ»		
39	Бука		

**ИЗДАТЕЛЬСТВУ GAMELAND**

требуется арт-директор и верстальщик для работы над новыми проектами.

Резюме отправлять по адресу: [serge@gameland.ru](mailto:serge@gameland.ru)

**ИЗДАТЕЛЬСТВУ GAMELAND**

требуется главный редактор журнала «Мобильные Компьютеры».

**Требования:**

- высокий уровень знания тематики
- хороший разговорный и письменный английский
- опыт работы
- от 25 лет.

Резюме отправлять по адресу: [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)

**РЕДАКЦИЯ**

Сергей Лянге [serge@gameland.ru](mailto:serge@gameland.ru) издатель  
Сергей Амирджанов [amir@gameland.ru](mailto:amir@gameland.ru) главный редактор  
Дмитрий Эстрин [estrin@gameland.ru](mailto:estrin@gameland.ru) заместитель главного редактора  
Борис Романов [borisr@gameland.ru](mailto:borisr@gameland.ru) редактор Видео  
Сергей Долинский [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru) редактор Онлайн  
Эммануил Эдж [etmik@gameland.ru](mailto:etmik@gameland.ru) корреспондент в США  
Виталий Гербачевский [vp@gameland.ru](mailto:vp@gameland.ru) корректор

**GAMELAND ONLINE**

Денис Жохов [denis@gameland.ru](mailto:denis@gameland.ru) WEB-master  
Академик [akademik@gameland.ru](mailto:akademik@gameland.ru) WEB-редактор

**ART**

Михаил Огородников [michel@gameland.ru](mailto:michel@gameland.ru) арт-директор  
Леонид Андруцкий [leonid@gameland.ru](mailto:leonid@gameland.ru) дизайнер  
Иван Солякин [ivan@gameland.ru](mailto:ivan@gameland.ru) дизайнер

**ПРОИЗВОДСТВО**

Леонид Андруцкий [leonid@gameland.ru](mailto:leonid@gameland.ru) цветоделение  
Ерванд Мовсисян техническая поддержка

**РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ**

Игорь Пискунов [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru) руководитель отдела  
Алексей Анисимов [anisimov@gameland.ru](mailto:anisimov@gameland.ru) менеджер  
Ольга Басова [olga@gameland.ru](mailto:olga@gameland.ru) менеджер  
Виктория Крымова [vika@gameland.ru](mailto:vika@gameland.ru) менеджер

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

**PR**

Максим Матвейко [maks@gameland.ru](mailto:maks@gameland.ru) руководитель отдела  
тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

**ОПТОВАЯ ПРОДАЖА**

Владимир Смирнов [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru) коммерческий директор

Андрей Степанов [andrey@gameland.ru](mailto:andrey@gameland.ru)  
Самвел Анташян [samvel@gameland.ru](mailto: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](mailto:dmitri@gameland.ru) директор  
Борис Скворцов [boris@gameland.ru](mailto:boris@gameland.ru) финансовый директор

Игорь Натпинский служба безопасности и связь  
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652  
Web-Site <http://www.gameland.ru>  
E-mail [magazine@gameland.ru](mailto: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 Agaronov [dmitri@gameland.ru](mailto: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. Принесим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Дизайн обложки: Михаил Огородников

**Издательство «Гейм Лэнд»**



**приглашает**

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](mailto:webauthors@gameland.ru)

**NINTENDO ПОКАЗЫВАЕТ ПЕРВЫЕ ИГРЫ НА GAME BOY ADVANCE**



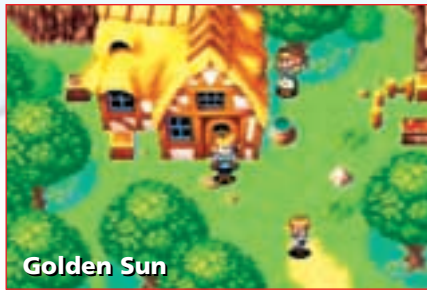
Не дожидаясь старта **SpaceWorld**, американский офис Nintendo решил представить игрокам несколько своих проектов на новую сверхмощную портативную систему **GameBoy Advance**, причем представить больше в манере "дразнилки", чем полноценного анонса. Каждая из четырех показанных игр сопровождалась кратким описанием и всего лишь одним миниатюрным скриншотом. И тем не менее, эти первые реальные картинки сделали куда больше, чем все предыдущие анонсы, вместе взятые. В особенности это относится к очередному сиквелу **Mario Kart Advance**, который предстает перед нами практически в том же виде, что и на **Super Nintendo**, но только с несколько более яркими красками и дополнительной детализацией. До тех пор, пока не появились более крупные варианты этого скриншота, вообще было непонятно, спрайтовая ли в **МКА** графика или же частично полигональная. На самом деле все графические элементы спрайтовые, а псевдот-

подтверждают все ранние слухи о **GBA**. Пока несколько удивляет отсутствие в этой линейке главного суперхита, на котором будет строиться выход **GameBoy Advance** на рынок, однако презентацию подобной игры Nintendo наверняка предпочтет отложить до начала выставки. По слухам, **Pokemon** на **GBA**, по крайней мере, в классическом варианте, не будет, а что же **Miyamoto & Co** предложат нам вместо них, пока остается загадкой.

**ВЗРОСЛЫЕ ИГРЫ НА N64**



После чрезвычайно успешного старта (600 тысяч копий за первые два месяца) маркетинговалшегося специально "для взрослой аудитории 17+" **Perfect Dark**, Nintendo вплотную приступила ко второй фазе реализации своего на самом деле чрезвычайно амбициозного проекта проникновения в души современной молодежи. А именно, к регулярным анонсам и выпуску игр, ориентированных на современную молодежь, любящую в играх насилие, закрученные сюжеты и потрясающий современный дизайн. Специально



Golden Sun



Mario Kart Advance



Napoleon



Kuru Kuru Kururin

режмерность обеспечивается специальным режимом **Mode 7**, как и на **SNES**. Три другие игры - детская ролевуха **Golden Sun** с 2D графикой уровня **Lunar**, головоломка **Kuru Kuru Kururin**, представленная как "самая простая и в то же время глубокая игра на свете", и стратегия под названием **Napoleon** с чрезвычайно высокой для столь маленького экранчика детализацией - пусть и не производят пока эффекта разорвавшейся бомбы, но



Sin & Punishment



Sin & Punishment



для них на **SpaceWorld** будет показана новая суперигра основного японского подразделения **Nintendo EAD** под названием **Sin & Punishment: Successor of the Earth**. По сути своей это шутер от первого или третьего лица, по дизайну одновременно похожий

на **Vagrant Story** (порой даже складывается впечатление, что у двух проектов один художник), **Perfect Dark** и классические **Treasure** шутеры с массой летучих, плавающих, прыгающих и бегающих объектов на экране и великолепными эффектами. Сюжет переносит нас в апокалиптический мир далекого будущего, когда Земные ресурсы будут истощены, а сама планета крайне переселена. Двум отважным подросткам придется спасать

“Свежие подробности крупных проектов” - именно так можно было бы назвать сегодняшнюю колонку новостей, которой вновь заправляет сегодня намного более могущественная и влиятельная, чем это принято считать, компания Nintendo, вступившая в фазу последних приготовлений к своему мегашоу **SpaceWorld**, о котором мы надеемся в подробностях рассказать уже в следующем номере. А пока же вам придется довольствоваться теми известиями, что смогли-таки пробраться за кордон полной секретности в японском и американском офисах компании. Как шутят игровые журналисты, сегодня узнать план размещения стратегических ракет в Пентагоне легче, чем выяснить, правда ли **Dolphin** будет официально назван **StarCube**...

мир от злойшей расы мутантов. Обещаны драматический сюжет, обязательная "love story" и захватывающие дух уровни. Судя по первым впечатлениям, всего этого в игре будет предостаточно, а сама Sin&Punishment может стать хорошим и стильным поводом для прорыва Nintendo на традиционную территорию Sony и Sega. Советую следить за этим проектом с особенным вниманием. Подробности в следующем номере.

### НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ PHANTASY STAR ONLINE

Несмотря на то, что с момента первого анонса революционной сетевой RPG Phantasy Star Online прошло уже около года, никакой даже более-менее приблизительной информации о новом творении от Sonic Team до сих пор практически не поступало. После же демонстрации на Tokyo Game Show, а позже и на E3 рабочей, но неизгладимой версии игры поток информации об игре и вовсе иссяк. И вот в конце августа Sonic Team, наконец-то, прорвало. Начали появ-



ляться и новейшие скриншоты с доселе невиданными ландшафтами и персонажами, а главное, постепенно проявляются и кое-какие детали сюжета и игрового процесса. Действие игры будет происходить на планете Raguori, которая подверглась нападению гигантских полчищ монстров сразу же после падения на нее странного метеорита. Части ее обитателей пришлось спастись на космическом корабле, а кое-кому - остаться, чтобы наводить порядок. В каждой игре смогут участвовать четыре человека, каждый будет играть за определенно-го персонажа из четверки главных героев. Уникальная лингвистическая система, разработанная Sonic Team, позволит американцам, европейцам и японцам понимать друг друга благодаря ограниченному словарю игры. Будет существовать масса слов-ключей, которые будут свободно переводиться на любой язык по желанию играющего, так что проблем со взаимопониманием у игроков не будет. К тому же, представленные слова и понятия, скорее всего, будут вводиться не с клавиатуры, а будут выбираться из списка и, возможно, даже будут

представлены в виде иконок, что упростит жизнь всем тем, кто еще не обзавелся этим полезным аксессуаром. Что же касается даты выхода шедевра, то известно только, что игру то ли перенесли на зиму 2001 года, то ли все-таки планируют выпустить к этому Рождеству. Но зато появится Phantasy Star Online одновременно и в Японии, и в Америке, и в Европе.

### ELECTRONICARTS ПОЛУЧАЕТ ЛИЦЕНЗИЮ



За последние месяцы все сильнее разгоралась борьба между несколькими ведущими издательствами за владение лицензией по выпуску компьютерных и видеоигр по мотивам сверхпопулярного сейчас на Западе фэнтезийного сериала Harry Potter. Насколько нам известно, ни одной книги из этой серии на русский пока не переведено, но американские и английские дети в буквальном смысле тащатся от произведения писателя J.K.Rowling'a. Harry Potter - не то что бы совсем детская, но и совсем не серьезная фэнтезийная серия, полюбившаяся многим красочными персонажами, насыщенностью действием и прекрасным стилем. Неудивительно, что за право создания игры по мотивам этих книг, по некоторым сведениям, боролись такие гиганты, как Activision, Infogrames, Sony и EA. Последняя победила и теперь спешно размышляет над тем, какие же, собственно, игры придется делать. Всем немедленно читать Harry Potter, хотя бы в оригинале, а то к выходу игры мы так ничего о книгах и не узнаем. А разработка игр поручена небезызвестным Bullfrog Studios.

### TONY HAWK 3 НА PS2!



На прошедшем недавно собрании акционеров компании по-прежнему испытывающая немалые трудности Activision анонсировала сразу

несколько новых своих проектов, которые (сюрприз!) в основном ориентированы на рынок игровых консолей нового поколения, и прежде всего PlayStation2. Главным событием стало объявление того факта, что сиквел суперпопулярного Tony Hawk Pro Skater 3 будет разрабатываться эксклюзивно для PlayStation2. Помимо этого, у Activision, оказывается, в работе уже 12 проектов на эту платформу, включая Matt Hoffman's Pro BMX 2 (трюковый симулятор мотогонок), Kelly Slater's Pro Surfer (такой же симулятор серфинга), Shawn Palmer's Pro Boarder Cross (он же сноубординг) плюс такая мелочь, как английская версия Kadokawa Shoten/овского Orphen. Помимо прочего, Activision также работает над целыми тремя играми для GameBoy Advance и планирует "агрессивно поддерживать X-Box и Nintendo Dolphin". Такие планы....

### WORKINGDESIGNS УЧАСТВУЕТ В ПРЕМЬЕРЕ PS2



Знаменитая студия-локализатор Working Designs, больше известная под кодовым названием "главные тормоза игрового рынка", сообщила наконец-таки о том, что за секретный проект она планирует выпустить вместе с американской премьерой PS2 26 октября. На самом деле проектов оказалось два, и ими стали только что вышедший в Японии под радостный вой фанатов GameArts'овский симулятор роботов GunGriffon Blaze и совместная работа GameArts и культовой команды Treasure шутер Silpheed: The Lost Planet. Традиционный сверхкачественный перевод и тот факт, что обе игры являются одними из сильнейших во всей сегодняшней японской линейке продукции на PS2, делают Working Designs серьезным игроком на рынке. Непонятно лишь то, каким образом им удалось выцепить обе игры из лап Capcom, распространяющей их у себя на родине. Еще больше сомнений вызывает желание WD выпустить оба шедевра в один день с PS2, несмотря на то, что еще ни один продукт компании никогда не вышел в срок.

# СУПЕРВИКТОРИНА!

Журнал "Страна Игр" объявляет о старте нового уникального проекта: интерактивной викторины, принять участие в которой может каждый наш читатель, располагающий телефоном!

Каждый месяц на страницах журнала мы будем задавать новый вопрос и дадим несколько вариантов ответа на него, после чего вы можете позвонить по указанному телефону и поймать миг удачи! Среди правильно ответивших проводится розыгрыш уникальных призов! Ну а каждый месяц вас будет ждать новый вопрос, новые ответы и совершенно новые призы.

Сегодняшний вопрос адресован всем поклонникам творчества знаменитой студии Westwood, из-под пера которой вышли десятки настоящих шедевров.

Над какой из нижеперечисленных игр НИКОГДА не работала команда Westwood Studios?

- Command & Conquer
- Lion King
- Legend of Kyrandia
- Abe's Oddysee
- Lands of Lore
- Blade Runner
- Eye of Beholder

Звоните прямо сейчас по телефону **8-800-585-80-11** и выбирайте один из трех вариантов ответа. Среди правильно ответивших будут разыграны 10 футболок с игровой символикой, а победитель получит главный приз: товары из e@shop на сумму \$100 на выбор!

Викторина только для совершеннолетних. Стоимость связи 10 рублей в минуту плюс междугородний тариф до Москвы



# ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ

**Борис РОМАНОВ**

[borisr@gameland.ru](mailto:borisr@gameland.ru)

## PC-ИНДУСТРИЯ ПЕРЕХОДИТ НА НОВЫЙ ФОРМАТ УПАКОВКИ

Это рано или поздно должно было случиться. Несмотря на то, что абсолютно все игры на приставках уже давным давно продаются в компактной упаковке, будь то пластиковая или картонная коробочка, игры на PC до сих пор упаковываются в красочные, но громоздкие, дорогие и не слишком практичные коробки, которые загромождают склады и витрины продавцов только затем, чтобы затем делать то же самое с жизненным пространством квартир и домов геймеров. Большинству европейских и даже американских издательств, а также владельцам магазинов, во и самим геймерам подобно уже давно надоело, но вопрос о том, на какой формат упаковки лучше всего перейти, оставался открытым. И вот, совсем недавно было принято решение, удовлетворившее всех. Мы рады быть первым продавцом изданием в мире, раскрывшим своим читателям все подробности этой настоящей революции в мире PC-игр. Точно так же, как и в случае с коробками для игр на PlayStation 2, многие PC-шные игры начиная с этой осени будут поставляться в DVD-боксах, вытнутых коробках из гибкого пластика, с сильным держателем для диска внутри и пространством для размещения буклета на противоположной стороне. Пионером этого перехода, по всей видимости, станет компания Electronic Arts, уже успевшая создать пробные версии коробок нескольких своих известных игр (их фотографии вы можете увидеть на страницах этого выпуска новостей). Ну а пионером нового формата станет в октябре суперхит Red Alert 2. Почему такие коробки лучше старых картонных? Во-первых, они намного меньше по размерам и не будут загромождать ваши квартиры. Во-вторых, такие коробки весьма прочны, не царапаются и не ломаются (если, конечно, намеренно на них не прыгать). В-третьих, описание игры теперь будет постоянно находиться вместе с диском с этой игрой, а не валяться где-то в стопке уже не нужных коробок. Наконец, исполненные по одному стандарту коробки легко складировать, они легче, не мнутся, и в конечном счете несколько дешевле. Нам будет интересно узнать о вашем мнении о нововведениях, так что пишите, обещаем донести их до издателей!



## ЕВРОПЕЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА PS2 ОТЛОЖЕНА



Европейское отделение компании Sony Computer Entertainment, несмотря на свои прошлые заверения обществу в обратном, в конце концов, официально объявило о том, что оно вынуждено перенести дату выхода европейской версии игровой платформы PlayStation 2 с двадцать шестого октября на двадцать четвертое ноября этого года. К такому непростоу решению SCE, несомненно, подтолкнул тот факт, что ее материнская компания до сих пор не может наладить достаточное производство своей новой игровой системы, чтобы удовлетворить на нее спрос как в Японии, так и во всех остальных странах мира. Стоит отметить, что в северной Америке PlayStation 2 поступит в продажу двадцать шестого октября, как и было намечено раньше, что говорит о том, что успешный выход PS2 в северной Америке сегодня беспокоит Sony гораздо больше, чем ее судьба на нашем континенте. Этому, безусловно, имеется логичное объяснение: в Соединенных Штатах Америки конкурентная борьба на рынке игровых систем нового поколения обещает быть намного более серьезной, чем где бы то ни было. В свою очередь, в европейском успехе PS2 сегодня вряд ли кто может всерьез сомневаться. Также, одновременно с официальным сообщением о переносе даты выхода европейской версии PS2 на более поздний срок, Sony Computer Entertainment Europe наконец-то объявила и ее рекомендуемую розничную цену, которая составит в разных европейских странах 299 фунтов (\$ 450), 2990 французских франков (\$ 413) или 869 немецких марок (\$ 403). Несмотря на то, что такая высокая цена вызвала критику со стороны европейских журналистов (напомним, что японская версия этой игровой консоли на данный момент продается по цене в 39900 йен (\$ 364), когда как американская версия PlayStation 2 поступит в продажу по цене в 299 долларов), не стоит забывать о том, что в свое время оригинальная PlayStation поступила в Европе в продажу точно по такой же относительно высокой цене. К сожалению, объявив о ней европейским журналистам, компания Sony Computer Entertainment Europe пока не объявила о той комплектации, в которой поступит в открытую продажу ее вторая игровая платформа. Ожидается, что ответ на этот вопрос мы сможем получить уже на выставке ECTS, на которой мы также должны будем узнать и тот список игр, с которым PlayStation 2 придется стартовать в Старом Свете.

приняла решение отказаться от участия в ближайшей японской игровой выставке Tokyo Game Show (в организации которой она в свое время принимала самое активное участие), решив, по примеру Nintendo, устроить вместо этого свое собственное выставочное мероприятие, посвященное в данном случае исключительно своим Интернет-проектам. Стоит напомнить, что Sega стала уже четвертой известной японской игровой компанией (после Nintendo, SNK и Square), решившей проигнорировать это еще недавно довольно представительное мероприятие. Несмотря на то, что точных причин принятия такого решения данная компания разглашать не стала, скорее всего на него подействовал тот факт, что посещаемость этой выставки, а также эффективность от участия в ней участия за последнее время по различным оценкам значительно упала. Также не последнюю роль в принятии такого решения, по всей видимости, сыграло и то, что на данный момент компании Sega требуется как можно больше выделить свою продукцию на японском рынке, на котором ее игровая платформа сегодня оказалась в тени продуктов компаний-конкурентов. Кстати говоря, для тех же самых целей, начиная с октября этого года, Sega Enterprises приступит к распространению в Японии нового типа своей игровой продукции, за которую игроки смогут расплачиваться не сразу, а в несколько этапов. Заплатив первоначальный взнос, составляющий не более 10 долларов, покупатели смогут поиграть в 15-20% той или иной игры, после чего им будет предоставлена возможность доплатить через Интернет ее полную стоимость и получить доступ к ее остальным частям. Первой подобной игрой станет выходящая в начале октября RPG Eternal Arcadia, после выхода которой в этом году в продажу поступят еще несколько неназванных пока аналогичных проектов.

## SQUARE МЕНЯЕТ ПРИОРИТЕТЫ

Известная японская компания Square, прославившаяся на весь мир своим ролевым сериалом Final Fantasy, официально объявила о том, что она намерена в ближайшее время начать свою очередную глобальную реструктуризацию, целью которой станет превращение Square из издателя игр для различных платформ в одну из ведущих Интернет-компаний мира, предоставляющую всевозможные услуги развлекательного характера в мировой сети. Первым же этапом этого превращения уже стало давно объявленное начало строительства ее собственной игровой и развлекательной службы PlayOnline,



которая в данный момент уже частично приступила к своей работе. Ее пользователями смогут стать не только владельцы PlayStation 2 и PC, но и владельцы любых платформ, позволяющих осуществлять доступ в Интернет. Однако на построение своей развлекательно-игровой службы Square свое внедрение в сеть заканчивать не собирается. В дальнейшем эта компания намерена и вовсе отказаться от издательства игр на различных носителях и сконцентрировать все свои усилия на производстве неких online-проектов и распространение своей продукции исключительно через Интернет. Как уже сообщалось ранее, первым крупным экспериментом Square в этой области станет выход осенью следующего года сетевой RPG Final Fantasy XI, которая, судя по всему, будет работать по принципу Ultima Online и будет доступна как владельцам PC, так и владельцам платформы PlayStation 2. Именно с этой игрой Square связывает все свои надежды на успешный выход в сеть. И единственное, что может стать препятствием на этом пути у Square, так это тот факт, что для получения прибыли от своих Интернет-проектов ей по разным оценкам необходимо будет привлечь к своей игровой службе и к своим сетевым играм не менее трех с половиной миллионов японских подписчиков. А сможет ли данная компания достигнуть подобных результатов - покажет лишь время.



Скандально известная команда разработчиков **Ion Storm**, успевшая за последние месяцы дважды удивить игровую общественность своими плохими и хорошими играми (соответственно, **Daikatana** и **Deus Ex**), объявила о том, что она приступила к разработке (совместно с неназванными выходцами из недавно прекратившей свое существование компании **Looking Glass**) третьей части заслужившего признание критиков проекта **Thief**. Такой поворот событий стал возможен благодаря тому, что, во-первых, торговая марка **Thief** до сих пор является собственностью материнской компании **Ion Storm** - издательства **Eidos Interactive**. Ну а во-вторых, один из основателей **Looking Glass**, участвовавший в разработке первой игры из этой серии - знаменитый **Warren Spector**, на данный момент является одним из основных сотрудников команды **Ion Storm**. Объединив же свои интересы и пригласив к себе в команду нескольких бывших работников недавно распущенной компании **Looking Glass**, **Ion Storm** и **Eidos** пообещали возродить эту серию, но теперь уже не на персональном компьютере, а в первую очередь на игровой платформе **PlayStation 2**. Более подробной информацией по этому проекту **Warren Spector** делиться пока не стал, заявив лишь о том, что он с гордостью принял на себя обязанность по его претворению в жизнь.

## ХИТ-ПАРАД

### АМЕРИКА РС

1. DIABLO 2	BLIZZARD
2. THE SIMS	MAXIS
3. ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO
4. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2	DISNEY
5. ROLLER COASTER TYCOON: CORK	HASBRO
6. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	DISNEY
7. CENTIPEDE	HASBRO
8. SIMCITY 3000 UNLIMITED	MAXIS
9. UNREAL TOURNAMENT	GT INTERACTIVE
10. SLOTS	MASQUE PUBLISHING

### АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

1. DIABLO 2	BLIZZARD	PC
2. WORLD SER BASEBALL 2K1	SEGA	DC
3. NCAA FOOTBALL 2001	ELECTRONIC ARTS	PS
4. TONY HAWKS PRO SKATER	ACTVISION	PS
5. POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
6. THE SIMS	MAXIS	PC
7. SPEC OPS	TAKE 2 INTERACTIVE	PS
8. DRIVER	GT INTERACTIVE	PS
9. SUPER MARIO BROS. DLX	NINTENDO	GB
10. POKEMON TRADING CARD	NINTENDO	GB

### АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1. POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
2. DRIVER	INFOGAMES	GBC, PC, PS
3. DEUS EX	EIDOS	PC
4. TONY HAWK'S SKATEBOARDING	ACTVISION/SVG	GBC, PS, DC
5. FORMULA 1 GRAND PRIX 3	HASBRO	PC
6. WWF SMACKDOWN	THQ	PS
7. POKEMON RED	NINTENDO	GB
8. POKEMON BLUE	NINTENDO	GB
9. PERFECT DARK	NINTENDO	N64
10. THE SIMS	ASPYR/EA	MAC, PC

### ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1. SD GUNDAM G GENERATION-F	BANDAI	PS
2. SHIN SANGOKU MUSOU	KOEI	PS2
3. ARMORED CORE 2	FROM SOFTWARE	PS2
4. GRANDIA II	GAME ARTS	DC
5. JIKKYOU WORLD SOCCER 2000	KONAMI	PS2
6. MARIO TENNIS 64	NINTENDO	N64
7. YU-GIOH DUEL MONSTERS III	KONAMI	GB
8. FINAL FANTASY IX	SQUARE	PS
9. POWERFUL PRO BASEBALL 2000	KONAMI	PS
10. DIGIMON WORLD 2	BANDAI	PS



Pirmais žurnāls latviešu valodā par dator un video spēlēm!

### ПРИБАЛТИЙСКИЙ ПРОРЫВ СТРАНЫ ИГР

Похоже, что никакие границы и языковые барьеры нашему журналу не страшны! Мы с радостью сообщаем о том, что с середины лета в Латвии выходит "Страна Игр" на латышском языке, а уже с сентября такой же проект стартует и в Литве. Латышский вариант СИ (называется журнал Spēļu Pasaule) - красочный ежемесячный дайджест лучших материалов "большой" СИ за последние недели, с отличным постером и высочайшим качеством печати. Уверены, что и литовский вариант не подкачает. Поздравляем прибалтийских коллег со вступлением в нашу дружную семью и торжественно обещаем, что не обманем надежд новых, теперь уже иноязычных читателей! Viva GameLand!

### BIOWARE CORP

### BIOWARE ТЕРЯЕТ ТАЛАНТЫ

Знаменитая канадская команда разработчиков **Bioware Corp**, заработавшая себе славу на поприще производства таких игр, как **Baldur's Gate** и **MDK 2**, за последнюю неделю умудрилась потерять сразу несколько своих известных сотрудников. Сначала компания, по неизвестным пока причинам, покинул продюсер **Baldur's Gate 2** (работавший до этого также и над ее оригиналом) **Ben Smedstad**. Ну а затем к нему присоединились еще два сотрудника компании - главный программист и продюсер **MDK 2** **Cameron Toefer**, а также арт-директор проекта **Baldur's Gate 2** **Marcia Olson**.

Чем конкретно были вызваны эти увольнения и чем теперь собираются заняться бывшие сотрудники **Bioware Corp**, пока осталось под покровом тайны. Тем не менее, издательство **Interplay** уже успело сообщить общественности, что эти события никак не повлияют на работу оставшихся сотрудников компании над претворением в жизнь различных игровых проектов и что игра **Baldur's Gate 2** выйдет в обещанный срок.



# VALKYRIE STUDIOS — ИСТОРИЯ ВОИНСТВЕННЫХ СОЗДАТЕЛЕЙ

Юрий Поморцев  
и Сергей Дрегалин

Этот материал целиком и полностью посвящен чикагской команде Valkyrie Studios, ем людям, заботами и стараниями которых, увидела свет несравненная *Septerra Core*. Буквально несколько недель назад Valkyrie Studios анонсировала сразу четыре новых проекта, которые показались нам очень любопытными и достаточно оригинальными. Но поскольку все они находятся на очень ранней стадии разработки, то мы решили не выносить их в отдельные статьи, а сделать общий обзорный материал. А попутно рассказать и о самой команде Valkyrie Studios. Тем более, что ее история весьма необычна и мало кто догадывается, что все начиналось...

## КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

А все начиналось в бородатом 1994 году, когда *Valkyrie Studios* еще не существовало даже в самых смелых планах. Зато была такая контора, как *Viacom New Media*, где работали будущие основатели команды с женско-воинственным названием. Так вот, эти ребята сорвали множество призов, получили кучу наград и регалий и даже оказались на 24 позиции в чарте «*Top 50 Best Games Ever*» (т.е. лучшие игры, вообще когда-либо вышедшие) по итогам голосований, проводившихся журналом *PC Gamer* в 97 и 98 годах. А теперь сюрприз — все эти лестные отзывы были направлены в адрес первого проекта *Viacom New Media* — игры *Beavis and Butt-Head in Virtual Stupidity*. Так-то — кто бы мог связать воедино двух уродцев-паяцев и эпическую ролевую игру? И тем не менее, такая связь существует.

Впрочем, эпическая ролевая игра появилась далеко не сразу. Летом 1997 года, расставшись с культовыми интеллектуальными героями *MTV*, ребята приняли за создание нового проекта — *Septerra Core*, ролевой игры в стиле аниме. Когда работа наладилась и стало ясно, что появление проекта представляет лишь вопрос времени, было решено подыскать себе новое имя. Имя, которое бы хорошо подходило для серьезной команды разработчиков, далекой от двух придурковатых героев *MTV*.

Так и родилась *Valkyrie Studios*. Валькирии в древнескандинавской мифологии представляли воинственными девами-богинями, которые помогали героям в битвах и уносили души убитых в Вальхаллу, где прислуживали им на пирах. Хорошо звучит, верно? И кроме того, это очень подходящее название для команды, во главе которой находятся сразу две представительницы прекрасного пола (см. срезку). ;)

В феврале 98 года *Valkyrie Studios* подписала договор на издание *Septerra Core* с тремя компаниями: *TopWare Interactive*, *Monolith Productions* и *Interplay Productions*. А еще через полтора года — в октябре 1999-го — *Septerra Core* поступила в продажу. И...

## ПРОРЫВ

Это был прорыв. Великолепная игра в духе лучших японских ролевиков, с уникальной вселенной, стильной графикой и милыми персонажами (Маааааай!). Хит, без преувеличения. Вот только игра, что называется, немного опередила свое время — после монументального и пафосного *Baldur's Gate* многие геймеры ее просто не поняли. Но все равно это был прорыв, и первый блин *Valkyrie Studios* не вышел комом.

Подробный обзор *Septerra Core* можно найти на страницах 56 номера *СИ*. А мы же ограничимся лишь кратким экскурсом и вспомним основу игровой вселенной и самые яркие черты проекта...

Мир Септерры был создан Творцом еще в незапамятные времена. Этот великий конструктор создал шесть Оболочек, единым взмахом руки заставив их вращать-



ся вокруг неподвижного Ядра. Вращались Оболочки с разной скоростью, но вокруг одной Мировой Оси. Энергия, получаемая от вращения Оболочек, стекала по Оси к Ядру, которое, в свою очередь, распределяло эту энергию между Оболочками, подпитывая их и корректируя скорость движения.

Ядро по форме представляло собой твердотельную сферу, а по сути — биокомпьютер. Ровно раз в сто лет Оболочки ориентировались друг относительно друга таким образом, что луч местного светила проникал прямо к Ядру и активировал внутренние механизмы биокомпьютера. За эти недолгие мгновенья с помощью



двух Ключей можно было проникнуть в святая святых Ядра и заполнить таинственный Дар Создателя. Дар этот не зря пишется с большой буквы — по преданиям его обладатель должен стать по силе и могуществу сродни самому Творцу...

Игровые часы начинают отсчет в тот момент, когда до противостояния Оболочек осталось еще пятьдесят лет. Даже обладая парой Ключей, к Ядру лучше в ближайšie пять десятилетий не подступаться. Но Избранному с первой Оболочки — Лорду по имени Доскиас — не терпится поскорее добраться до наследия Творца. И это может погубить мир Септерры, так как преждевременная активация механизмов Ядра смертельно опасна и может привести к непредсказуемым трагедиям. Однако нашего отчаянного Лорда сей факт нисколько не смущал. Вместе с хорошо вымуштрованной армией он начал свой крестовый поход к Ядру... Остановить его было суждено обычной девушке со второй Оболочки с замечательным именем — Майя. Берегитесь синеволосых красоток, господа Избранные!

Приключения Septerra Core под стать сюжету — такие же безумные, интересные и динамичные. Плюс к этому классическая для японских RPG ролевая система, позволяющая очень изящно развивать персонажа, а также удобная фазовая система боя. Но главное — стилистика. Игра смотрелась настолько органично и без надуманностей, что в ее мир погружаешься с самых первых минут. Сложное устройство вселенной кажется удивительно гармоничным; поведение персонажей — реалистичным и естественным. Главное, Septerra Core удавалось быть действительно эпичес-

кой, но без привлечения дешевого пафоса. Чуете, куда был брошен камень?..

В общем, Septerra Core сделала для Valkyrie Studios однозначный профайл — талантливая и перспективная команда. А значит, нужно внимательно следить за новыми анонсами... Как мы уже говорили, это ожидание не затянулось. Не прошло и нескольких месяцев со дня окончания работы над Septerra Core, а в стенах студии зреют сразу четыре новых проекта.

Парад-алле!

**ОТ АНГЕЛОВ ДО ОХОТНИЦ ЗА ПРИЗРАКАМИ**

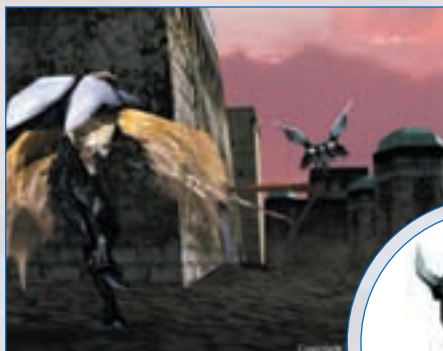
Четыре проекта — серьезный ход для небольшой студии. Тем более, что три из них находятся на уровне разработки концептуальной идеи и не могут быть представлены даже в виде прототипов. Однако с большой долей уверенности можно полагать (читайте — очень хочется верить), что они быстро найдут издателя и со временем станут бестселлерами. Стучим по дереву.

Да, и вот еще что. Все названия являются рабочими и запросто могут измениться ближе ко дню выхода. Не вздыхайте — это издержки все тех же ранних стадий разработки.

**SERAPHIM**

**Жанр:** Трехмерный шутер с видом от третьего лица  
**Платформа:** PC и консоли  
**Статус:** Готовый прототип; идет поиск издателя

Seraphim — самый презентабельный из всех представленных проектов, то бишь уже сейчас можно полюбоваться на скриншоты и приблизительно оценить ход игрового процесса. Смысл игры прост и незатейлив — берем под командование ширококрылого падшего ангела



(например, Серафимушку) и начинаем чистить земли смертных. Аминь.

Но это только первое приближение. В игре есть множество характерных черт, которые превращают ее из копии Requiem в нечто совершенно не похожее ни на кого. Возьмем, к примеру, возможность ангелов летать — нет ничего удивительного, что крылатые полубоги смогут без хлопот оторваться от грешной земли и рвануть на крышу небоскреба для окончания разборок.

Кроме того, для каждого небесного создания предусмотрен набор атрибутов, которые не только задаются при выборе ангела, но и прокачиваются по мере сражений — ура ролевым элементам. Наконец, в Seraphim есть множество ангельских кланов, десятки видов вооружения и все возможности для вынесения небесной баталии на сетевые просторы. Судя по графике и по пресс-релизам, Seraphim будет в чем-то сродни «Рыцарям Поднебесья» с поправкой на религиозную тематику.

## ЯДРО ВАЛЬКИРИИ

Как мы уже говорили, ключевые должности в Valkyrie Studios занимают две представительницы прекрасного пола. Не частый случай в практике игровой индустрии, однако определено позитивный.

### КЭТИ КУРТ (KATHI COURT)

(Президент/Исполнительный продюсер)

Кэти Курт является не только руководителем, но и идеологом команды. Первым опытом ее работы на игровом поприще стал проект *Beavis & Butt-head in Virtual Stupidity*, который разошелся тиражом в 150.000 экземпляров только на американском рынке. Кстати, на разработку игры ушло 13 месяцев — срок более чем скромный для пробного камня.

В гейм-индустрию Кэти пришла с солидным багажом опыта — в ее активе пятнадцать лет работы в создании фильмов и проведении рекламных кампаний. Сейчас она уверенно чувствует себя на новой должности и внимательно отслеживает все детали каждого проекта с типично женской шепетильностью и аккуратностью. Может быть именно в этом кроется успех *Septerra Core*?

### АЛИСА КОБЕР (ALISA KOBER)

(Ведущий художник)

Именно из-под легкой руки Алисы Кобер выходят такие милые и удивительно стильные персонажи. Как отшучивается сама Алиса — «днем я координатор, а ночью — аниматор»... На самом деле в этой шутке немало правды — ведь внешний облик игры означает очень много, а следовательно, нужно очень тщательно контролировать тот гигантский объем графики, который создают аниматоры и художники.

Как и Кэти Курт, Алиса Кобер работала в Viacom New Media, где принимала участие над созданием *Beavis & Butt-head in Virtual Stupidity*. Кроме того, в ее послужной список входит проект с очень длинным названием — *Nickelodeon titles Rocko's Modern Life: Spunky's Dangerous Day and GUTS (SNES)*.

### БРЭЙН БАБЕНДЕРЕРДЕ (BRIAN BABENDERERDE)

(Ведущий разработчик)

Добрались и до мужского коллектива студии... В игровой индустрии Брэйнд известен под псевдонимом B-Man, который гораздо легче воспринимается, чем его труднопроизносимая фамилия. Свою карьеру Брэйнд начинал в стенах Viacom, где вместе с Алисой и Кэти трудился над игрой о двух подростках с высокими моральными принципами. Он выступал в роли художника и сопродюсера. Кроме того, в послужной список Брэйнда входит работа над следующими проектами: *Nickelodeon's Rocko's Modern Life: Spunky's Dangerous Day*, *Road Runner's Death Valley Rally*, *Daffy Duck — The Marvin Missions (SNES)*, *Phantom 2040 (SNES и Genesis)*, *Yo Bro (TurboGrafx-16)* и *Camp California (PC)*.

### ДЖИМ ВЕЙЗ (JIM WEISZ)

(Ведущий программист)

Джим Вейз — ведущий программист *Septerra Core* — уже почти двадцать лет работает в игровой индустрии. В Valkyrie Studios он пришел из компании Midway Games, где трудился в подразделении, занимающемся выпуском аркадных игр для PlayStation и Nintendo 64. Послужной список Джима включает: *MTV's Beavis & Butt-head in Virtual Stupidity* (без этого никуда), *Nickelodeon's Are you Afraid of the Dark? (PC)*, *DuckTales and The Three Stooges (PC)*, *Balance of Power — The 1990 Edition (PC)*, *Cross Clues (Apple II)*.

### РОДЖЕР ДАББС (Roger Dubbs)

(Ответственный за игровые технологии)

Благодаря работе Роджера появились специальные программы и редакторы, которые позволили создать богатый и яркий мир Септерры. Его программистскому перу принадлежат и игровые скрипты, и AI противников, и анимационные вставки на движке. В общем, без этого человека Септерра никогда не стала бы Септеррой.

Первым проектом Роджера была программа для обучения химии — *The King's Alchemist*, разработкой которой он занимался в начале девяностых. В 1996 году Даббс присоединился к Valkyrie Studios и с тех пор по праву считается одним из отцов-основателей студии.

## SOUL CHASER BETTY

**Жанр:** Двухмерный приключенческий ролевик

**Платформа:** PC и консоли

**Статус:** Создание концепции; идет поиск издателя

В отличие от предыдущего проекта, *Soul Chaser Betty* еще не готов покрасоваться прототипом и скриншотами. Пока на всеобщее обозрение выставлены лишь несколько эскизов да небольшой пресс-релиз, однако и этого вполне достаточно, чтобы ухватить суть проекта.



Copyright 2000 Valkyrie Studios, Inc.

Итак, *Soul Chaser Betty* — игра, разрабатываемая на движке *Septerra Core* и в целом попадающая под ту же жанровую классификацию: приключенческий ролевик. Но прогресс на месте не топчется, поэтому в новом проекте заявлено множество усовершенствований самой разной степени важности. Например, будет улучшена боевая система, повысится качество эффектов, поумнеет недалекий AI (куда дальше?) и пр. Но самое главное — действие *Soul Chaser Betty* будет происходить в совершенно новой игровой вселенной с новыми героями и злодеями, с новой системой жизненных ценностей, с новыми локациями и населенными пунктами.

Главная героиня, девчушка по имени Бетти, занимается опасной, но очень интересной работой — охотится на демонов и призраков из параллельных измерений, стараясь добраться до главного злодея по кличке Ткач (*Weaver*). В этом ей помогают верные друзья и... пойманная нечисть! С последней можно обращаться в высшей степени вольно — комбинировать, усиливать, превращать — и все это для того, чтобы сделать настоящую разрушительную машину. Вот как.

## WITCH FINDER GENERAL

**Жанр:** Трехмерная тактика

**Платформа:** PC и консоли

**Статус:** Создание концепции; идет поиск издателя

*Witch Finder General* самый загадочный из всех проектов, но вместе с тем и самый интригующий. По своей концепции он является смесью двух представленных выше игр. В зловещем готическом мире кошмара, где порой



Copyright 2000 Valkyrie Studios, Inc.



(Zenon). Им уготовлено попасть в мир пришельцев (друзья, не спрашивайте, как), где скрыто множество артефактов, оставленных древней расой. Ну, например, как вам идея восстановить электростанцию и изменить ландшафт — чем не развлечение?

В общем — этот проект, принесенный волной успеха **Septerra Core**. Вопрос, насколько он окажется оригинальным и независимым, остается открыт.

**В ДОБРЫЙ ПУТЬ, ВАЛЬКИРИИ!**

Можно спорить по поводу того, какой вклад внесла **Septerra Core** в игровой загатник. Можно спорить по поводу ее ценности для жанра. Но несомненно одно — игра продемонстрировала талант и огромный креативный потенциал **Valkyrie Studios**. Пусть их новые проекты в большинстве своем лишь

встречаются и островки современной культуры, вы выступаете в роли охотника за нечистой... или в роли нечисти, которая охотится за своими охотниками (тавтология умышленна — для усиления эффекта).

Игра полностью трехмерна и поддерживает виды от первого и третьего лица. Сражения происходят в пределах отдельных миссий, где нужно выполнить ряд заданий — детали пока не известны, но похоже, что это будет тактика сродни **Incubation**. Кроме того, каждый герой не только прокачивается во время баталлий, но и переносит с собой от миссии к миссии все трофейные артефакты и оружие.

Проект, повторяем, пока очень таинственный. Но именно поэтому он и показался нам наиболее привлекательным...

**DAWN**

**Жанр:** Двухмерный приключенческий ролевик  
**Платформа:** PC и консоли  
**Статус:** Создание концепции; идет поиск издателя

Откровенно говоря, этот проект надо было расположить рядышком с **Soul Chaser Betty** — обе игры создаются на одном и том же движке, с тем же набором усовершенствований. Однако технологии в



ролевых играх — не главное, что успешно доказывает на протяжении последних двух лет всеми любимый **Baldur's Gate**. Так что извольте любить и жаловать...

В **Dawn** вы выступаете в роли а) девушки по имени Эриа (**Aria**) либо б) юноши по имени Zenon

дизайнерские наброски, все равно они вызывают интерес. Искренний интерес.

В общем, будем ждать и пожелаем успеха крылатым воительницам. В добрый путь к Вальхалле!

СИ РЕПОРТАЖ

Records'Men Studio представляют:



Сборник "Казантип-2000"  
P&C 2000 Grand Records  
Количество треков - 18  
Продолжительность записи - 73:55"

Поздравляю вас, российские меломаны! Какими, у нас почитается, своей серией Safe on My... Только эта история создается не на ИСД, а в Краму. "Казантип-2000" ироничен до предела. Только именно в такой стелене, в какой это требуется для ублажения любителей бездельничать. Кстати, что важно! Сборник самозаписанный, что только стоит шедевр. Группы Moscow Groove, TheBots, "Dancing"? Популярный коллектив за свои четыре года, как бы, переиграли самые разные жанры, но вот чисто или ласкательна у него, так не было. Да еще стилистически. Танцы, напевы, танцы, напевы, танцы как мюзиклы, танцы как комедия, облобы, мюзиклы! И все это подблюдный твист.

К слову, поначалу для отечественной музыки направление южде, так, то есть, музыка для молодежи, вполне подходит. Использование ветерана российской электронной Татрис, которая называется "Диск - Чейленджер". Это совместное предприятие соединило в своем составе элементы Эйсид-деза и попкорн-попкорн-музыки с легкой ветеранской вату. Хотя, танцы мюзиклами со стилистикой, которая является татрисовской. Влад Лозинский и Павел Холкин, не так уж сложно сочинять вещи в самых разных стилях. Доказательством тому служат другие коллективные группы, возможно, написанные для мюзиклов безумия на берегу черного моря. Она называется "Two Nights in My" и представляет совершенно аутсайдерский для такого сборника стиль. Губро, говоря, это именно такая музыка, под которую посетители реального "Кафе у Моря" в Сан-Антонио превращали наблюдая закаты, сидели террасе кафе и пиливая "Сангрия".

Мотивы мюзиклов музыки встраиваются и у другого участника этой лейбл-компании — группы Союзный Коллектив. Правда, стоит отметить, что вообще-то этот проект задает себе как группу, окончательно однозначно танцевальную фанку и хаус-музыку. А в реальности "Казантип-2000" мюзиклы. Коллектив поразительно напоминает античные работы или же мюзиклы, но под более старой манерой. Ардуу Купт. Так или иначе, но музыка покоряется, вполне под стать привычному настроению, особенно в "Стране Творчества" (не рождала бесчисленных копий, кстати).

Название последней вещи неплохо реферирует с The-nadot. С этого триумфатора фанка, выпущенного Детройтом Пандорой, начинается вообще весь сборник. Не надо заниматься какими-либо бизнесом, а надо отдыхать и танцевать — неплохой девиз для коллектива. Фанк преследует и другого участника этой творческой компании — группу La-Traic. Заменяющая курс восточной музыки, оставил на духе воспоминания о прошедшем времени, хоббиные звуки, вечером у лампы. Еще одна разновидность хауса представлена на диске другим Ф. автором лейбла Recordmen — группой G-Night. Законодателями дурной формы, вполне готовы и покорены хаусных оптимизаторов, из "Sun City" и "Ultra 001" без перерыва крутятся в машине президента республики Казантип Никиты Маринича. Да и полюба дура не, сердце, мерзкий президент музыки встает цинкский хаус-босхейм.

Довольно приятный трип-хоповый мотивчик, записала дилекция команда TheBlack. Интересная ассоциация выдала молдавская группа W.K.T. в буквальном смысле открытая на прошлой неделе "Казантип". Парни исполняют довольно первичный ритм, порой напоминают Beastie Boys. А иногда из их мюзиклов раздается самая настоящая Avian Dub Foundation. Фанатиче может унести еще дальше, в любом случае сказать, группе в отсутствие таланта трудно. Как они там поют и танцуются "Что знает?"

Вендор и доминант "Казантип-2000" является творчеством Юрия Орлова. Можно сказать, что конец сборника представляет собой просто бенедикт музыкального сплоченного мюзиканта. Вольеры, он возродил свой проект 80-х годов Николай Колерник. Самая последовательная вещь, композиция — "Жуль-аппо-версмане", в которой чувствуется и сила вибрации сердца и обескураживающая нежность брела. Затем уже, конечно, Юрий продолжает тему трапа песни "Я лезю". Наконец романтик объединился с Микитом Соколовским и Аркадием Мартыненко в суперпроект Бадия Ментана. Коллекция "Танк" захватывает этот альманах и делает это со всей осторожностью, последней вещью — музыкальная вечеринка.

В довольно необычной манере предстает перед слушателями Bassed Hand Band. Коллектив, основанный Микитой СМИ и заключенный в корпус культурных проектов, добился приличного успеха благодаря доброй составляющей своей музыки. В данном случае тем самым периодом на вату влюбил и в обиде по этому поводу не сказала группа Expedition Zero. Тем не менее, ее достаточно много для "Казантипа" и в меру танцевальной френч-неплого влюбляется в общую привлекательность.

Список перед вами выложен, неплохой подборка новых подвизов, надеюсь. Если вам много подправить, расположением треков на



Оптовая продажа дисков:  
(095) 964-96-57

Records'Men

E-mail: recordsmen@mail.ru

# FERRARI F355 v

Сергей Овчинников

Чем нас привлекают спортивные автомобили, гоночные заезды по серым и таким несимпатичным кольцевым трассам? Или возьмем Формулу 1: ну что интересного в том, что двадцать две странного вида железяки накручивают круги по достаточно бледно выглядящим (кроме Монако или новомодного Сепанга) асфальтированным лабиринтам? Видимо, причина скрывается где-то слишком глубоко, чтобы можно было с легкостью поднять ее на поверхность. А вот возразить тому, что именно в гонках на огромной скорости дух состязательности и азарт порой намного выше, чем в процессе наблюдения за футбольным или хоккейным матчем, будет сложно. Сегодня мы станем свидетелями еще одного соревнования, эдакого чемпионата высшей лиги, в котором сошлись два величайших мастера, два лучших дизайнера гоночных игр на планете. И у каждого за плечами своя правда, свои принципы...

**Т**акое случается раз в жизни. В августе, с разницей буквально в неделю, свет увидели сразу два автосимулятора, которые без натяжки можно назвать выдающимися и даже в чем-то революционными. Правда, один из них был возвращен и выпущен в далекой Японии, а второй является исконно британским продуктом, который, скорее всего, будет пользоваться огромным успехом у себя на Родине, но, ввиду непопулярности гонок Формулы 1 в Штатах, навряд ли будет выпущен там в

широкую продажу. Самое удивительное совпадение заключается в том, что обе игры — стопроцентно авторские проекты, созданные, по большому счету, одним единственным человеком, причем в обоих случаях весьма известным и популярным человеком. Речь идет, конечно же, о главном дизайнере студии **Am2 of CRI** (бывшей **Sega Am2**) **Yu Suzuki** и ветеране игровой индустрии **Geoff Crammond'e**. История создания обеих игр весьма драматична и интересна. **Yu Suzuki**, сделавший себе имя на сногшибательно популярных аркадных гонках **Hang On**, **Outrun**, **Daytona USA** и **Virtua Racing**, всегда хотел создать такую игру, в которой реалистичность, а вовсе не красота трасс и простота управления вышли бы на первое место. Но полная реалистичность в понимании **Suzuki** ассоциируется не только с полной симуляцией работы автомобиля на дороге, но также с суперпопулярной автомобильной лицензией и соответствующими требованиями к графическому оформлению игры. Поэтому реализации проекта пришлось подождать до появления новой аркадной модели **Naomi**, совместимой с домашней **Sega**'вской системой



## Grand Prix 3

Платформа: PC  
Жанр: Автосимулятор  
Издатель: Hasbro/Microprose  
Разработчик: Geoff Crammond/Microprose  
Главный дизайнер: Geoff Crammond  
Количество игроков: 1  
Онлайн: [www.f1grandprix3.com](http://www.f1grandprix3.com)  
Оценка: 8,5

**Достоинства:** Детальнейшим образом переданная физика болидов, симпатичная графика, масса настроек и опций.  
**Недостатки:** Аляповатый дизайн, неудобные меню, бедность оформления и графические недостатки.  
**Резюме:** Настоящий фанатский симулятор Формулы 1. Настоящий подарок для тех, кто не пропускает ни одной гонки.



**Dreamcast.** Нашлась и лицензия, самая лучшая. **Scuderia Ferrari** продала **Suzuki** эксклюзивные права на использование на игровых автоматах одной из последних ее моделей — **Ferrari F355**. Поскольку в грандиозные планы мастера выпуск суперигры на **Dreamcast** вообще не входил, он решил развернуться по полной программе, создав такой симулятор, которого свет еще не видывал. Оригинальный аркадный автомат представлял собой практически идеально перенесенное из **F355** место водителя, которое дополнялось тремя экранами, показывавшими широкий обзор и как бы окружавшими игрока, создавая ощущение присутствия. Насчет реальной **F355** все сказанное не шутка. В автомате было, как и положено, три педали и шестиступенчатая коробка передач, впрочем, они использовались лишь на самом высоком уровне сложности. В более простом варианте присутствовала полуавтоматическая или же полностью автоматическая коробка. Из-за огромной стоимости этого автомата и нетипичности иг-

## Ferrari F355 Challenge

Платформа: Dreamcast  
Жанр: Автосимулятор  
Издатель: Sega (Acclaim в США и Европе)  
Разработчик: AM2 of CRI  
Главный дизайнер: Yu Suzuki  
Количество игроков: 1-2 (до 8 через Интернет)  
Онлайн: [www.sega-rd2.com/f355](http://www.sega-rd2.com/f355)  
Оценка: 9

**Достоинства:** Прекрасно смоделированные трассы, в особенности пятерка новых. Великолепный дизайн, множество опций и режимов игры.  
**Недостатки:** Всего одна машина, пусть и в десятке различных раскрасок. Впрочем, это даже не недостаток.  
**Резюме:** Настоящий шедевр, игра мечты Yu Suzuki. Главное теперь, чтобы его мечта совпала с вашей...



рового процесса для японских аркадных игр с трудом набирала популярность, несмотря на имя самого **Suzuki**. Чуть позже была выпущена одноэкранная модель автомата уже без коробки передач и третьей педали, но зато с возможностью играть вдвоем. Именно эта версия и пошла в основу будущего порта **F355 Challenge** на **Dreamcast**, и это несмотря на то, что подобного переноса действительно не планировалось.

Что же касается творения Джеффа Краммонда, то здесь все также весьма непросто. Краммонд — человек весьма своеобразный. Начинал он свою карьеру довольно-таки

# s GRAND PRIX 3

странными игрушками, в которых было понемногу от головоломки, аркад и стрелялок. Самым известным примером является игра **Sentinel**, обладавшая настолько замороченной концепцией, что научиться играть в нее, не обладая развитым пространственным мышлением, было бы просто невозможно. Но наибольшую славу Краммонд, делающий игры с 1983 года, завоевал своим сериалом **Grand Prix**, который стартовал еще задолго до того, как лицензия на производство игр по мотивам «Формулы» стала вожаделенной добычей для современных мегаиздательств. Последняя игра сериала, **Grand Prix 2**, вышла еще в 1996 году, после чего Краммонд заявил, что ему, вообще говоря, надоело делать игры и что он собирается заняться в жизни чем-то иным. Впрочем, уже в 1998 году до нас дошли слухи о том, что мастер все-таки работает над созданием очередной серии **Grand Prix** «исключительно ради многочисленных фанатов». Долго ставилось под сомнение и сотрудничество Краммонда с **Microprose**, его предыдущими партнерами по **GP1** и **GP2**. Однако на выставке **ECTS** в прошлом году все прояснилось, а после нескольких вполне предсказуемых задержек игра, наконец-то, появилась в продаже...

**Ferrari F355 Challenge** и **Grand Prix 3** игры абсолютно разные. И по оформлению, и по стилю, и даже по те-



матике, не говоря уже об аудитории, фанатах, платформах и техническом исполнении. **Ferrari** — стильная и прямолинейная, в душе, несмотря на реалистичность, строго аркадная игра, призванная вызвать в игроке эмоции за три минуты. Короткие гонки, разнообразные (или, по крайней мере, разноплановые) трассы, сверхдетализованное графическое оформление и обезоруживающая доступность. Игра Краммонда совсем другая — примитивно и просто оформленная, со странной по меньшей мере графикой, которая навряд ли может понравиться с первого раза, гигантским количеством настроек, не просто отпугивающая, но напроочь гонящая непонимающего подальше. При этом по сути своей обе они — абсолютно четко направленные на фанатов вещицы, одинаково реалистичные, по-своему красивые и на самом деле обладающие абсолютно одинаковой сложностью. Просто **Ferrari**, благодаря своему типично японскому шарму, способна привлечь формой подачи того же самого материала, а вот творению Краммонда это недоступно.

В случае с **Grand Prix 3** вопрос с трассами, благодаря официальной лицензии **FIA**, даже и не поднимается — присутствуют все 16 трасс чемпионата 1998 года. Могут даже запросто перечислить: Мельбурн, Интерлагос, Буэнос-Айрес, Имола, Барселона, Монте-Карло, Монреаль, Маньи-Кур, Сильверстоун, Шпильберг, Хоккенхайм, Будапешт, Спа-Франкоршам, Монца, Нюрбур-



### Ferrari F355

Флагман автомобильной линейки знаменитого концерна Ferrari (с недавних пор часть автомобильной империи Fiat) середины 90-х годов F355 сочетает в себе все лучшее, что только может дать знаменитая марка дорогой и престижной машине. F355 вместе со всеми ее модификациями выпускалась с 1994 по 1998 год в количестве, не превышающем 200-300 автомобилей в год, с соответствующей стоимостью от 90-100 тысяч долларов за каждый автомобиль, заказываемый индивидуально. Соответственно, двух абсолютно одинаковых F355, наверное, и не найти. Первой появилась F355 GTS, модель-кабриолет, а также классическая F355, сделанная с кузовом типа «седан». Двумя годами позже по многочисленным просьбам немногочисленных покупателей появилась модель F355 Spider с откидным верхом. В 1997 году к этому модельному ряду

присоединилась чрезвычайно дорогая и сверхмощная F355-F1, использующая в своей основе технологии Формулы 1. Помимо чрезвычайно эффектной внешности и богатого интерьера, F355 — это еще и мощный 375-сильный движок и способность разогнаться до 100 км/ч за жалкие 4,6 секунды. Неудивительно, что фанат гоночных автомобилей Yu Suzuki выбрал именно эту машину в качестве своего транспортного средства. Нам бы зарплату главного дизайнера Am2...



пользованием самых последних графических библиотек, то и выглядят они много лучше, чем оригинальные аркадные треки, что делает еще более привлекательным их открытие.

Графические качества обеих игр со стороны фанатов наверняка не вызовут никаких нареканий. Краммонд, традиционно самостоятельно делающий графические движки для своих проектов, конечно же, не в состоянии угнаться за 100-сильной командой Am2, в которой, к тому же, работают чуть ли не лучшие игровые программисты в мире. Но мир гонок Формулы 1 таков, что, в принципе, сверхдетализации здесь и не требуется. Идеальный подгон трасс под оригиналы сегодня представляется уже очень простым делом (а какой революцией это казалось в 1996-ом!), погодные эффекты также не вызывают бурного восторга. Впрочем, у Suzuki над трассой дождь не льется никогда, но зато небо бывает такое разное, что дух

гринг, Сузука. Что же касается F355 Challenge, то вдобавок к шести оригинальным трассам (Motegi, 2 варианта Suzuka, Sugo, Long Beach и Monza), которые были включены в аркадную версию игры, Yu Suzuki в домашнюю версию добавил еще пять новых треков (Atlanta, Nurburgring, знаменитая Laguna Seca и две тестовые трассы Ferrari во Fiorano и Mugello), причем отменно сработанных. Правда, чтобы открыть их, придется немножко попотеть. При этом никаких первых мест и выигранных чемпионатов от вас не потребуется. Зато придется просто накручивать круги на всевозможных трассах в любых режимах. Первая секретная трасса откроется после того, как общий километраж превысит 600 километров, после чего новая трасса будет становиться доступной через каждую пройденную вами сотню. Самое удивительное то, что поскольку новые трассы делались напрямую для Dreamcast, с ис-





Формула 1 в 1998 году

Именно этот сезон сейчас, по прошествии двух лет, принято считать началом новой эры в Формуле 1, эры Ferrari и McLaren. Прежние лидеры чемпионатов середины девяностых ослабели, и с уходом из гонок компании Renault, команды Williams и Benetton отправились в глубочайший кризис. McLaren же и Ferrari значительно усилили свои позиции, а английская команда, вдохновившись новым шасси Эдриана Ньюи и сверхмощным двигателем Mercedes, первые пять-шесть гонок вообще провела в таком стиле, как будто конкурентов у нее нет вообще, привозя в каждой гонке 16 очков из 16 возможных. К середине сезона полоса везения McLaren и Мики Хаккинена закончилась, и Михаэль Шумахер начал стремительно догонять «серебряные стрелы». Впрочем, этот сезон явно принадлежал английской конюшне Рона Денниса, и закончил его Хаккинен победоносным преимуществом в 14 очков над ближайшим конкурентом. Ну а команда McLaren, заработав 156 очков в кубке конструкторов против 133 у Ferrari, вновь, как и в начале девяностых вместе с Сенной и Простом, поднялась на Олимп.



захватывает от восхищения. В **Grand Prix 3** новая «фишка» — фотореалистичные текстуры. Отношение к ним у разных игроков зачастую бывает абсолютно противоположным. Ваш покорный слуга отметил их яркость и четкость и, даже при неизбежной пикселизации, все же оценил их положительно. А вот один из моих коллег (не будем публично произносить его фамилию из четырех букв, которая начинается на «З» и заканчивается на «Ц» ;-)) при виде игры чуть не упал в обморок и потом еще долго поносил практически нецензурной лексикой все ее графические достоинства. На вкус и цвет, как говорится, человек человеку волк.

И все-таки **F355** и **GP3** до боли похожи друг на друга. Или все-таки совсем не похожи. Доложу я вам, что окончательно запутался. Но самое главное в том, что оба эти произведения, наконец-то, увидели свет. Стали доступны широким массам игроков. А уж им как раз и придется решать, какой из двух шедевров шедеврее другого, и стоят ли они вообще тех денег, что за них просят (сколько бы ни просили). Мои симпатии с **Ferrari**, несмотря на высочайший фанатизм по поводу Формулы 1 и всего, что с ней связано. Более того, даже несмотря на мою личную нелюбовь к **Ferrari**. Слава Богу, хоть Шумахера в этой игре нет...

СИ РЕПОРТАЖ

Страна ИГР • #17 (74) • Сентябрь 2000

# ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Максим Заяц

Возвращение всегда приятно. Слово́н домо́й — к старому уютному креслу, халату и тапочкам — возвращаемся мы порой в мир игры, к знакомому сюжету, друзьям и врагам, ставшим такими близкими и родными за предыдущие сколько-их-там-было серии. И неважно, что за прошедшие годы дважды менялся состав команды разработчиков, а главный герой из условно-допустимого набора пикселей превратился во вполне симпатичного трехмерного молодца.

**Платформа:** PC  
**Жанр:** adventure  
**Издатель:** Lucas Arts  
**Разработчик:** Lucas Arts  
**Онлайн:** <http://www.lucasarts.com>  
**Дата выхода:** осень 2000

Ну а уж тот факт, что этот симпатяга вновь ухитрился угодить в неприятности, и подавно никого не удивит — не в такие передышки попадали и не из таких проблем выпутывались. С легкой руки сценаристов Lucas Arts мы вновь возвращаемся на старый знакомый Остров Обезьян в очередной части, пожалуй, одного из самых знаменитых приключенческих сериалов — Monkey Island.

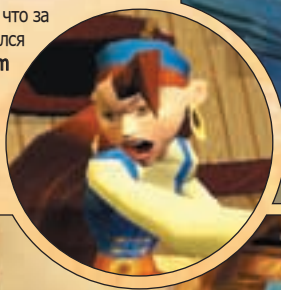
Наивно было полагать, что после нашей очередной победы над коварным LeChuck в окрестностях Monkey Island наступит мир и порядок. Проблемы и неприятности, с незавидной периодичностью преследующие наших героев, вызваны даже не естественным ходом событий или фатальным невезением. Вызваны они всего лишь вполне понятным желанием разработчиков поскорее обрадовать нас появлением очередной серии. Ну а какие же могут быть приключения без проблем для главного героя? Проблемы на сей раз выглядят примерно так: вернувшись после затянувшегося медового месяца на родной остров, счастливые молодожены внезапно обнаруживают, что за время их отсутствия прекрасную Elaine Marley (а теперь уже Threeerwood) успели объявить трагически погибшей. Более того, уже даже начали разбирать по кирпичикам ее родной особняк и готовиться к выборам новой правительницы. Бюрократия, меж тем, — сила, с которой приходится считаться даже в сказке, и потому нашей героине вместе с верным Guybrush предстоит пройти через массу испытаний и преодолеть множество преград для того чтобы доказать, что она — это она и есть, живая и невредимая. А тем временем у нее появляется конкурент — согласно вполне разумному закону место правительницы острова не должно пустовать, а потому в рамках строго демократических выборов в борьбу за ставший внезапно вакантным, а оттого еще более заманчивый пост включился еще один претендент — некто по имени Charles L. Charles. Имя кажется смутно знакомым, не так ли? Ну разумеется, к власти рвется наш старый знакомый LeChuck, ради такого случая слегка изменивший свои внешность и имя. Дальше — больше: проблемы появляются не только у наших героев, но и у всего славного островного пиратства. Ozzie, австралийский исследователь-путешественник, внезапно решает сделать Tri-Island зоной, пригодной для ведения бизнеса. В итоге пираты превращаются в социально-полезных субъектов, дающих выход своим эмоциям лишь в соревнованиях по арм-рестлингу, а старые добрые таверны и прочие заведения сомнительной репутации — во вполне уважаемые кафе и рестораны. Романтик Guybrush не может смириться с таким положением вещей и, очертя голову, кидается навстречу новым приключениям.

Вспомним, с чего все это начиналось. Более десяти лет назад звезда игровой индустрии Ron Gilbert создал The

Secret Of Monkey Island — игру, которая сразу же стала абсолютным хитом того времени благодаря своим диалогам и абсолютно сумасшедшим, но в то же время безукоризненно логичным паззлам. Завершив в 1992 году работу над Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, Gilbert покинул Lucas Arts и благополучно основал сразу две компании — Humongous Entertainment и Cavedog Entertainment. Лишь пять лет спустя, в 1997 году, новая команда разработчиков Lucas Arts выпустила третью часть игры. И вот теперь настало время для очередного продолжения. Команда разработчиков сменилась еще раз, и во главе проекта теперь стоят Michael J. Stemmler и Sean Clark. Их карьера в Lucas Arts началась почти десять лет назад с создания адвентюрного хита всех времен и народов Sam and Max Hit the Road. Вспомнили? Тогда вы, как и я, можете быть твердо уверены в том, что четвертая часть Monkey Island находится в надежных руках.

Ветераны серии будут рады узнать, что за прошедшие годы мир игры изменился не так уж сильно. В *Escape from Monkey Island* вместе с уже знакомыми и любимыми персонажами — романтиком Guybrush Threeerwood, красавицей Elaine Marley, кровавым пиратом LeChuck, масте-

ром клинка Carla, Voodoo Lady, говорящим черепом Mugga, Stan`om, который внезапно ударился в торговлю недвижимостью, и многими другими — к нам возвращается неотъемлемая черта всех лугасартовских квестов — абсолютно неподражаемый юмор. Скупленные бездушным Ozzie притоны и таверны переименовываются в Starbuccaneers, Boarders, and Planet Threeerwood — по примеру классических американских ресторанов Planet





Hollywood, кофейн Starbucks и книжных магазинов Borders. На месте Школы Фехтования отныне находится Академия по Переобучению Пиратов, а SCUMM Bar, названный так в честь старого движка игры, переименован в Lua Bar — в честь движка нового. Там, кстати, подают пиратское суши — «аку». Наконец, на один из вопросов Guybrush отвечает: «I'm Guybrush Threepwood, zillionaire. I own a mansion and a yacht» («Я Guybrush Threepwood, миллионер, владелец особняка и яхты»), — точная копия знаменитой фразы кролика Bugs Bunny из сериала «Looney Tunes»).

Разумеется, игровой процесс не мог обойтись без изменений, первым и самым значительным из которых стало эпизодическое появление элементов action. Слишком велик был соблазн, и разработчики не смогли от него удержаться — оживить веселый, но в то же время немного однообразный ход игры несколькими головоломками, для решения которых потребуются в первую очередь не умственные усилия, а терпение и хорошая реакция. Упаси Бог, никто не говорит о том, что нам предстоит с шотганом наперевес носиться по джунглям за обезьяной, укравшей рецепт приготовления миндальной настойки. Совсем нет, речь идет всего лишь о нескольких довольно изящных пазлах, в которых главному герою придется, например, прыгать по камушкам через лавовый поток. В остальном игра должна остаться почти прежней, с ее абсолютно сумасшедшими задачами и головоломками, самой сложной из которых обещает быть путешествие через лабиринт времени на старом болоте. Здесь Guybrush встретит самого себя в будущем и должен будет восстановить правильный порядок вещей для того, чтобы спасти мир от злостного временного катаклизма, а заодно еще и снять с себя несправедливое обвинение в ограблении банка. А как вам понравится идея превратиться ненадолго в крайне вонючего пирата для того, чтобы обмануть слепого «коллегу»? Еще более чудными обещают быть некоторые предметы — от загадочного «трансмографа», превращающего пиратов в продуктивных членов общества, до куклы-марионетки LeChuck, с которой наш главный герой будет общаться при решении некоторых головоломок. Нас ждут соревнования по прыжкам со скалы, люминесцентные рыбы, искусственная кожа из магазина протезов и ограбление судьи. Ну а под конец разработчики приготовили нечто уникальное настолько, что они не хотят говорить об этом до выхода игры. Увы, придется еще немного подождать. Кстати, упорно ходят слухи о том, что по ходу дела нам придется управлять не только Guybrush Threepwood, но и



Заказ по интернету:  
<http://www.e-shop.ru>  
 e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)



(095) 258-8627  
 (095) 928-6089  
 (095) 928-0360  
 (812) 311-8312

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



\$14.99

In Cold Blood

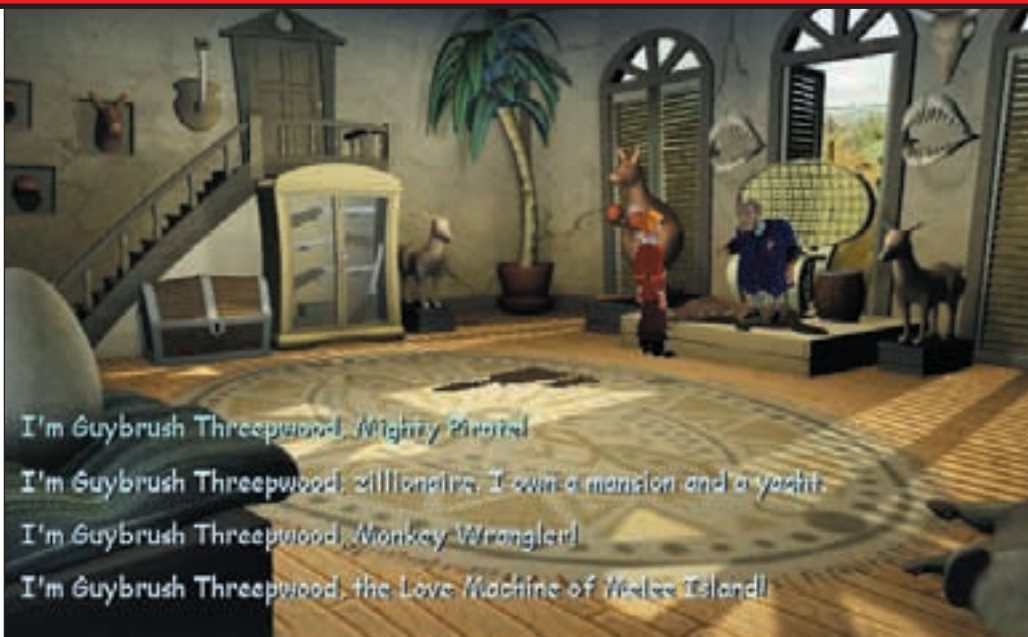
**Внимание! Супер-предложение:**

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%.

\$149.99		\$39.99		\$39.99		\$29.99	
	Nintendo 64 (US)		Controller N64		Expansion Pack N64		Memory Pack N64
\$89.99		\$79.99		\$69.99		\$89.99	
	<b>HOT!</b> Donkey Kong 64		Tony Hawk's Pro Skater		<b>NEW!</b> Rally Challenge 2000		<b>NEW!</b> Perfect Dark
\$99.99		\$57.59		\$46.99		\$46.99	
	(Color) Game Boy		Game Boy Pocket		<b>NEW!</b> The Boyz		<b>NEW!</b> (Color) Tomb Rider
\$44.99		\$23.19		\$22.19		\$22.49	
	(Color) Turok Rage Wars		Aladdin		Daffy Duck		Metroid 2
\$46.99		\$38.99		\$10.99		\$9.99	
	(PAL) Euro 2000		(PAL) Mobil 1 Rally Championship		<b>Special Price!</b> (PAL) Rally Cross		<b>Special Price!</b> (US) Oobwah! Abe's Oddysee

самой Elaine. Впрочем, это все же маловероятно — если дать волю этой решительной красотке, она за пятнадцать минут разберется со всеми проблемами и тем самым лишит нас удовольствия от многочасовой игры. Пусть уж лучше Guybrush по старинке мечтает о пиратстве, сооружает рогатку из гигантского кактуса и вливает решительно во все неприятности, которые попадают ему на пути. Так оно как-то привычнее...

Пожалуй, сюрприза действительно не получится: я уже упомянул об этом вначале, да и скриншоты говорят сами за себя... Да, четвертый Monkey Island действительно стал трехмерным. На смену привычному и знакомому SCUMM engine пришел ничуть не менее удобный, но все же принципиально новый движок от Grim Fandango — GRIME, слегка переработанный во второй редакции. Grim Fandango был выдержан в мрачновато-классическом стиле noir — **Escape from Monkey Island** сохранил традиционную для игр этой серии палитру ярких цветов и весь шарм и очарование веселого мультфильма. Отныне трехмерные полигональные персонажи разгуливают на фоне пререренных ландшафтов и чувствуют себя при этом весьма и весьма неплохо. Пожалуй, это решение и в самом деле было успешным: рисованные фоны можно сделать сколь угодно красивыми, не беспокоясь о торможении



**Забавное имя у нашего главного героя, вы не находите? Все дело в том, что в графическом редакторе DPaint, которым пользовались разработчики, создавая первую часть игры, файлы сохранялись с расширением «\*.brush». Имени у главного персонажа в то время еще не было, и поэтому простоты ради в ходе рабочего процесса его называли просто «guy», что значит «парень». Ну а графические файлы имели приблизительно такой вид: «guy.brush». Некоторое время спустя Ron Gilbert решил объединить эти два слова, и в результате получилось такое вот забавное имя — Guybrush. Ну а фамилия Threepwood добавилась немного позже в результате проведенного внутри компании конкурса. Не правда ли, за прошедшие годы наш главный герой почти не изменился? ;)**



нии и системных ресурсах — было бы желание да хорошие художники. Ну а 3D как-никак придает игре массу новых возможностей. Inventory стал трехмерным — в лучших традициях Tomb Raider мы прокручиваем перед глазами предметы, выбирая тот из них, который необходим нам в данный момент. Как и в Grim Fandango, наш главный персонаж указывает на интересующие его объекты поворотом головы, разве что теперь можно включить еще и всплывающие названия-подсказки. В ходе диалога мы по-прежнему выбираем из предложенных вариантов ответа тот, что кажется нам наиболее правильным — и ни одна ошибка не будет фатальной настолько, чтобы мы увидели на экране малоприятную надпись «Game Over» и со вздохом начали вспоминать, как давно игра была сохранена в последний раз. Кстати, общий объем диалогов составит примерно 9000 (!) фраз — и все равно игра будет несколько короче Grim



Fandango, который некоторым... г-м, весьма странным людям показался чрезмерно затянутым. Ах да, чуть не забыл: помимо GRIME engine в игре использована еще одна технология — скелетная анимация персонажей позаимствована из другого потенциального лукасартовского хита — Obi-Wan. Впрочем, к Митгау это не относится — он и так скелет, только говорящий. ;)

Отдельная хвалебная песня поется звуковому оформлению игры. Lucas Arts всегда уделяла озвучке своих проектов повышенное внимание и на этот раз также не собирается отступать от этой традиции. Непримируемых Guybrush и LeChuck по-прежнему озвучивают Dominic Armato и Earl Boen, более того — шестьдесят различных голосов было записано только для обезьян! Музыкальные схемы, как всегда, легки и ненавязчивы — они невольно создают у играющего приподнятое настроение, которое как нельзя лучше подходит для восприятия Monkey Island. Однако в большой бочке сладкозвучного меда отыскалась-таки одна молчаливо-мрачная ложка дегтя — на этот раз в игре не будет песен. Как выясни-



лось, бюджет у разработчиков все-таки не резиновый. Жаль. Без хорошей песни в игре все же будет чего-то не хватать. Хочется надеяться, что это останется единственным недостатком **Escape from Monkey Island**.

Основной проблемой квестов всегда было практически полное отсутствие пресловутой replay ability. И в самом деле, единожды пережив вместе с главными героями очередную порцию приключений, насладившись графикой и диалогами и вдоволь посмеявшись над удачными шутками, мы отправляли игру пылиться на полку, и лишь очень немногие доставали ее оттуда вновь. На рынке появлялись все новые и новые шедевры, которые почему-то приносили разработчикам все меньше и меньше дохода. Причина этого прискорбного факта довольно проста: прежде чем достать из бумажника честным трудом заработанные 40-50 долларов, среднестатистический покупатель хорошенько задумывается над тем, на что же их потратить, благо выбор и в самом деле велик. Он прекрасно понимает, что прохождение любого, пусть даже самого примитивного shooter'а или стратегии отнимет у него неделю, после чего он сможет еще неопределенное время резвиться с друзьями в multiplayer-режиме. Квест же будет с восторгом пройден за три дня,



а затем придется скучать целый месяц в ожидание денег на покупку новой игры. Выбор сделан — и коробка с квестом остается лежать на прилавке магазина. Падение спроса и жесткая конкуренция привели к тому, что многие разработчики резко охладели к жанру adventure, переключившись на другие проекты. Упоминания о квестах начали постепенно исчезать из анонсов и пресс-релизов, и в блеске славы Quake 3 и Tiberian Sun жанр в одностороннем порядке стал изгоем. Прошло совсем немного времени, и мировое игровое сообщество резко почувствовало, что в этой жизни чего-то решительно не хватает, чего-то такого привычного и знакомого... Квестов! Ностальгия по старым временам и практически полное отсутствие конкуренции послужили началом новой волны потребительского спроса. За последние полтора-два года жанр adventure начал отвоевывать утраченные было позиции, а грандиозный успех таких хитов, как Grim Fandango и Discworld Noir заставил многих разработчиков пересмотреть свое отношение к нему. Квесты начали появляться вновь, и отныне их стараются создавать в расчете на прибыль. У разработчиков **Escape from Monkey Island** есть все основания не сомневаться в успехе своего проекта. Уже сейчас можно с уверенностью говорить о том, что игра успешно пережила переход к 3D, более того — похорошела, не потеряв при этом присущего ей стиля и шарма. Фанаты могут радоваться возрождению серии и ждать очередной хит. К нам возвращается старый знакомый Monkey Island — мир, в котором причудливо смешались благородство и подлость, добро и зло, романтические пираты, бездушные бизнесмены, коварные политики, любовь, ненависть и, разумеется, обезьяны. :)

CINPREVIEW



ТЕЛ. 258 86 27  
 ТЕЛ. 928 60 89  
 ТЕЛ. 928 03 60

П С И О  
 Р О С Н  
 О В К Л  
 Д Р У А  
 А Е С Й  
 Ж М С Н  
 А Е Т  
 Н В  
 Н А  
 О Г  
 О



**ТОЛЬКО В СЕТЕВОЙ ГАЛЕРЕЕ "МОДЕРН АРТ" ВЫ НАЙДЕТЕ ВСЕ ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ВАШЕГО САЙТА, ЖУРНАЛА, РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ.**

**МОДЕРН АРТ - ЭТО УНИКАЛЬНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ ЦИФРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ ОТ СОВРЕМЕННЫХ ХУДОЖНИКОВ.**

**MODERNART.RU**

# STARTOPIA

Платформа: PC  
Жанр: стратегия/симулятор  
Издатель: Eidos  
Разработчик: Mucky Foot  
Онлайн: <http://www.muckyfoot.com>  
Дата выхода: ноябрь 2000 года

# К

Дмитрий Эстрин

ак все-таки интересна наша жизнь! Если бы не разгильдяйство и упрямство отдельных разработчиков Bullfrog, никогда бы мы не увидели игру Startopia. Да и Urban Chaos, по всей видимости, тоже бы не увидели. Знаете, с чего все началось? С Creation, над которой Bullfrog парилась около пяти лет. Естественно, после перехода в собственность Electronic Arts маразм волей-неволей пришлось прекратить и заняться разработкой (хотя правильнее говорить разрабатыванием) старых, известных торговых марок. Разумеется, нашлись недовольные. Майк Дискетт (Mike Diskett), Фин Макгечи (Fin McGeachie) и Гай Симмонс (Guy Simmons) в свое время дали возможность интернетовским ньюсмейкерам разжиться еще одной новостной заметкой. Эти товарищи демонстративно покинули Bullfrog и открыли новую компанию, которую назвали Mucky Foot.

Лично мне это название нравится. Нонконформистское, хитрое, а главное, — английское, оно ровным счетом никому ничего не говорит, вызывая самые противоречивые ассоциации. Urban Chaos, первенец Mucky Foot, выплыл лишь за счет своевременного порта на Dreamcast. Полуреволюционному 3D-action'у от третьего лица, в котором, как утверждали критики, «чего-то не хватало», не было суждено стать культовой игрой. Чем же займется Mucky Foot теперь? Неужели начнет строгать сиквел Urban Chaos? Наверное, такие вопросы задавали себе в свое время аналитики игровой индустрии, и Mucky Foot не преминула их удивить. Стратегический симулятор в стиле Theme Park и вообще всей серии Theme от Bullfrog обозначил смену жанровой ориентации разработчиков и заставил многих серьезнейшим образом задуматься. На что же рассчитывает Mucky Foot?

Ну, разумеется, Mucky Foot вместе со своим издателем Eidos рассчитывает на якобы несомненный успех в рамках здоровой конкуренции с Bullfrog. Сочетание

оригинальной, несколько абсурдной идеи и чужой, многократно пережеванной концепции заставляет разработчиков неустанно критиковать всю линейку Theme-игр. Надо же как-то подчеркнуть, что **Startopia** — это нечто совершенно особое, ранее невиданное и, сейчас прозвучит ключевое слово, оригинальное.

Когда-то я говорил, что концепция постройки и развития неистошима, ибо строить и развивать можно все что угодно. От вокзалов до дачных участков. От военной базы до общественных сортиров. И каждый раз игра будет получаться как будто бы новой. А это в условиях кризиса идей чрезвычайно важно. Что предлагает нам Mucky Foot в своей **Startopia**? Представьте себе, строить и развивать... космическую станцию. Это может оказаться довольно веселым занятием, поскольку что собой должна представлять интергалактическая космостанция никто не знает.

Вообще, у меня создалось такое впечатление, что Mucky Foot трудится над проектом комичным и во многом пародийным. А значит **Startopia** уже неод-



нозначна. Сами высказывания разработчиков об игре полны недосказанных намеков, которые, тем не менее, довольно сложно воспринимать серьезно.

Итак, космопорт. Если в том же Theme Park основной целью каждой миссии было набрать определенное количество очков, то в **Startopia** все оказывается далеко не так просто. В самом деле, какая-то бессмыслица — следует заработать два миллиона баксов, после чего уровень можно считать пройденным. Разработчики **Startopia** предлагают нам другой, более привлекательный вариант в виде более конкретных целей для каждого уровня. Вот, например, один из

Кстати, о них, родимых... Серьезным образом изменит игровой баланс и наличие действующих конкурентов. Их будет, как обещают разработчики, целых три штуки. Диверсия и технологический шпионаж всячески поощряется. Порой элементарная разведка с помощью спецдрондов способна принести совершенно неожиданные результаты. Арт-директор игры Гарри Кар (Garry Car) сообщает, что во многом благодаря нововведенному аспекту конкуренции игра в общих чертах будет носить многопользовательский характер.

Что представляет собой космическая станция в **Startopia**? Фактически, это настоящий город, для которого лишь нужно правильно построить соответствующую систему жизнеобеспечения. Вся станция для удобства делится на три палубы. На первой размещается индустриально-технологический комплекс. На второй, центральной, — коммерческие, жилые и развлекательные комплексы. И, наконец, последняя, биопалуба, представляет собой своеобразную экосферу космической станции.

Основной смысл **Startopia** заключается в привлечении на космическую станцию разумных форм жизни. Специальный коллектор преобразует эмоции инопланетян в особый вид

**THYORIAN GREKKA-TARG**

Эти товарищи — прирожденные стукачи и доносчики. Лучше всего их использовать для диверсионных работ. Посылайте этих инопланетян на космические станции конкурентов, и в скором времени вы получите полную о них информацию. Если же не загрождать их работой, «стуки» начнут шпионить за жителями вашей же станции, сея хаос и недовольство.

**POLVAKIAN GEM SLUG**

Галактическая богема. Аристократическая раса, представителей которой чрезвычайно сложно оставить довольными. Зато, если вам это удастся, недостатка в энергии вы испытывать не будете. Инопланетяне вырабатывают особый продукт, который коллекторы преобразуют в чистую энергию.

**KASVAGORIAN**

Боевые гуманоиды. Их стоит использовать во всех полицейских работах: охране жизненно-важных сооружений, слежении за общественным порядком и т.д. Незанятые такого рода обязанностями, эти агрессивные инопланетяне представляют собой серьезную угрозу для космического социума.

**DAHENESE SIRENS**

Очаровательные создания, созданные для того, чтобы радовать своим видом жителей космической станции. Слишком большие количества прекрасных созданий неблагоприятно воздействуют на других инопланетян, которые чересчур часто начинают отвлекаться от своих повседневных обязанностей.

**ZEDEM MONK**

Религиозная раса, поклоняющаяся Богу Солнца. Поддерживает высокий уровень духовности среди населения. Больших скоплений этих инопланетян следует опасаться, поскольку существует реальная угроза религиозно-космического фанатизма, вслед за которым на станции наступит полный хаос. В противовес этим господам стоит вспомнить о **Daheneese Sirens**.

**KARMARAMA**

Эти существа исповедуют квазибуддистскую философию, постоянно медитируют и снабжают космическую станцию огромными количествами энергии. Если же эти инопланетяне застукуют вас за каким-нибудь нехорошим занятием, направленным против мира во всем мире, ждите бойкотов, демонстраций и мятежей.



**Когда-то я говорил, что концепция постройки и развития неистощима, ибо строить и развивать можно все что угодно. От вокзалов до дачных участков. От военной базы до общественных сортиров. И каждый раз игра будет получаться как будто бы новой. А это в условиях кризиса идей чрезвычайно важно.**

сценариев. На космическую станцию прибывает большая тусовка инопланетян с кошачьими мордами. Под воздействием неизвестных факторов они стремительно мутируют и превращаются в жутких насекомых, которые терроризируют население космической станции. Ваша цель уничтожить супостатов. Разработчики планируют ввести специальный режим игры, который более всего напоминает классический 3D-action. Нам придется с видом от первого лица возглавить группу инопланетных бойцов специального назначения, пробежаться с пушкой по космической станции и разделаться таким образом с нехорошими пришельцами. Это всего лишь одна из нескольких десятков миссий. В процессе игры вам придется также отразить атаки космических пиратов, наладить торговлю с отдаленными цивилизациями и поддать своей экономической мощью конкурентов.

энергии, который по совместительству оказывается еще и основным ресурсом. Получение энергии во многом зависит от посещения и использования различных сооружений интергалактическими путешественниками. В общем, все сравнительно просто, но... следует помнить, что без энергии (а значит, и инопланетян) вы не сможете сделать ровным счетом ничего. Развитие станции и строительство новых сооружений останется в ваших мечтах, а старые — автоматически прекратят работу. Так что основная игровая формула очевидна: количество посетителей станции прямо пропорционально получаемой энергии. Надо признать, весьма логично и довольно оригинально.

Изначально в **Startopia** есть девять видов инопланетян. Кроме них вы можете также вырастить новые формы жизни, соответствующим образом настроив биопалубу. Что представляют собой инопланетяне?

**GROULIEN SALT HOG**

Обычные рабочие, недостатка в которых, как правило, не испытываешь. Это не значит, конечно, что на их нужды и заботы не стоит обращать никакого внимания. Опасность бунта в этом случае становится вполне явной.

**GREY**

Классические неогуманоиды, общий вид которых должен быть известен каждому по старым комиксам, фантастическим фильмам. Они неплохие медики, но главное — то, что ведут они себя примерно так же, как туристы из Германии. Тратят деньги, то есть, простите, энергию в особо больших количествах.

**TURRAKEN**

Двуголовые инопланетяне, без которых ваша космическая станция превратится в ржавеющее корыто. Обладают мощным интеллектом, который стоит использовать в научных исследованиях. Эти существа должны быть постоянно заняты, в противном случае они дуреют от безделья и спорят сами с собою двумя головами.

**ДРОЙДЫ**

Это, как вы могли сами догадаться, не инопланетяне. Вообще говоря, дроидов в Startopia много. Дроиды-строители, дроиды-уборщики, дроиды-полицейские... Впрочем, и с ними не без проблем. Роботы обожают портиться, а испорченный робот на космической станции это... Перечитайте на досуге Лема.

Как я уже говорил, это только разумные формы жизни. У вас есть возможность самостоятельно выращивать различных животных на биопалубе. Сформировав ландшафт, вы легко можете отправиться на одну из диких планет, сплелнать какого-нибудь азонодышащего хомяка с рогами и копытами и вывести соответствующую популяцию у себя на космичес-



кой станции... Польза от всего этого несомненна. Во-первых, хомяков после соответствующей обработки можно пускать на мясо и кормить им инопланетян. Во-вторых, развитая экосистема радует жителей космической станции, от чего те начинают лучше работать. Или, например, если вам удастся вырастить какое-нибудь особое дерево, мудрые турракены изучат его и изобретут новое лекарство или, допустим, оружие.

В основном же в Startopia нам придется заниматься развитием жилищного и коммерческого комплексов. В зависимости от того, какие сооружения и строения мы предпочитаем, будет формироваться подходящее общество и быт. Если, скажем, на космической станции будут преобладать казино, пивнушки и дешевые мотели, то вы рискуете собрать на своей станции галактических проходимцев всех мастей.



Но не думайте, что в этом случае вас будут баловать посещениями аристократические полвакиане и интеллектуалы турракены. Через какое-то время население начнет терроризировать воинственные касвагориане, или под влиянием зедемских монахов наступит религиозная анархия.

Я с некоторым трудом представляю себе огромную космическую станцию, десятки сооружений, толпы празднующих инопланетян, все из полигонов... Как здесь ориентироваться, что будет с управлением... Есть предположение, что со временем скриншоты должны сильно упроститься.

Mucky Foot изо всех сил старается сделать игру, которая реально отличалась бы от творений Bullfrog и Maxis. Пока все вроде бы получается. С другой стороны, разработчики, судя по всему, еще не приступили вплотную к созданию собственно игрового процесса. Будем надеяться, впрочем, что у них все получится.





**Не признает ошибок,  
потому что не ошибается.**

Он работает одинаково хорошо и у Вас в кабинете, и в самолете.  
Даже на коленках все будет сделано качественно. HP Omnibook.

Пользуйтесь правом требовать лучшего.



**HP Omnibook 6000** ноутбук для корпоративного пользователя, с отличным соотношением цена/производительность. Удобен как для пользователей, так и для администраторов корпоративных сетей / Процессор Intel® Mobile Pentium® III, 600, 650 или 700 МГц или процессор Intel® Mobile Celeron® с частотой 550 МГц / Дисплей от 14" TFT до 15" (1024x768) / Видео 2x AGP 4 или 8 МБ + Zoomed Video + аппаратный MPEG-2 / Память 64 или 128 (512) МБ PC-100 SDRAM / Жесткий диск 5,6,10,12 или 18 Гб / 24x CD-ROM или 6x DVD-ROM, 56.6k модем, сетевая карта 10/100 / Тип батареи – Li-ion (до 4 часов) / Предустановленная операционная система Windows® 95/98/2000/NTW 4.0 / Вес 2,27 или 2,86 кг / Габариты 315x261x32 мм с дисплеем 14", 325x261x32 мм с дисплеем 15".

**HP Omnibook M2 (F2055W/K)** ноутбук «все-в-одном» для ежедневного использования в бизнесе по доступной цене / Процессор Intel® Mobile Pentium® III, 600 МГц (F2055W/K) или процессор Intel® Mobile Celeron® с частотой 500 МГц (F2051W, F2052W, F2065W/K) / Дисплей 12.1" HP, 12.1" TFT, 14" (1024x768 или 800x600) / Видео 128 бит 2 МБ + Zoomed Video + MPEG-2 / Память 32 или 64 (512) МБ SDRAM / Жесткий диск 5 или 10 Гб / 24x CD-ROM или 6x DVD-ROM, 56.6k модем / Тип батареи – Li-ion или NiMH (до 3 часов) / Предустановленная операционная система Windows® 98 / Вес 2,9 или 3,0 кг / Габариты 311x269x40 мм.

Intel, the Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks and Celeron is a trademark of Intel Corporation. ©2000 Hewlett-Packard Company. All rights reserved.



Оптовые поставки:  
Тел.: (095) 907-1101, 907-1065.  
Факс: (095) 904-5995.  
E-mail: rsi@rsi.ru  
www.rsi.ru

**Наши партнеры:**

Москва  
Москва  
Москва  
Москва  
Москва  
Уфа  
Новосибирск

К&М  
Д-Факто  
Центр Информатик  
ЦНТ Транс  
ТерраЛинк  
R-Style  
Ванос  
R-Style

(095) 523-9172, 523-9366  
(095) 230-6819 (многочисленный)  
(095) 246-8285, 900-4854  
(095) 262-2593, 546-1287  
(095) 721-1721 (многочисленный)  
(095) 904-1001 (многочисленный)  
(3472) 53-3198, 52-7394  
(3832) 660-578, 661-167

Интернет-компьютер

www.computerplaza.ru



# GRANDIA II

Сергей Овчинников

Самая сложная задача в жизни любой игровой консоли — это насыщение ее библиотеки качественными ролевыми играми. Мало того, что например, в Японии именно наличие крутых ролевушек во многом определяет судьбу той или иной платформы, так еще и создание по-настоящему современных и качественных RPG обычно отнимает у разработчиков много больше времени, чем то, что требуется, чтобы сделать очередной шутер или гонку. И если у Sony всегда есть в запасе отлаженная машина по производству хитов под маркой Final Fantasy, то для Sega и ее Dreamcast «титанская RPG» всегда оставалась проблемой номер один.

**Н**a Saturn'e, от которого Dreamcast, несмотря на все потуги, взял весьма много, был Shining Force, Sakura Taisen, Panzer Dragoon Saga и, конечно же, Grandia. Grandia, оказавшаяся неожиданно настолько хорошей игрой, что умудрилась «зацепить» все более противящихся новым названиям японцев и основать новый игровой сериал. Причем, как и следовало ожидать, настоящее испытание на прочность творения команды GameArts пришлось именно на вторую серию ставшей уже знаменитой игры. 3 августа долгожданная **Grandia II** появилась на прилавках японских магазинов, сопровождаемая шквалом восторженных оценок игровой прессы и более чем скромной для хита таких масштабов рекламной кампанией.

Если попытаться описать чувства, которые испытываешь после нескольких часов, проведенных за игрой в не слишком понятную (из-за повсеместного японского) и местами не шибко красивую **Grandia II**, то лучшим словосочетанием будет «бешеный восторг». Первую часть игры можно было смело использовать для подведения итогов многолетнего развития японских RPG, потому что в ней было все — прорывная по тем временам графика, отменная боевая система и сюжет, заставляющий смеяться и плакать. Grandia была данью старым ролевым играм, временам Lunar, Final Fantasy до PlayStation'овского периода, Dragon Quest, наконец. Перейдя на новую сверхсовременную платформу, Grandia должна была измениться. Самое удивительное то, что этого так и не произошло. **Grandia II** — это еще один пример

классического построения ролевой игры с соблюдением всех маленьких правил и нюансов. Эта игра сделана так, как сегодня RPG уже никто не делает. И это в ней самое главное.

**Grandia II** несколько отошла от своего первоначального «детского» сюжета, и теперь главными героями, как и в большинстве подобных произведений, выступают подростки. Соответственно, открывается целый спектр новых проблем и возможностей для сценаристов вместе с некоторыми ограничениями, которые не позволили авторам записать в игру такое количество юмора, которым славилась первая часть. Зато теперь у нас есть полноценная любовная линия, вполне осязаемые злодеи и чуть более взрослый и изощренный подход к дизайну. По работе художников **Grandia II** оставляет позади все современные потуги даже Square, не говоря уже о всяких там Namco или Sony. Каждая локация первоначально была отрисована в акварели, причем зачастую сразу с нескольких ракурсов, каждому зданию соответствовало огромное количество дизайнерских документов.

Все это привело к тому, что, даже собранные из полигонов, эти здания и объекты не потеряли своеобразие и эдакой «теплоты», обычно свойственной нарисованным от руки картинам. Что-то, конечно, было утеряно (особенно это заметно в ранних сценах игры, которые были сделаны еще два года назад, когда GameArts только еще учились управляться с Dreamcast), но зато все сцены стали полностью интерактивными, камера получила возможность показы-



**Платформа:** Dreamcast  
**Жанр:** RPG  
**Издатель:** GameArts  
**Разработчик:** GameArts  
**Онлайн:** www.gamearts.co.jp  
**Дата выхода в США:** 5 декабря 2000



вать что угодно, причем с любых ракурсов. Это, конечно же, серьезным образом упростило задачу по созданию соответствующей атмосферы. Несмотря на то, что игра занимает всего лишь один диск, благодаря практически полному отсутствию видеороликов размеры игрового мира просто невероятны. Причем все это отнюдь не статичные предварительно обсчитанные задники, а настоящие полигональные ландшафты с огромным разнообразием текстур и архитектурных стилей. Не менее интересны и подземелья.



Классических каменных мешков и прочей средневековой жути в **Grandia II** практически нет — вместо этого вам предлагается путешествовать по лесам и горам, спускаться в пещеры, открывать и распутывать загадки сложнейших лабиринтов, бродить по многоэтажным замкам и склепам, понятное дело, битком набитым монстрами. Камера ведет себя и управляется примерно так же, как и в первой серии, однако теперь во время драматических заставок она то и дело переключает виды обзора благодаря полностью полигональной графике. В то же время одна из самых главных проблем первой части игры — сложность ориентации в пространстве со свободно вращающейся камерой — разработчиками **Grandia II** была оставлена практически без внимания. Более того, теперь карта местности исчезла вообще, будучи замененной высокоинтеллектуальным компасом, который может указывать направление к любому выбранному вами объекту. Правда, признаться, помощи от этого компаса практически никакой.



Боевая система **Grandia II** претерпела лишь косметические изменения, но зато исключительно в лучшую сторону. В отличие от *Final Fantasy*, где бои являются лишь занудным способом оттянуть концовку и хоть чем-то занять игрока в интерлюдиях между сюжетными вставками, **Grandia II** может похвастаться, пожалуй, самой качественной боевой системой в классической японской RPG. Здесь все построено на очередности хода. По специальному индикатору, разделенному на три основных сегмента (ожидание, команда, действие) двигаются иконки персонажей. После периода ожидания вы можете отдать своему герою команду, которая будет исполнена не сразу же, а по прошествии некоторого времени, причем в случае обычных атак и ис-



# НОВЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ на АРБАТЕ

## Лучшие игры

Всемирная сеть Internet

Мощное компьютерное оборудование

В Вашем распоряжении:

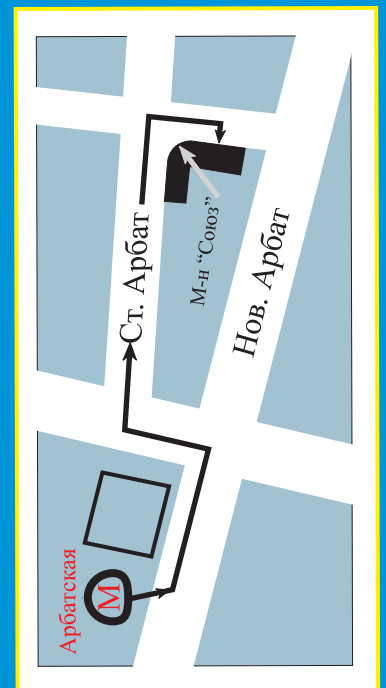
17" мониторы  
Asus RIVA TNT2 Pro  
100Mb сеть

**РАБОТАЕМ КРУГЛОСУТОЧНО!**

Центр, Арбат, Арбатский пер, д. 6/2  
Тел. 203-9797

ЛИНИЯ ОТРЕЗА

## Предъявителю купона 1 ЧАС БЕСПЛАТНО



Центр, Арбат, арбатский пер, дб/2

пользования предметов это время будет меньшим, а в случае с магией затянется подольше. Так вот, будучи атакованным специальной атакой в процессе подготовки удара, герой не сможет ее произвести и фактически пропустит ход. В принципе, в Final Fantasy действует тот же принцип, но в Square'вском творении пользоваться им неудобно, а главное — не нужно. Здесь же, в ситуации, когда герои практически свободно перемещаются по полю битвы в трех измерениях (не забываем про пернатых друзей), а на экране порой происходит вообще нечто невообразимое, когда одновременно атакуют два-три персонажа плюс три-четыре противника, эта система существенно облегчает жизнь и приносит хороший стратегический элемент в и без того веселые и интересные бои.

**Grandia II**, наряду с таким экстраординарным творением, как Space Channel 5, использует хитрейшую технику совмещения реальных полигональных объектов и MPEG-видео во многих местах на протяжении всей игры. В основном этот прием применяется в боевых секциях, в основном для создания магических эффектов. Столпы пламени, электрические раскаты, миллионы песчинок, разлетающихся по всему пространству, метеоритный душ и даже настоящий электрический дракон — все это смесь настоящих полигонов и мастерски нало-

женного на них видео. Настолько мастерски, что заметить «подставу» практически невозможно, разве что становится ясно, что даже мощи Dreamcast никогда в жизни не хватит для того, чтобы воспроизвести на экране такую красоту, используя обычные полигоны. Благодаря этой маленькой хитрости, бои в **Grandia II** выглядят на несколько порядков лучше, чем в любой Final Fantasy. Несколько реже, но не менее эффектно выглядят эти видеовставки в нескольких сюжетных вставках. Так, например, такого замечательного огня в костре, разведенным нашим героем в то время, пока сумасбродная принцесса Елена молилась в какой-то



сяч полигонов, а в другом — тридцать...

В музыкальном плане игра претерпела, пожалуй, самые радикальные изменения. Несмотря на то, что композитор остался прежний (он также работал и над музыкой в Lunar 1, 2), мелодии претерпели значительные перемены, в целом музыка стала тяжелее и драматичнее, появилось больше роковых ноток и странных аранжировок. А на прилагаемом к limited edition-версии игры саундтреке вообще размещены техно-ремиксы классических песен первой и второй Grandia. Как и в первой части, в Grandia II персонажи вовсе не немые, и все основные диалоги в игре озвучены, причем, традиционно для GameArts, прекрасными актерами. Над локализацией же, которую будет делать для американского и европейского рынков компания Ubi Soft, нанята компания, в свое время прославившаяся бесподобным переводом Metal Gear Solid.

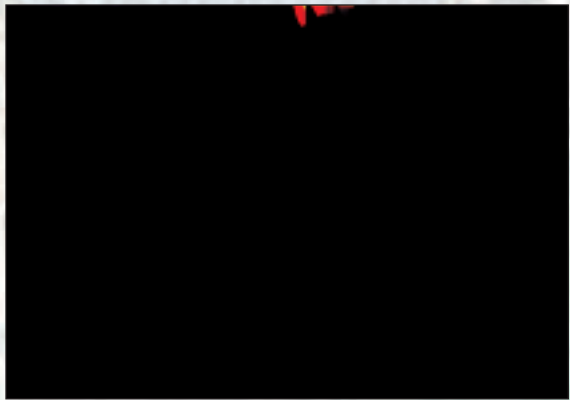


жуткой башне, при применении полигонов просто бы не получилось.

Несмотря на столь блестящую реализацию некоторых технических моментов и общую красоту дизайна вкупе с отличными моделями и подбором текстов, некоторые из локаций в игре выглядят так, как будто перепрыгнули в нее неизвестно каким образом из первой Grandia. По игре можно отлично проследить, как GameArts учились работать на Dreamcast, а потом, уже научившись, поленились переделывать уже созданные кусочки локаций. Поэтому и получается, что в одном месте пять ты-

**Grandia II** — прекрасный пример настоящего качественного сиквела, не только повторяющего, но и улучшающего все элементы своего предшественника. И в случае качественной локализации (имеется ввиду не только озвучка, но и сам текст) игра станет самым желанным предметом в коллекции любого поклонника ролевых игр. На прощание нам остается только поблагодарить GameArts за великолепную игру и пожуричь японских геймеров, не слишком-то пока поддерживающих своими кровными иенами этот практически шедевр от мира классических RPG. Не думаю, что в Dragon Quest VII и уж тем более в Final Fantasy IX они найдут для себя что-то большее, чем содержится в **Grandia II**.

СИPREVIEW





# ТЕХМАРКЕТ

## ДИДЖИТАЛ

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

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

**Бесплатная** гарантия 2 года  
доставка по Москве  
техническая поддержка

С 30/08 по 09/09 в магазинах "Техмаркет Компьютерс" пройдет неделя компании Intel



## TCM "Extreme GTx" Домашний компьютер

на базе оригинального процессора Intel® Pentium® III с тактовой частотой 733 МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

### Путь к новым возможностям Internet

#### Компьютерные магазины:

- ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30
- ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34 264-13-33
- ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00
- ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
- ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37
- ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10
- ст. м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38 (095) 784-64-85
- ст. м. "Полежаевская" Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76, 940 23 22
- ст. м. "Дмитровская" ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68

Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru  
 Дилерский отдел: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru  
 Сервис центр: 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-3162 e-mail: service@techmarket.ru  
 WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование  
 E-mail: office@techmarket.ru

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

**Желаете сэкономить время?** Посетите наш Internet магазин. Здесь Вы можете сделать заказ, который Вам доставят в офис или домой.

[www.5000.ru](http://www.5000.ru)

#### ФИЛИАЛ:

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10 (816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

#### НАШИ ДИЛЕРЫ:

- Ярославль "Скан" (0852) 30-2514,22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
- Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56
- Иркутск "Атон" (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310
- Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35
- Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34
- Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт.,К.424
- Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Советская 7а
- Владивосток "Ака-Компьютерс" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85
- Казань "Мэлт" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18
- Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56
- Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1
- Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д.34а
- Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г.Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732
- Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г.Красноярск Проспект Мира, 36,оф.510
- Барнаул "Мэйпл" (3852) 36-4575 г.Барнаул Ул. молодежная 3,оф.9
- Ростов-на-Дону НПП "ГеРо" (8632) 90-7200, -01, -02, -03, 66-5256 г.Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107
- Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г.Екатеринбург, ул.Луначарского 36
- Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48

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



# BLAIR WITCH PROJECT

Дмитрий Эстрин

Платформа: PC  
 Жанр: adventure/action  
 Издатель: Gathering of Developers  
 Разработчик: Terminal Reality  
 Онлайн: <http://www.godgames.com/games/blair>  
 Дата выхода: конец 2000 года

Удивительная закономерность, чем круче приобретенная лицензия, тем длиннее название игры. А длинные и непонятные названия всегда внушали мне подозрения. Порой, впрочем, неоправданные. С Blair Witch Project Vol.1: Rustin Parr все значительно проще. Относитесь к этой игре как к сиквелу Nocturne, и все сразу встанет на свои места, исчезнут лишние вопросы и появится твердая гарантия от возможных разочарований.



## VOLUME 1: RUSTIN PARR

В свое время Terminal Reality удалось встряхнуть отчаявшихся поклонников adventure, которые увидели в Nocturne едва ли не возрождение жанра. Игра, конечно, была неплоха, прикольный ужастик, в котором едва ли не основное значение приобретали элементы жанра action. С NPC разговариваем, в монстров стреляем, вид от третьего лица, статичная камера — вот, собственно, короткое описание игрового процесса. Ничего сверхнеобычного лично я в Nocturne обнаружить не смог, хотя отчаянные попытки разработчиков напугать игрока мне пришлось по душе. Было бы чуть меньше монстров, были бы чуть ниже системные требования, и Nocturne тогда бы пользовался огромным успехом у самой широкой аудитории игроков. А теперь, значит, Terminal Reality с энтузиазмом взялась за Blair Witch Project Vol.1: Rustin Parr, который, надо сказать, от Nocturne отличается лишь некоторыми особенностями. В очередной раз нам торжественно обещают, что только люди с крепкими нервами смогут получить от игры удовольствие.

Вообще-то, такие обещания не такая уж и редкость. Большинство разработчиков предпочитает не давить

на психику потенциальных покупателей, но басни о том, что «кровавый игровой процесс свергнет вас в пучину черного страха», слышать приходится довольно-таки часто. Увы, я не видел еще ни одной игры, которая бы произвела на меня впечатление, сравнимое с просмотром хорошего ужастика, того же Blair Witch, к примеру. Нет, мне приходилось вздрагивать от страха, когда в Force Commander от Lucas Arts камера радостно проваливалась под землю, но в данном случае мы говорим об ощущениях другого качества. Какова вероятность того, что именно в Rustin Parr разработчики сдержат свои обещания и сделают все так, как нужно? Довольно высока, но загадывать не будем. Лучше поговорим о сюжете.

В Rustin Parr нам придется играть роль хрупкой девушки, о которой можно сказать только то, что она ничуть не похожа на Лару Крофт. Девушка эта — ученый, исследующий паранормальные явления в далеком 1941



году. Она получает крайне ответственное задание, которое заключается в распутывании странного и кровавого дела. Какой-то дядя, проживающий в тихом провинциальном городе Буркиттсвилл, в одночасье зарезал семерых детишек. Понятно, конечно, что дядя этот псих, тем более, что он долгое время жил отшельником, но... Но дополнительные подозрения вызывают странные заявления убийцы о том, что виноват, на самом деле, не он, а привидение старой женщины, которое с завидной регулярностью являлось ему и вынуждала совершать разного рода нехорошие поступки. А тут еще странные местные слухи о проклятых лесах, в которых две сотни лет проживало странное существо, терроризировавшее местное население. Существо это называют, разумеется, ведьмой из Блэйера. Бедная девушка, которой так далеко до Лары Крофт...

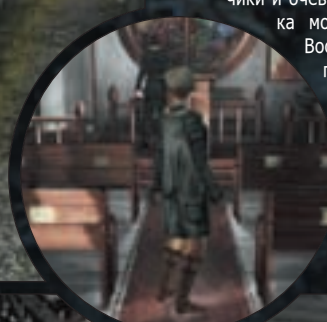
Впрочем, не стоит думать, что главная героиня собирается сражаться с демонами и привидениями го-

лыми руками. Элспет Холлидей для 1941 года неслабо вооружена и снаряжена. Начнем с прибора ночного видения, который в **Rustin Parr** приобретает чрезвычайно важное значение. Дело в том, что основное действие игры происходит темными ночами или, в лучшем случае, в неосвещаемых помещениях. К несчастью, действие прибора ночного видения ограничено батарейками, которые приходят в негодность через десять минут реального времени. Так что по ходу игрового процесса у нас появляется еще одна весьма важная задача — поиск и сбор пресловутых батареек. В противном случае Элспет рискует быть сожранной в крошечной темноте. Да, кстати, будьте крайне осторожны с использованием прибора ночного видения на свету — очень да-

Мы не видим монстров и по сути дела даже не слышим их, но чувствуем, что они где-то рядом, причем порой можем даже определить расстояние до них. Ощущения крайне необычные. Звуковой сигнал сенсора заставит напряженно всматриваться в монитор, ожидать коварной атаки, осознать, что опасность кругом, хотя ее не видно...

Игровой процесс **Rustin Parr** будет весьма похож на **Nocturne**. Предполагается, впрочем, что **adventure** будет играть значительно большую роль, а часть **action** упрощится и уменьшится до заскриптованных сцен, которые сделают прохождение разнообразным и увлекательным. Головоломки в **Rustin Parr** есть, но, представьте себе, нам вовсе не придется собирать разноцветные ключики, искать хорошо замаскированные рычаги, кнопки, секретные двери и пр. Вместо этого нам придется разговаривать с NPC. Разговоров будет много. Главная героиня даже будет записывать ключевые фразы персонажей в специальный дневник. Разработчики и очевидцы утверждают, что без дневника можно было бы легко запутаться. Вообще, стремление разработчиков приблизить **Rustin Parr** к кинематографическим стандартам можно только приветствовать. Нам обещают 20 часов непрекращающегося кошмара — согласитесь, звучит весьма заманчиво.

Управление также упростилось самым серьезным образом. Вник-



же запросто можно на короткое время ослепнуть. А кроме всего прочего, многие монстры в темноте не видны по определению.

Из оружия в **Rustin Parr** представлен девятимиллиметровый «Люггер», винтовка, а также специальный излучатель. Боеприпасы ограничены, так что каждый патрон придется беречь и использовать лишь в самых крайних случаях. Например, когда больше ничего не остается делать.

Еще один крайне полезный прибор — спектральный сенсор, засекающий приближение нематериальных объектов. Как только за вашей спиной оказывается очередное привидение, прибор начинает тикать, и чем меньше расстояние между привидением и спектральным сенсором, тем громче и чаще он тикает. Идея не оригинальна, но, на мой взгляд, весьма эффективна. Еще в **Enemy Zero** на **Sega Saturn** было нечто подобное.

нуж в пожелания игроков, разработчики ускорили стрейф и упростили развороты. Помнится, в **Nocturne** было удобнее пятиться задом, чем развернуться на 180 градусов.

Графика вся перед вами. Как видите, от **Nocturne Rustin Parr** мало чем отличается, что совсем не удивительно, поскольку движок используется тот же. Разработчики, правда, говорят что-то там такое о значительных улучшениях, но... Но, на мой взгляд, эти самые «значительные улучшения» ограничиваются некоторым снижением системных требований.

На данный момент сказать что-то определенно хорошее или определенно плохое о **Rustin Parr** нельзя. Потенциал есть. Многое зависит от разработчиков. Если все будет сделано так, как надо, то... Будем ждать.

## В ПРОДАЖЕ С 15 СЕНТЯБРЯ



## ЧИТАЙТЕ В 18(75) НОМЕРЕ «СТРАНЫ ИГР»

Революция  
в «Стране Игр»!

Новая ступень в развитии  
вашего любимого  
журнала:  
Новая система оценок!  
Новые рубрики!  
Новый CD!  
Наконец-то! Новый  
БОЛЬШОЙ постер формата  
A2 в каждом журнале  
с диском! Никаких дырок  
и скрепок!

Все это вы сможете  
увидеть, потрогать,  
запустить, повесить на  
стенку и даже почитать  
15 сентября!  
Этот день вы запомните  
надолго.

# GANGSTERS 2: VENDETTA



Платформа: PC  
 Жанр: Real-Time Strategy  
 Издатель: Eidos Interactive  
 Разработчик: Hothouse Creations  
 Онлайн: <http://www.eidos.com>  
 Дата выхода: январь-февраль 2001

Вячеслав Назаров

Занятные все-таки люди — эти представители криминального мира. Сплошные юмористы и сатирики. Чего стоит хотя бы их образ жизни: если весь мир театр, то они явно ощущают себя во время антракта и в буфете. Недавно один из моих шапочных знакомых рассказал мне замечательную историю о том, как он прокатился на 600-м Мерседесе в компании бритоголового водителя. Довольно долго они ехали очень неплохо, пока рулевой не заметил в зеркале заднего вида «Оку», мчавшуюся за ними по пятам. Решив не дать в обиду гордость немецких автопроизводителей, отважный водитель стал разгоняться все быстрее и быстрее.

**О**днако «Ока» не отставала. Не веря, что такое может происходить в действительности, мерседесовладелец утопил педаль тормоза в пол, чтобы прогнать гнусное видение... Спустя несколько секунд раздался оглушительный грохот, и страшный удар потряс несчастный Мерседес... Когда они выкарабкались из машины, моему приятелю и владельцу М-600 открылась удивительная картина: в багажник или в то, что от него осталось, воткнулся огромный LandCruiser, ни капельки не похожий на «Оку». Из джипа тут же высочили бритые братья по крови и со словами: «Братан! Виноваты, заплатим без базара!» — принялись отсчитывать бумажки с портретами мулюканских президентов. Но полюбившему решению вопроса помешали менты, невесть откуда появившиеся и тут же занявшиеся составлением протоколов и прочей ерунды. Пока продавцы полосатых палочек составляли схему ДТП, водитель мерса подошел к джиповоду и спросил: «Слышь, братан... Я ведь чего затормозил... Мне показалось, что за мной «Ока» едет и не отстает. Ты ничего такого не видел?» На это рулевой LandCruiser сделал круглые глаза, приложил палец к губам и прошептал: «Тсссссс!»

## ОНА МЕЖДУ НАМИ...»

На этом месте мой знакомый сумел поймать другое такси и усвистел по своим делам, оставив горе-братанов разбираться с ментами. Будь они профессиональными гангстерами, вроде тех, о которых повествуется в игре Gangsters: Organized Crime и ее готовящемся продолжении Gangsters 2: Vendetta, эти разборки закончились бы, не успев начаться.

## КТО ЗДЕСЬ В ЦАРИ КРАЙНИЙ?

Надеюсь, что среди читающих эти строки большинство является людьми разумными и рационально мыслящими. Конечно, вы понимаете, что мафия бессмертна. Борьаться еще можно с детской преступностью. Лучшее средство для этого — противозачаточное. А вот с преступностью организованной стоит не сражаться, а, наоборот, объединяться и подчинять ее себе. Вообще-то гангстеры не такие уж и гадкие люди. Все, что им нужно — это теплая постель, доброе слово и неограниченная власть. Именно достижению последнего пункта программы была посвящена Gangsters, именно эта тема развивается и в продолжении игры Gangsters 2: Vendetta. Вопросы нравственности и морали мы пока оставим за кадром. В самом деле, какая разница — хороший, плохой? Главное — у кого ружье! А это

го добра у участников вендетты, которая обещает начаться в начале будущего года, будет хоть отбавляй. Ведь без соответствующего инструментария вскарабкаться на вершину криминального Олимпа просто невозможно. На пути к созданию самой могущественной Семьи, во главе которой суждено встать игрокам, необходимо профессионально заниматься вымогательством, незаконной торговлей алкоголем, организовывать круглосуточную работу жриц любви, уделять внимание воспитанию с позиции силы незадачливых конкурентов. Впрочем, до того, как начать вырывать ногти соперникам, можно попробовать заставить их уйти с дороги путем банального шантажа.

Ну, а если они все-таки не согласятся принять предложение, от которого в принципе невозможно отказаться, то

можно прибегнуть и к радикальному способу — их физическому устранению. Конечно, за этими делами нельзя забывать и о содержании подпольных игорных клубов и магазинов, торгующих оружием. Иными словами, возвыситься над виртуальными мафиозными кланами смогут только те гангстеры, которые возьмут под свой контроль весь криминальный бизнес. А это дело отнюдь не нескольких игровых часов...

## ПЛАСТИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ

Несмотря на то, что суть Gangsters 2: Vendetta по сравнению с первой частью практически не изменилась, во внешности симулятора гангстерской империи произошли серьезные изменения.





Графический движок был полностью переработан, чтобы вышедшая в первые дни нового тысячелетия игра соответствовала духу времени. Несмотря на то, что многие даже и не задумывались над тем, что Gangsters: Organized Crime использовала палитру всего в 256 цветов (настолько качественно поработали создатели), в продолжении используются уже цвет с глубиной 16-bit. Кроме этого, намного более детализированными должны стать персонажи, здания, сооружения и другие объекты. Для более правдоподобной анимации героев разработчики используют технологию motion-capture, которая делает поведение добропорядочных граждан и бандитствующих негодяев пугающе реалистичным. Также в Hothouse Creations нам сообщили, что в Gangsters 2: Vendetta будут присут-

щих события, происходящие в округе. В этот период бойцы криминального фронта смогут сколь угодно долго размышлять над тем, что и как им следует делать в будущем, а особо нетерпеливые — сразу вернуться к реальному разбору.

## ГЛАВНОЕ — 7 Я!

Впрочем, наши желания всегда ограничены чьими-нибудь возможностями. Чтобы как-то расширить эти рамки, разработчики добавили в Gangsters 2: Vendetta семейное дерево. К растениям оно имеет довольно опосредованное отношение, а вот к гангстерам — самое прямое.

Посажено в почву новой игры оно было с целью заставить игроков более аккуратно обращаться со своими подчиненными. Благодаря такому нововведению

бандиты смогут наращивать опыт и получать новые навыки, становясь все более и более ценными работниками. Таким образом, в Gangsters 2: Vendetta игроков вынуждают делать акцент на бандсбережение, поскольку ценные кадры становятся достаточно большой редкостью. Самых гнусных негодяев, проявивших себя на полях сражений, можно будет даже принять в Семью. В результате крестные отцы получат возможность переводить своих эмиссаров из города в город по мере того, как станут разворачиваться события.

## КРИМИНАЛЬНАЯ СТРАНА

В Gangsters 2: Vendetta территория, на которой предстоит действовать мафиозным кланам, существенно расширится по сравнению с первой частью игры. На этот раз, помимо городка New Temperance, контроль будет необходимо установить над целым штатом, насчитывающим 15 городов. В течение 25 миссий игрокам придется доказывать, что именно они достойны стать Хозяином всего и вся. А доказывать надо будет долго и упорно. Каждый населенный пункт в Gangsters 2: Vendetta станет жить собственной виртуальной жизнью, а в самых крупных городах число компьютерных персонажей будет достигать нескольких тысяч. Попав в то или иное место, игрок сможет сразу взглянуть на его схему, где уже отмечены районы, принадлежащие тем или иным кланам. Впоследствии ситуация, конечно же, будет изменяться, что станет незамедлительно отражаться на криминальной карте.

Вообще, интерфейс Gangsters 2: Vendetta был значительно доработан. В новой части игры он будет значительно проще и удобнее. Финансовые сведения, новости, досье на гангстеров, сведения о полицейских агентах, цены на пиво и другую информацию теперь можно получить очень легко и быстро. Поэтому это позволит оперативно решать организационные вопросы и вновь возвращаться к реальным делам.

К сожалению, до выхода Gangsters 2: Vendetta еще остается достаточно много времени. Однако уже на этом этапе разработки видно, что игра может стать настоящим учебником, который, как нельзя лучше, подойдет для изучения в школе жизни. Конечно, виртуальной.



ствовать и другие «значительные изменения города и его обитателей». Впрочем, конкретизировать представители компании отказались, сославшись на поправку к Конституции, дающей им такое право. Зато мы все-таки выпытали, что, наконец-то, в игре реализуют полноценную смену дня и ночи.

Во многом Gangsters 2: Vendetta схожи со своим прародителем, и даже время, в котором все происходит, осталось прежним — 1920-е годы. Однако ряд моментов, привнесенных в игру, обещает сделать ее оригинальным проектом. Самым главным нововведением является то, что отныне все действие будет происходить в режиме реального времени. Единственные паузы, во время которых крестные отцы получают возможность спланировать свои дальнейшие действия, будут случаться после выхода ежедневных газет, освещаю-

## ФИЛЬМЫ

При разработке игры Gangsters 2 — Vendetta команда нуждалась в большом количестве информации о предмете игры. Разработчики из Hothouse Creations приводят список фильмов, сюжетные повороты которых были использованы в Gangsters 2 — Vendetta.

### Bonnie and Clyde (1967)

Directed by: Arthur Penn

Starring: Warren Beatty, Faye Dunaway, Michael J. Pollard, Gene Hackman.

### Carlito's Way (1993)

Directed by: Brian De Palma

Starring: Al Pacino, Sean Penn, Penelope, Ann Miller.

### Casino (1995)

Directed by: Martin Scorsese

Starring: Robert De Niro, Sharon Stone, Joe Pesci.

### Dick Tracy (1990)

Directed by: Warren Beatty

Starring: Warren Beatty, Madonna, Al Pacino.

### Get Carter (1971)

Directed by: Mike Hodges

Starring: Michael Caine, Ian Hendry, Britt Ekland.

### The Godfather (1972)

Directed by: Francis Ford Coppola

Starring: Marlon Brando, Al Pacino, James Caan, Robert Duvall, Diane Keaton

### Godfather: Part II, The (1974)

Directed by: Francis Ford Coppola

Starring: Al Pacino, Robert Duvall, Diane Keaton, Robert De Niro.

### Godfather: Part III, The (1990)

Directed by: Francis Ford Coppola

Starring: Al Pacino, Diane Keaton, Michaelson Talia Shire, Andy Garcia, Joe Mantegna, Bridget Fonda.

### Goodfellas (1990)

Directed by: Martin Scorsese

Starring: Robert De Niro, Ray Liotta, Joe Pesci, Lorraine Bracco

### Harlem Nights (1989)

Directed by: Eddie Murphy

Starring: Eddie Murphy, Richard Pryor, Danny Aiello.

### Hoodlum (1997)

Directed by: Bill Duke

Starring: Laurence Fishburne, Tim Roth, Vanessa L. Williams, Andy Garcia.

### King of New York (1990)

Directed by: Abel Ferrara

Starring: Christopher Walken, David Caruso, Laurence Fishburne, Wesley Snipes, Steve Buscemi

### Leon (1994)

Directed by: Luc Besson

Starring: Jean Reno, Gary Oldman, Natalie Portman, Danny Aiello.

### Lock, Stock and Two Smoking Barrels (1998)

Directed by: Guy Ritchie

Starring: Jason Flemyng, Dexter Fletcher, Nick Moran, Jason Statham, Steven Mackintosh, Nicholas Rowe, Nick Marg, Charles Forbes, Vinnie Jones

### Millers Crossing (1990)

Directed by: Joel Coen

Starring: Gabriel Byrne, Albert Finney, John Turturro.

### Mobsters (1991)

Directed by: Michael Karbelnikoff

Starring: Christian Slater, Patrick Dempsey, Richard Grieco, Costas Mandylor, F. Murray Abraham, Lara Flynn Boyle, Michael Gambon, Chris Penn, Anthony Quinn.

### Once Upon a Time in America (1984)

Directed by: Sergio Leone

Starring: Robert De Niro, James Woods.

### Out of Sight (1998)

Directed by: Steven Soderbergh

Starring: George Clooney, Jennifer Lopez, Ving Rhames.

### The Sopranos (1999)

Directed by: Daniel Attias, Martin Brustle

Starring: James Gandolfini, Lorraine Bracco.

### The Sting (1973)

Directed by: George Roy Hill

Starring: Paul Newman, Robert Redford, Robert Shaw.

### Untouchables, The (1987)

Directed by: Brian De Palma

Starring: Kevin Costner, Sean Connery, Andy Garcia, Robert De Niro.



# EMPIRE *EARTH*



**К**акой может быть игра от главного дизайнера Age of Empires? Ответ очевиден — такой же, как и Age of Empires. неизменно со словом «Empire» в названии.

Сергей Арегалин

**ПОЛМИЛЛИОНА ЛЕТ  
ОДНИМ МАХОМ**

Итак, будем называть вещи своими именами — новый проект **Empire Earth**, разрабатываемый в стенах студии Stainless Steel (нержавеечка по-нашенски), прочно держится за своего идола — Age of Empires. Оно и неудивительно, так как рулит в команде Рик Гудман (Rick Goodman), в прошлом один из главных дизайнеров все той же Age of Empires. Казалось бы, на благодатной почве да заботливой рукой вырастает симпатичный такой клон... Однако не будем торопиться, не все столь просто.

Наверное, это беда всех талантливых людей — постоянно чувствовать себя нереализованными. Гудман неустанно повторяет, что у него в голове тысяча самых высокочеловеческих идей, которые он не успел реализовать в Age of Empires (причины не уточняются), и в новом проекте он развернется на полную. Так ли оно? Судите сами.

Начнем с самых основ — с того промежутка истории человеческой цивилизации, который благополучно укладывается в рамки игры. Несколько сотен лет Age of Empires смотрятся просто смешно по сравнению с полумиллионным периодом, охватываемым в **Empire Earth**. Вдумайтесь

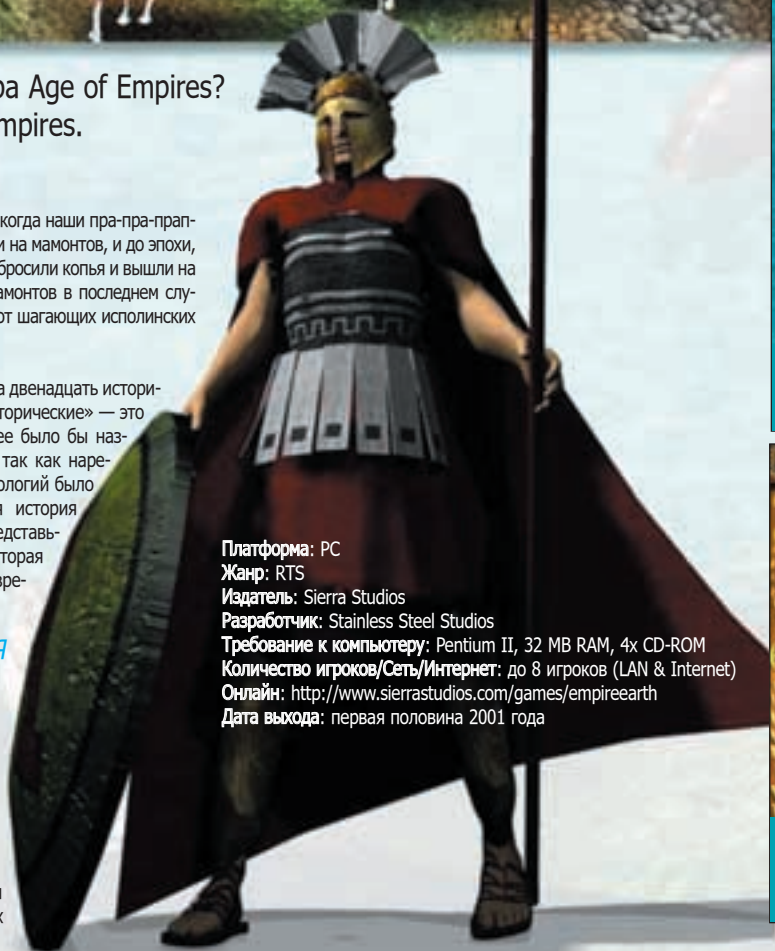
— полумиллионным. Со времен, когда наши пра-пра-пра-предки бодро охотились с копьями на мамонтов, и до эпохи, когда наши вну-вну-внупотомки бросили копья и вышли на охоту с лазерным оружием... Мамонтов в последнем случае, конечно, уже не было, но вот шагающих исполинских роботов — хоть отбавляй.

Вся эта громада лет поделена на двенадцать исторических периодов. Впрочем, «исторические» — это небольшой перебор, правильнее было бы назвать их псевдоисторическими, так как нарекать «историей» век нано-технологий было бы малость некорректно. Вся история творится вашими руками — представьте себе эдакую Civilization, которая бы резво бежала в реальном времени... Сказка!

**ОТ ИЗОБРЕТАТЕЛЯ  
ОГНЯ  
ДО КОРОЛЯ  
РОК-Н-РОЛЛА**

Как уже говорилось, полмиллиона лет разбиты на двенадцать отрезков (Stone Age, Middle Age, Information Age и др.) — иначе было бы слишком просто заблудиться в океане времени. Подбор осуществлен с таким расчетом, чтобы в этих отрезках

**Платформа:** PC  
**Жанр:** RTS  
**Издатель:** Sierra Studios  
**Разработчик:** Stainless Steel Studios  
**Требование к компьютеру:** Pentium II, 32 MB RAM, 4x CD-ROM  
**Количество игроков/Сеть/Интернет:** до 8 игроков (LAN & Internet)  
**Онлайн:** <http://www.sierrastudios.com/games/empireearth>  
**Дата выхода:** первая половина 2001 года



оказались наиболее интересные и яркие события истории человечества, читай — самые крупные войны. Война 1812 года. Вторая Мировая. Третья Мировая. Война 2400 года...

В **Empire Earth** есть десяток цивилизаций, каждая из которых обладает рядом бонусов и отличительных черт. Но, в отличие от Age of Empires, в начале игры вы можете потратить некоторое количество очков для «покупки» дополнительных характерных особенностей. Например, увеличить на 10% дальность стрельбы лучников или на 10% усилить атаку танков. Плюс к этому можно создавать и собственные цивилизации, благо есть из чего выбрать — список характерных особенностей насчитывает ни много ни мало сотню пунктов!

В каком бы временном периоде вы не оказались, у вас всегда есть четкий набор целей и средств. Основная задача — задавить врага, опираясь на могущество своей цивилизации. Обратите внимание, что физическое истребление противника — лишь один из вариантов успешного окончания игры, а помимо него существует еще дипломатическая победа, экономическое превалирование и религиозное доминирование. Итого четыре способа показать вражине «кузькину мать»...

Помимо огромного количества разнообразных юнитов, коих в игре будет порядка двух сотен (и вдобавок к этому — не падайте — две с половиной тысячи модификаций), найдут себе место и совершенно уникальные ребята — герои. Это не командос и не агенты 007, которых не берет напалм и не тревожат пули. Герои ничем не выделяются в плане живучести, но зато могут всерьез изменить настроения подданных. Король рок-н-ролла — Элвис Пресли — сделает жителей счастливыми до бульканья («Эй, крошка, этот танец наш!»), а великий Наполеон на порядок повысит мораль и храбрость войск («Требуй невозможного — получишь максимум!»). В любом случае герои вносят существенный вклад в развитие цивилизации.

Впрочем, история хранит не только героические имена, но и темные факты. Пиратство и работорговля — было такое? Было. А значит и вам придется столкнуться с этим явлением в определенный временной период. Только учтите, что излишняя дармовая эксплуатация чернокожего труда может привести к массовому недовольству, которое легко перерастет во всенародное восстание.

Повысилась роль сооружений — помимо стандартных функций производства подразделений и проведения исследований, почти каждое здание обладает неким эффектом, который действует в пределах определенного радиуса. Например, собор не только отвечает за подготовку монахов, но и защищает всех находящихся рядом жителей от переманивания противником.

С точки зрения реализма (не исторического!) у **Empire Earth** все в порядке. Подразделения воюют с ограниченным запасом вооружения и периодически отправляются за восполнением боекомплекта к складам. Максимально соблюдено реальное соотношение масштабов между юнитами и сооружениями — разумеется, о полной точности говорить не приходится, но в целом все выглядит достаточно достоверно.

Но вот графика **Empire Earth**... Не считайте это исключительно субъективным суждением, но Age of Empires II смотрится намного изящнее. Скажем так, на каких-то скриншотах **Empire Earth** выглядит просто отменно, но на каких-то вызывает откровенное недоумение — голубая серия Пикассо, ей Богу! Од-



Впереди отряда, переходящего вброд реку, — командир со штандартом в руках. Вполне возможно, что он один из тех героев, под руководством которых воины творят настоящие чудеса на поле брани.



Обратите внимание, как реализована водная гладь и как красиво смотрится отражение величественной каравеллы. Кроме того, здесь четко видно реалистичное соотношение пропорций — сравните размеры людей, животных, деревьев и кораблей.



А вот и информационная эпоха, где лазеры и шагающие роботы настолько же обычны, как мечи и закованные в латы кони для средних веков.

нако до окончания разработки еще почти полгода, так что не будем торопиться с выводами. Глядишь, все еще изменится.

Помимо нескольких кампаний, в **Empire Earth** существует набор одиночных миссий, а также редактор и генератор случайных карт. Плюс полный джентльменский набор для игры восьми игроков — святое дело!

**ШИРОКИЙ РАЗМАХ**

И все же. Полмиллиона лет — размах воистину колоссальный. И дело тут даже не в сложности воссоздания такого временного интервала времени — художники нарисуют, сценаристы напишут, ничего сверхсложного здесь нет. Но вот как сделать всю эту машину сбалапансированной — вот ведь в чем заковырка...

Пока я с трудом представляю, как можно сделать игру одинаково увлекательной от и до. Каким будет механизм перехода от одного временного этапа к другому, как будет решена проблема «морального устаревания» юнитов или полные исторические несоответствия (вспомните Civilization, где мушкетеры успешно отбивались от атаки танков, а вооруженные копьями дикари успешно топили линкоры)? Увы, пока нет точных ответов. Но хочется верить, что они есть у разработчиков, и за словом они в карман не ползут.



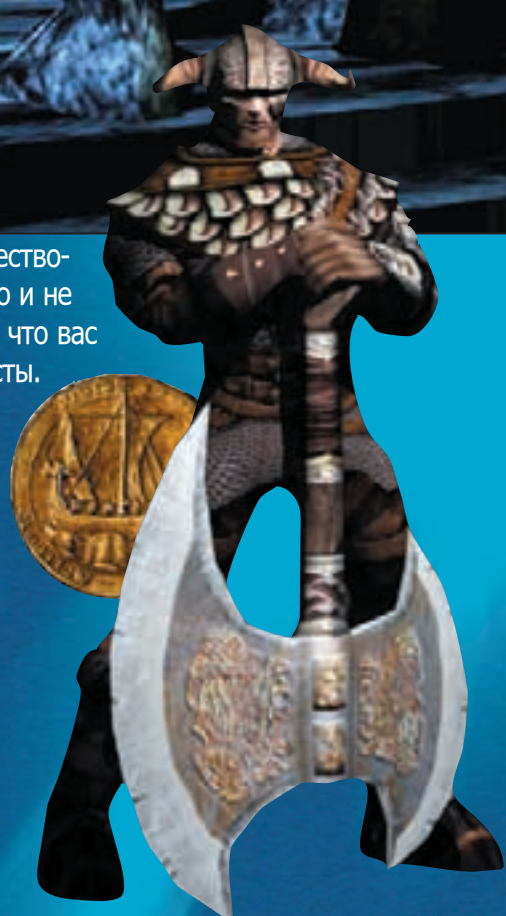
Экран «покупки» дополнительных бонусов при выборе расы. Слева указаны обязательные характерные особенности, а справа — те, которые можно выбрать из расчета сорока очков.

**НАСЛЕДСТВО**

С основными нововведениями разобрались, а какие идеи перекочевали в **Empire Earth** без существенных изменений? Во-первых, Чудеса Света — куда же без них? Эти величественные и прекрасные сооружения не только украсят земли любой цивилизации, но и принесут немало полезных свойств. Кроме того, как и в Age of Empires, на них завязаны условия победы. Но это еще не все. Некоторые Чудеса являются... мобильными подразделениями и способны чуть ли не в одиночку разгромить целую армию врага — неплохо, верно. Во-вторых, из легендарного SimCity пробрались всевозможные бедствия — землетрясения, извержения вулканов, эпидемии чумы. Однако они происходят не сами по себе, а по велению игрока — было бы под рукой специальное Чудо Света. В-третьих, по-прежнему доступно огромное дерево технологий — от самых примитивных до самых футуристичных. Откуда растут ноги у такой разветвленной науки, думаю, догадаетесь сами.

# RUNE

Платформа: PC  
 Жанр: 3D-action/adventure  
 Издатель: Gathering of Developers  
 Разработчик: Human Head/Epic Games  
 Локализация: Бука  
 Онлайн: <http://www.humanhead.com>  
 Дата выхода: сентябрь-октябрь 2000



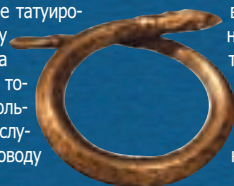
**Г**

рамотность — великая сила. Без письменности не может существовать ни один народ. То есть, конечно, может, но только плохо и не долго. Даже и не смейте сомневаться в этом, невзирая на то, что вас могут убеждать в обратном самые «авторитетные» специалисты.

Вячеслав Назаров

*Долгие года  
 Я летел туда, где ветер незаметен,  
 Плыл по проводам,  
 Идолом плясал под хороводы сплетен.  
 Мерил вкривь да вкось,  
 Золотой иголкой писал на теле руны,  
 Жил под стук колес,  
 Города менял, как порванные струны.  
 К. Кинчев «Все решено»*

И не поддавайтесь ни на какие их доводы. Конечно, людям надо верить на слово. Но только заверенное подписанием и печатью. А этого у новоявленных спецов точно не окажется. Вот видите! И здесь никуда не деться от письменности. Вообще, у нее есть масса достоинств. Особенно она помогает незапоминающим людям. Зла они не помнят, и поэтому им приходится записывать. Хотя, откровенно говоря, я бы на их месте так не поступал. Ведь склероз не такая уж плохая болезнь. Более того — очень даже хорошая. Судите сами: ничего не болит, и каждый день свежие новости. Впрочем, они болят, пусть они и разбираются с тем, записывать им или забывать. Тем более, что с помощью странных крючков и непонятных палочек можно выразить еще очень многое. Особенно хорошо это заметно на примере татуировок. Однажды к моему знакомому мастеру пришел клиент и попросил набить ему на спине танк. Ну, танк, так танк, решил мой товарищ и принялся за работу. Спустя несколько минут, клиент был уже полностью обслужен. В ответ на удивленный вопрос по поводу



того, почему так быстро, он услышал буквально следующее: «А что там бить-то? Четыре буквы всего...» Согласно, может быть, буквы выглядят и не слишком красиво, но за скорость фиксации мыслей приходится платить качеством. Однако Древние считали, что такой компромисс недопустим. Поэтому и пользовались они удивительно красивыми рунами, способными в то же время хранить в себе очень многое. Разработчики Human Head, задумавшись об этом своими человеческими головами, решили перенять опыт ушедших народов, создав свою Rune — прекрасную как по форме, так и по содержанию.

**НЕ ЕШЬ МУХОМОР!  
 ВИКИНГОМ СТАНЕШЬ.**

Rune будет описывать приключения отважного северянина — молодого викинга Рагнара, который в IX веке нашей эры всеми способами пытается заслужить почетное звание Воина. По мере того, как игроки станут читать руны, юный боец будет сражаться не на жизнь, а на что-нибудь еще с бесчисленными ордами отвратительных чудовищ, а также потихоньку отодвигать в сторону занавеску над тайной смерти многих близких людей.

Игра основывается на нордической мифологии, поэтому в ней виртуальным викингам повстречается немало персонажей, которые приведут в восторг, да и не выпустят оттуда всех, кто мало-мальски знаком со скандинавскими сказками. В Rune примут участие самые настоящие гоблины и гномы, а не те их смешные копии, которые можно лицезреть в фэнтезийной ли-

тературе. Разработчики по секрету сообщили, что в игре будут сосуществовать два типа гномов: сконцентрировавшиеся на развитии техники и любители магии и волшебства. Также нам пообещали присутствие Ледяных Гигантов, представляющих собой огромных снежных людей. По словам художников Human Head, изображения всех героев создаются по их описаниям, сохранившимся в преданиях северных народов. Однако, взглянув на картинку с нарисованным на ней Гигантом, я понял, что водились они не только в Скандинавии. Посмотрев на их

изображения, я сразу догадался, кому обязаны своим появлением на свет гориллы. Причем последние тоже пригодились в чужих краях. Так столь любимое украинцами слово «горилка» означает вовсе не их национальный напиток, а именно маленькую человекообразную обезьянку. Впрочем, ни самих горилл, ни украинцев мы в новой игре не увидим. Хотя разработчики обещают обеспечить в Rune присутствие практически всех сказочных героев, которые когда либо упоминались в сказках скандинавского полуострова.

**НЕРЕАЛЬНЫЕ СКАЗКИ**

В новой игре, благодаря сочетанию движка Unreal Tournament и, как выясняется, довольно высокому профессионализму художников Human Head, качество графики находится на весьма высоком уровне. Кроме дизайна уровней, радующих утомленные Солнцем глазки своими яркими и детализированными текстурами, а также,

как обещают разработчики, огромным количеством lighting-эффектов, не меньшего внимания заслуживают модели персонажей. Кроме очень приличных скинов, они смогут похвастаться скелетной анимацией, которой был разбавлен концентрат движка UT. Кроме этого, доработки коснулись и других визуальных красот и чудес. Так в Rune во время сражений и даже в мирное время игроки смогут любоваться танцами птиц, парящих в небесах. Если вы помните, то в том же Unreal'e пернатые твари хоть и присутствовали, но летали где-то под облаками. В новой игре они обещают стать более детализированными и спуститься поближе к бойцам.

**РЕАЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ**

Несмотря на то, что одиночная игра в Rune будет происходить в соответствии с лихо закрученным сказочным сюжетом, она станет базироваться на самых что ни на есть настоящих законах жизни. Разумеется, чтобы пройти ее до конца, герою придется выйти победителем в ряде передраг. Однако надеяться на то, что в трудный момент он сможет воспользоваться какой-нибудь аптечкой, оставленной рассеянной медсестрой на полянке с мухоморами, не приходится. Восстанавливать свои силы Рагнар будет точно так же, как и мы с вами, то есть путем приема внутрь еды и питья. Путь, лежащий через желудок, ведет все же не к сердцу мужчины, а в прямую кишку. И этот маршрут в Rune суждено пройти несметному количеству пива (оказывается, именно оно было любимым напитком викингов) и разных закусок к нему, вроде арахиса и креветок. Но даже если на пути бойцов долгое время не будут встречаться кабаки, они все равно не умрут с голоду. В

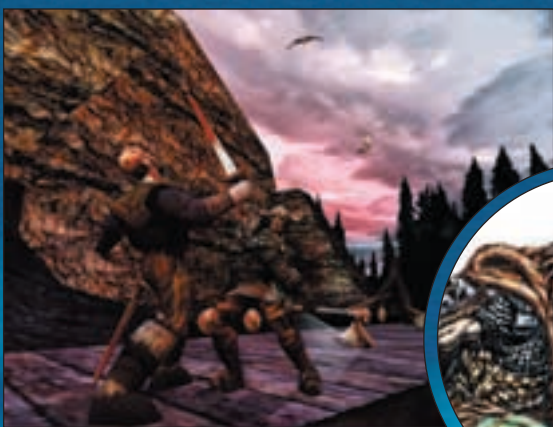
любой момент они смогут поймать какую-нибудь ящерку или лягушку, чтобы тут же ее слопать и подкрепить свои силы. Разве что в случае с лягушками следует помнить, что есть у них можно только лапки, остальное употреблять в пищу крайне не рекомендуется (заявляю на собственном опыте).

Как и в реальной жизни, Рагнар не сможет просто наслаждаться боями с противными монстрами и поглощением пива в количествах, ограничиваемых лишь объемом его желудка. Наравне с этими безусловно приятными занятиями ему придется ломать голову над разнообразными загадками. Хотя большинство из них будет сводиться к стандартным и по большому счету всем надоевшим заморочкам с запутанными системами переключателей и рычагов, открывающих двери, поднимающих секретные панели и опускающих ножи гильотин. Единственным утешением может служить разве что тот факт, что Рагнар сможет работать сразу двумя руками. В Rune не нужно будет бросать свой любимой боевой топор, чтобы сдвинуть с двери какой-нибудь засов, — это можно сделать одной лапкой, а второй в это же время пытаться выковырять из зубов застрявшую там лягушачью лапку.

**ЛИЦОМ К ЛИЦУ**

Забавной особенностью Rune является то, что все сражения в ней являются сугубо рукопашными свалками. Дистанционное оружие в игре отсутствует как класс. Даже магические заклинания нельзя будет использовать на сколько-нибудь серьезном расстоянии. Таким образом, всего Рагнар сможет воспользоваться 18 видами средств порубания противника, которые делятся на три группы: Молоты, Топоры и Мечи. Все оружие отличается друг от друга по размерам, весу и, соответственно, эффективности в той или иной сложившейся ситуации. Кроме этого, разработчики обещают создать уникальные приемы,

**Rune будет описывать приключения отважного северянина — молодого викинга Рагнара, который в IX веке нашей эры всеми способами пытается заслужить почетное звание Воина. По мере того, как игроки станут читать руну, юный боец будет сражаться не на жизнь, а на что-нибудь еще с бесчисленными ордами отвратительных чудовищ, а также потихоньку отодвигать в сторону занавеску над тайной смерти многих близких людей.**



которые сможет вытворять боец каждым экземпляром оружия. То есть с помощью небольшого молотка Рагнар легко проведет серию быстрых коротких ударов, что невозможно представить, если бы он был вооружен двуручным мечом, махать которым намного труднее.

Впрочем, в качестве оружия в Rune можно будет использовать и подручные средства. Так, если ухитриться оттапать какому-нибудь монстру его конечность, то потом можно смело зачехлять клинок и колошматить ошалевшего от боли и ярости супостата его же бывшей рукой или ногой. Вообще, практически любой предмет в игре легко и непринужденно выполняет, помимо своей непосредственной функции, еще и кучу вспомогательных. С помощью факела, например, можно не только освещать темные коридоры и коптить потолки, рисуя там руны: «Здесь был Рагнар!», но и эффективно бить противников, заставляя их гореть и полыхать.

Мультиплеер в Rune целиком и полностью базируется на движке Unreal Tournament. Поэтому кроме того, что это гарантирует много часов качественного он-лайн-ового рубилова, и сказать-то больше нечего.

Таким образом, полку сказочных боевиков вот-вот прибудет. А пока Human Head дорисовывает последние штрихи к своей Rune. Будем надеяться, что она окажется достойной такого имени и действительно порадует нас магической красотой формы и бесконечной глубиной содержания.

СИ PREVIEW

# THE RIFT

Платформа: PC  
 Жанр: 3D-RTS  
 Издатель: не объявлен  
 Разработчик: ThrushWave  
 Онлайн: <http://www.thriftgame.com>  
 Дата выхода: октябрь-ноябрь 2000

Звездная система, в которой происходят сражения, находится в постоянном движении, поле боя непрерывно изменяется, что, безусловно, привносит в игру приятное разнообразие. Световые эффекты, которые используются разработчиками, позволяют создавать планеты с буквально живой атмосферой. Вспышки лазерных пушек и прочего фантастического оружия, ионизирующие следы космических кораблей — все проработано с огромным вниманием к деталям. Однако дизайн кораблей уже на данном этапе вызывает некоторые замечания. Летящие посудины выглядят несколько угловато. Также большие агрегаты не создают впечатление глобальности, а выглядят словно игрушечные. Впрочем, в демо-версии это лечится одним из режимов камеры. Если заставить виртуального оператора неотрывно следовать за каким-нибудь корабликом, то при облете им станции ощущение масштабности передается очень неплохо.

Управлять же своими боевыми единицами в *The Rift* достаточно просто. Интерфейс представляет собой набор панелей, которые либо постоянно висят на экране, либо вызываются по мере необходимости. Также можно заставить их показываться автоматически, что еще больше облегчает процесс руководства подчиненными. При этом система навигации по пунктам меню продумана просто замечательно: найти необходимый раздел

**Н**есмотря на все передраги, которые происходят с нами, мы все-таки живем в замечательном мире. Фактически, в мире неограниченных возможностей. Сегодня любой желающий может по пути с работы или, наоборот, по дороге к ларьку с мороженым заглянуть в Планетарий и назвать своим именем или именем любимой понравившуюся звезду.

Владислав Назаров

казать партию туалетной бумаги с портретом недруга. Впрочем, подобные подарки не всегда воспринимаются адекватно, а иногда могут привести к серьезным конфликтам и чуть ли не к войне. Например, в игре *The Rift* война разгорелась из-за сущего пустяка, который уже давно забыт, но тем не менее сражения не на жизнь, а на смерть не затихнут в этой Вселенной еще много лет.

В *The Rift* игрокам предстоит взвалить на себя груз обязанности командира Оборонительного Корпуса Проксимана. Эта организация, представляющая собой аналог

**«Ценители жанра RTS, безусловно, оценят нашу игру благодаря уникальному геймплею, интуитивно понятному интерфейсу, а также оригинальным идеям, навеянными нам динамическим 3D-окружением.» — заявил глава Thrushwave Джеймс Траш.**



нынешней милиции, была создана в первой колонии землян за пределами Солнечной системы. Теперь же именно она приняла первый удар гадких инопланетян сразу двух разновидностей, решивших в очередной раз попытаться захватить Вселенную.

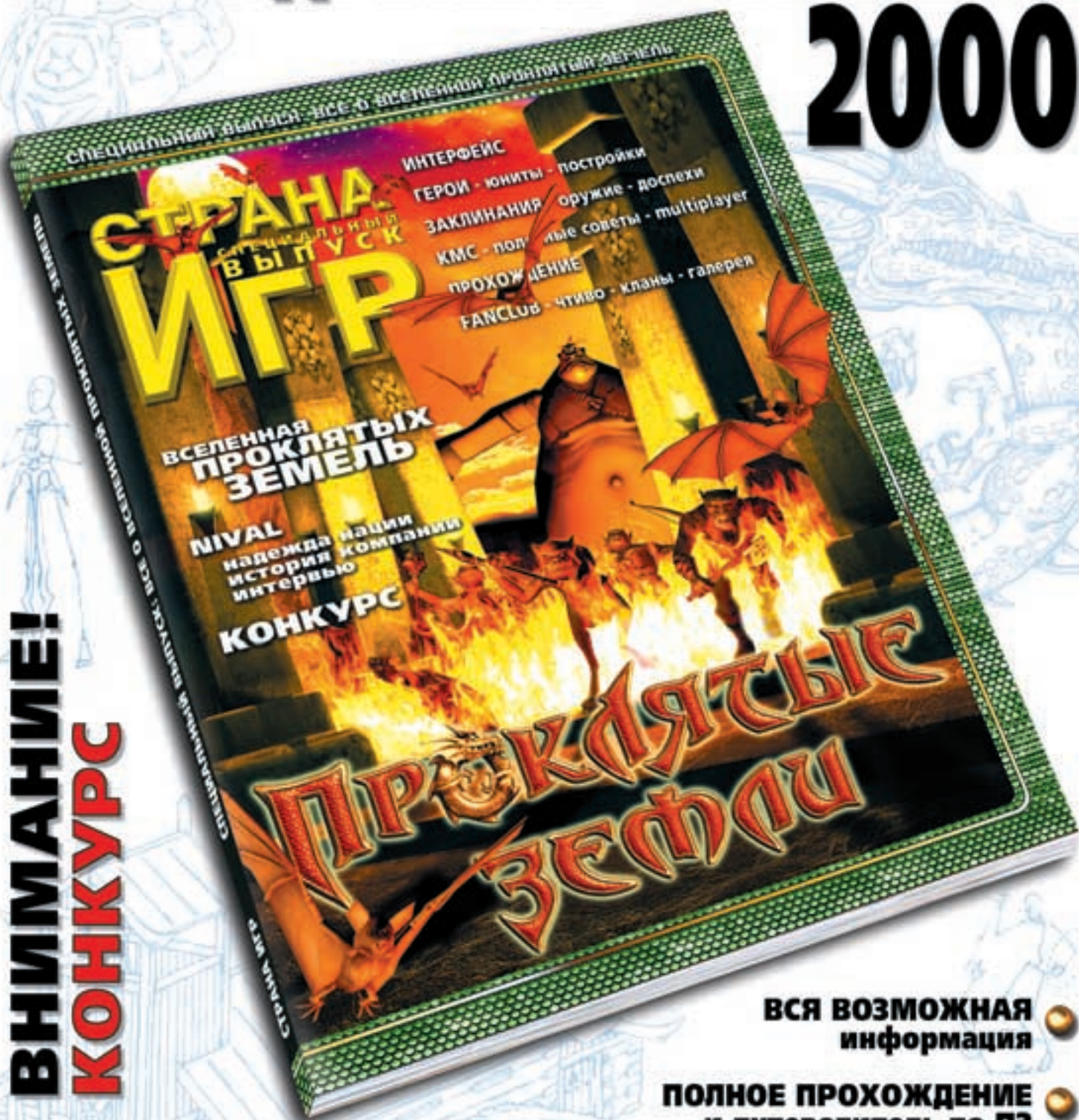
Несмотря на то, что по скриншотам *The Rift* очень напоминает незабвенный *Homeworld*, разработчики всячески отвергают обвинения в плагиате. По их словам, они начали работу над проектом аж в 1997 году, когда *Homeworld* не было даже в планах. Тем не менее, если приглядеться, то движок новой игры намного опережает по качеству существующие в настоящее время аналоги.

очень просто, и вы уж наверняка не перепутаете команду строительства мегатонной пушки с приказом всем отрядам немедленно совершить суицид.

Несмотря на то, что разработчики называют свое творение не иначе как революцией в жанре 3D-RTS, та информация, которая у нас есть на сегодняшний день, не позволяет смотреть на вещи столь оптимистично. И хотя, конечно, нельзя исключать тот факт, что ThrushWave все же сдержит свое обещание, настоящие страсти по *The Rift* кипеть не будут, и из-за нее уж конечно никто никогда ни с кем не поссорится и даже не начнет войну. Не тот уровень.

СИ PREVIEW

# В ПРОДАЖЕ В СЕНТЯБРЕ 2000



**ВНИМАНИЕ!**  
**КОНКУРС**

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ —  
самый многообещающий  
Российский проект 2000 года

ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ  
информация

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ  
и путеводитель по ПЗ

FAN CLUB  
фотографии, рисунки...



СТРАНА  
ИГР



**Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,  
полностью посвященный Вселенной ПРОКЛЯТЫХ ЗЕМЕЛЬ**

# MALICE



Платформа: X-box  
 Жанр: action  
 Издатель: не объявлен  
 Разработчик: Argonaut  
 Онлайн: www.argonaut.com  
 Дата выхода: 2001



**П**осле памятного выступления Билла Гейтса, на котором он официально заявил о разработке X-box, последовали, как известно, массовые признания в любви от множества крупных и малых производителей игровой продукции. Впрочем, анонсов каких-либо конкретных проектов, естественно, так и не последовало. Сейчас же, похоже, как раз наступает то время, когда объявлять игры на Microsoft`овскую консоль становится модным и является залогом того, что на «заявленное» творение тут же обратят внимание.

Александр Щербаков

Может быть, именно желанием привлечь любопытную общественность к своему проекту и продиктован недавний шаг Argonaut Games, сообщившей всем, что создаваемая в ее недрах на первый (и второй тоже) взгляд невзрачная бродилочка **Malice** наверняка появится на том самом пресловутом X-box. А потом, скорее всего, и на остальных игровых системах. Но на консоли от дядюшки Билла в первую очередь. По крайней мере, так аргонавты считают сейчас. Другое дело, что на этот счет у нас есть некоторые сомнения.

На самом деле, найти в **Malice** что-либо особенное — занятие достаточно сложное. Обыкновенный платформер с сюжетом для детей младшего школьного возраста, претензиями на некоторую юмористичность и забавность (энд модность), а также, судя по скриншотам, с отсутствием возможности хоть сколько-нибудь похвастаться графическим исполнением. Про оригинальность или, тем паче, революционность никто не заикается и, вероятно, в ближайшее время не будет. Впрочем, надо делать некоторую скидку на то, что игра находится всего лишь в ранней стадии разработки, чем и объясняется отсутствие дикого количества фиш в пресс-релизах и вообще отсутствие хоть чего-нибудь, предназначенного для хвастовства. А также чрезвычайно невыразительные скрины, на которых близко нельзя разглядеть то, чего мы ждем от потенциально мощнейшего X-box (и это, кстати, не утрировано — взгляните сами). Правда, я замечу, что раз назвался клизмой, то полезай сам знаешь куда, а потому сдюжить над тем, что, судя по всему, представляет собой еще ту бездарщину, как-то не очень хочется.

Ну ладно. В общем, **Malice** вкратце повествует вот о чем. Какой-то чувак разбудил некоего бога огня, грозящего разрушением миру, а главная героиня игры по имени Alice должна это существо остановить. Бог, в свою очередь, периодически превращает Элис в кошку и все такое. Ближе к концу игры человеческое и звериное начало в спасительнице мира должны слиться в одно и сделать ее, типа, «Cat Goddess», как говорят разработчики. Естественно, превращение будет сопровождаться приобретением всяких суперспособностей, наличием которых, вообще-то, **Malice** и без того не будет обделена. Вот. А еще нас ждет порядка четырех десятков разнообразных уровней, типа сюрреалистических и до опупения классных.

Но надо сказать, это все мелочи. А главная фишка, это вроде как определенная доля жестокости, присутствующая в практически детской по всем статьям игре. То есть, надо понимать, Argonaut посмотрели, что игры вроде Conker`s Bad Fur`s Day сейчас становятся дико модными и, поддерживая нос в непосредственной близости от ветра, принялись впахивать всякое злобство, то бишь тот самый malice, можно сказать, в игру. Это, по идее, должно сделать данную «перспективную разработку» еще более перспективной. Я, правда, сомневаюсь, что в данном случае хоть что-нибудь поможет. Даже «Боржомом».

Такой вот у нас анонс на X-box имеется. Все прекрасно знают и иногда даже понимают, что раннезаявленные и ранневыпущенные продукты для новых консолей обычно весьма невысококачественны (ну я, блин, сказал), но **Malice**, похоже, на данный момент даже несколько «превосходит» в худшую сторону всеобщие ожидания. Порой возникает некоторое ощущение, что подобным штукаем место не на X-box и проч., а на затухающей PlayStation, где они хоть какой-то успех имели бы. Быть может, я излишне придирчив, но, честное слово, подобное ощущение имеется не только у меня.





КОМПАНИЯ "БУКА" ПРЕДСТАВЛЯЕТ ИГРУ "THANDOR"



# ВТОРЖЕНИЕ

## ВЪЖЖЕННАЯ ЗЕМЛЯ

Классические стратегии в реальном времени, где учены сочетаются лучшие традиции жанра и самые современные технологии графики. Цель игрока - восстановить уничтоженный Альянс Андор, используя все доступные ему средства, среди которых огромные количественно-качественные превосходства, позволяющие в одиночку выжить на войне. Восстановить Альянс и спасти выживших заключенных. Изыскать технологические средства, если нужно прибегать к их краденому, а в нестандартных случаях силу своих друзей. Выпрямить, выгнав заключенных, путь к уничтожению Дома вражеского, что, воспользовавшись своим главным оружием, ты можешь установить новый мировой рекорд и спасти Великий Альянс!



Мощный и удобный геймплей состоит из 20 уровней  
Разнообразные тактические задачи для  
"Альянса" - корсары, охотники (жук, слон, пчелы, мушкетеры, сапёры)  
64 количества разнообразных войск армии и друзей  
Детально проработанный атмосферный сюжетный квестовый процесс,  
который будет не только увлекать, но и вызывать  
и вызывать интеллектуальные решения  
Массовые битвы  
Дополнительные новости на [www.thandor.com](http://www.thandor.com)  
Команда для бесплатных консультаций (по 8 часов)

**Системные требования:** WINDOWS 95/98; Pentium 233 MHz (350 MHz рекомендуется); RAM 64 Мб; 8x CD-ROM;  
Видеокарта: 4Мб, поддерживающая DirectX (рекомендуется 16Мб); Звуковая карта - любая, поддерживающая DirectX;  
TCP/IP совместимое сетевое оборудование для сетевой игры.



Игры компании "Бука" почтой тел. (095)190 9768 или e-mail: [navigat@aha.ru](mailto:navigat@aha.ru)  
По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел. (095)111 5156, 111 5440  
e-mail: [market@buka.com](mailto:market@buka.com)

**бука**<sup>®</sup>  
BUKA ENTERTAINMENT  
[www.buka.ru](http://www.buka.ru)

# VALKYRIE PROFILE



Платформа: PlayStation  
 Жанр: RPG  
 Издатель: Enix  
 Разработчик: Tri-Ace  
 Онлайн: www.tri-ace.com  
 Дата выхода: август 2000

**У**же к моменту выхода этого номера журнала в продаже должна, наконец-то, появиться англоязычная версия Valkyrie Profile — одной из самых интересных и оригинальных ролевых игр этого года, способной поразить ценителей японских (и не только) RPG вероятно во много раз больше, нежели любая другая игра данного направления за последнее (и предпоследнее) время. Включая, естественно, и занудное и не особенно изобретательное Square`овское произведение из ее всем известного высокобюджетного сериала.

Александр Щербаков

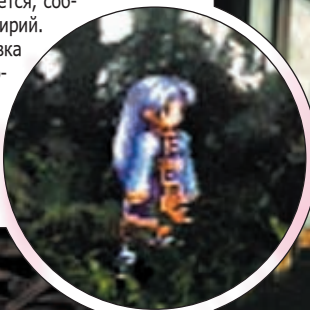
Вообще, **Valkyrie Profile** вызвала восторг практически с того момента, как начала появляться информация о тогда еще разрабатываемом продукте. Не говоря уже о моменте, когда он появился в Японии и попал в ныне уже завершившуюся стадию перевода на английский язык. Заметим, достаточно сложно

было ожидать такую, прямо скажем, неожиданную игру от Tri-Ace, известной своим *Star Ocean: The Second Story*, не оправдавшим всех надежд и ставшим просто очередной, достаточно хорошей, правда, ролевой игрой для PlayStation. И тут сразу ставшая на уши **Valkyrie Profile**, получившая, кстати, даже на PlayStation Awards приз за лучший игровой сценарий. Впрочем, конечно же, подобные награды ни о чем не говорят, так как слишком уж часто все эти «awards» достаются просто хорошо раскрученным проектам, хотя в данном случае кажется очевидным, что Enix`овский продукт более, чем его конкуренты, заслужил этого.

Итак, вся фишка **Valkyrie Profile** заключается вот в каких моментах. Начнем с того, что для игры было выбрано достаточно необычное графическое оформление. Бэкграунды трехмерны, тогда как все остальное остается плоским, при этом, собственно, вся необычность заключается в том, что основная часть игры происходит в двухмерной перспективе (ну, кроме worldmap`ов, естественно), подчас достаточно сильно напоминая какой-нибудь сайд-скроллер. Из

всего этого проистекает достаточно своеобразное оформление и построение различных игровых пространств, а также организация поединков. Боевая система выглядит примерно следующим образом. Ваша партия одновременно может насчитывать до четырех человек, причем под управление каждым из них отведена какая-то одна кнопка на контроллере, при этом вся махаловка проходит в пошаговом режиме, но с некоторыми real-time`овыми вкраплениями. То есть, атакуя, вы должны еще смотреть, что вы делаете, и рассчитывать момент, потому как, к примеру, со своими ударчиками можно, допустим, промазать, если враг находится вне зоны поражения. Кроме того, у персонажей есть специальные линейки под суперудары, которые надо заполнять, плюс в игре предусмотрены некоторые разновидности комбо. Короче, сами понимаете, battle system представляется очень и очень любопытной.

Но еще более любопытен будет, понятное дело, тот самый сюжет и вообще организация игрового процесса. **Valkyrie Profile** основана на скандинавской мифологии, и главной героиней является, собственно говоря, одна из валькирий. Цель ее — отбор и подготовка умерших воинов для последующей их отправки в армию Одина. По ходу игры Валькирии встретится более двух десятков различных персонажей, каждый со своей ис-



сторией, которых предстоит натренировать в зависимости от того, что требует сложившаяся в конкретный момент времени ситуация. То есть иногда солдаты для битв в другом мире нужны будут незамедлительно, и вам придется всю торопиться, а иногда вам предстоит кропотливое выполнение квестов для того, чтобы, потратив ощутимое количество времени, доставить в военцате хорошо обученного бойца. Кроме всего прочего, естественно, во время этого во всю развивается сюжет, который, надо сказать, достаточно интересен и на удивление нелинеен. Так, например, ошутимая роль в **Valkyrie Profile** отведена времени, и вся игра разбита на главы и периоды. Восемь глав являются основным разделителем игры на своеобразные сюжетны блоки, внутри которых в течение различных периодов вы вольны делать то, что вы считаете более

целесообразным, участвовать в тех эпизодах, в которых считаете нужным, тем самым влияя на основную линию повествования и на конечный результат.

**Valkyrie Profile**, безусловно, игра весьма необычная и, что большая редкость в жанре за последнее время, очень даже оригинальная. Думаю, нас она в итоге не разочарует, что мы сможем проверить очень и очень скоро. А вы — уже буквально сейчас.

# ВНИМАНИЕ

## В ПРОДАЖЕ В СЕНТЯБРЕ

# 2000



**ВНИМАНИЕ!**  
**КОНКУРС**

**КАЗАКИ** —  
революция в жанре  
стратегии в реальном времени

**ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ**  
информация

**ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ**  
и путеводитель по "КАЗАКАМ"

**СУДЬБА ЕВРОПЫ**  
В ТВОИХ РУКАХ!

**Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,**  
полностью посвященный Вселенной «КАЗАКИ»

# READY 2 RUMBLE: ROUND 2

**R**eady 2 Rumble, которым в прошлом году нас осчастливила Midway, пожалуй, с уверенностью можно было назвать одним из самых интересных проектов этой популярной кое-где по не вполне ясным причинам компании.

Платформа: Dreamcast, PlayStation 2  
 Жанр: аркадный бокс  
 Издатель: Midway  
 Разработчик: Midway  
 Онлайн: www.midway.com  
 Дата выхода: осень 2000

Александр Щербаков

Причем, что любопытно, при всех своих осязаемых достоинствах (и не менее осязаемых недостатках), продавался данный продукт очень даже солидными тиражами. Благодаря чему контора, имя которой у населения в основном ассоциируется с практически омертвевшим ныне Mortal Kombat, стремится причинить нам, типа, радость еще раз и побыстрее, что выражается в запланированном на осень сего года релизе сиквела под названием **Ready 2 Rumble: Round 2**.

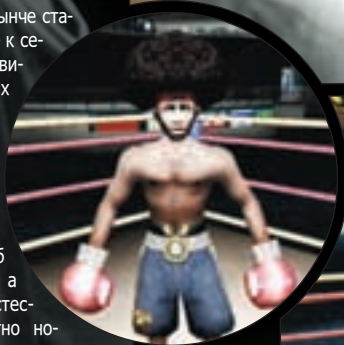
Ясный пеня, каких-то экстраординарных изменений в продолжении пользовавшегося спросом продукта не будет, и если вы их ожидаете, то я очень удивлен и все такое. Основа **Ready 2 Rumble: Round 2** остается все той же и, в принципе, ни на йоту не меняется. То есть мы имеем дело с феноменом (когда я говорю это слово, мне всегда вспоминается один известный анекдот), получившим название «аркадный бокс», встречающимся достаточно редко и в мидвеевском творении реализованным достаточно своеобразно,

что, в общем, и привлекает к нему внимание. Все также во главу угла ставится сумасшествие, мало стыкующееся, собственно, с понятием «бокс», с диким маханием конечностями, суперскими спецударами и прикольными бойцами, на лицах и телах которых во время махаха по-прежнему неизменно будут проваливаться синяки, кровоподтеки, рассечения, а также не постесняются вылетать из ротовой полости зубы и все такое прочее.

Из новинок, предлагаемых сиквелом, в первую очередь отметим... эээ... более чем типичную количественность всего, что только можно и нельзя. Персонажей нынче стало ощутимо больше — к семи старожилам добавилось еще четыре новых чувака, вроде как не менее забавных и идиотских, чем те, кого мы поимели счастье увидеть ранее. «Старики» пополнили свой гардероб новыми костюмами, а также новой и, естественно, абсолютно новой их анимацией, не говоря уже о той же фишке, но относительно движения волос на чайниках наших файтеров. Понятное дело, что все туда же будут докинута и не менее новые, чем все остальное, спецприемчики и предматчевые&послематчевые сценки для каждого из тех уродов, что водятся в избытке как в **Ready 2 Rumble**, так и, канешна, в **Ready 2 Rumble: Round 2**.

Не обойдется и без необходимого улучшения графического оформления, что, в результате, по отзывам наглых и лживых разработчиков (и не менее наглых и лживых игровых журналистов), позволит новому гамезу наиощутимейшим образом позатыкать куда только можно, и за пояс в том числе, своего предшественника, в основном благодаря каким-то проведенным работам с освещением и доработанным и обновленным набором спецэффектов. Ну и полигончиков кое-где добавят, вроде вот как.

Но все это так, шелуха, главное (как знает каждый уважающий себя игрок) — это геймплей. Загадочное слово, перевод которого на родимый язык, а также осмысление того, что же это за зверь такой, ставит в тупик многих прожженных (насквозь) геймеров, не говоря



уже о разработчиках, в большинстве своем о такой фишке вообще не слышавших. В **Ready 2 Rumble: Round 2** геймплейные доработки и нововведения (плюс нововведения) сводятся к следующему. Для начала обещается увеличенное (до неприличных, надо понимать, размеров) взаимодействие с канатами, коими, как известно, обтянут ринг. В общем, Midway хватается побольше от реслинга, что есть несказанно круто. Кстати, ринг теперь окружен кучкой разного народа, вроде четверых штук корнерменов, не говоря уж о пронырливых фотографах и необходимых любому боксеру тренерам. По всей вероятности, с ними, порой, окажется возможным взаимодействовать ничуть не хуже, чем с вышеупомянутыми канатами. В принципе, по большому (и маленькому тоже) счету на этом изменения в игровом процессе несколько заканчиваются.

Впрочем, имеется достаточно интересная информация о трансформации режима Championship, способная внести дополнительное разнообразие и нелишнюю интересность в процесс игры в **Ready 2 Rumble: Round 2**. В нем встречи с противниками протекают четко по календарной системе, причем постоянно наблюдается продвижение выбранного вами персонажа по сюжетной линии, в конце которой, само собой, его ожидает гадский главный райвл. Весьма сильно изменятся и феньки, связанные с тренировочным процессом бойцов, чего стоит только возможность прыгать через близкую любому боксеру скакалку. Ради этого прям-таки можно и подождать **Ready 2 Rumble: Round 2**.



# DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

**С**воеобразная эта игра, Dead or Alive, надо сказать. В свое время достаточно скромной (хотя и весьма известной своим Ninja Gaiden) компании Тецмо удалось провернуть хитрый трюк по привлечению общественности к своему файтинговому проекту.

Александр Щербаков

Используя фактически древний рецепт Midway (если брать этот конкретный жанр, так-то это используется повсеместно), когда внимание потребителя концентрируется не на игре, а на какой-то вроде бы второстепенной детали, реально оказывающейся наживкой для потенциального покупателя. При этом разработчики обычно стараются давить на человеческие инстинкты и на элементы, традиционно расцениваемые игроком как «крутые фишки». Где-то таким завлекателем были немеренные литры крови, в Dead or Alive для привлечения внимания задействовали полубожаемых теток. При этом, к чести создателей этого чуда, скажем, игра еще обладала и достаточно удобоваримым игровым процессом, несколько, правда, вторичным и, я не сказал бы что особенным, типа, сбалансированным.

Факт остается фактом, Dead or Alive обрела успех, серьезно развитый его продолжением. Сами судите, Dead or Alive 2 долгое время безвылазно просиживала на верхней строчке японского хит-парада самых популярных продуктов (и это несмотря на игровой процесс!) для игровых автоматов. Конечно, руководство Тецмо даже не подумывало о скором портировании игры на японские версии домашних консолей, видя неутраченный спрос на ее новое творение. Это, по всей вероятности, было одной из причин, почему приставочная Dead or Alive 2 появилась в первую очередь на Западе, а отнюдь не в Стране восходящего солнца. Главной же, правда, по всей вероятности, являлась перспектива продать больше копий продукта, (принимая в расчет благосклонное отношение, скажем, американцев к Dreamcast, на котором наш эротический файтинг и объявился). Далее, просчитав ситуацию с японским бумом на PlayStation 2, Тецмо слепила и версию игры для



Платформа: PlayStation 2  
Жанр: Fighting  
Издатель: Тецмо  
Разработчик: Team Ninja  
Онлайн: www.tecmo.co.jp  
Дата выхода: зима 2000

этой консоли, тем самым обеспечив себе хорошую прибыль и несколько срезав объемы продаж у нэмковского Tekken Tag Tournament. При этом явно было заметно, что с версией для PlayStation 2 несколько спешили, в результате чего по качеству она оказалась практически на уровне варианта для менее мощного сеговского аппарата. О выпуске игры для Штатов и Европы даже и не говорили. Впрочем, в скором времени выяснилось очень просто — компания готовит новый доработанный продукт под наводящим на мысли названием Dead or Alive 2: Hardcore, появление которого следует ожидать, правда, совсем не в launch, а зимой этого года.

Основным отличием хардкорного варианта Dead or Alive 2, как заявляют, окажется новый графический движок, в результате чего гораздо приятнее станут текстуры и модели бойцов. К этому, само собой, добавятся новые костюмы для персонажей, а также

финальные и прочие заставки, с помощью которых теперь будет раскрываться сюжетная линия игры и судьба отдельных взятых героев. До кучи также Тецмо планирует подбросить ряд арен для боев, а также несколько игровых режимов, с которыми вроде как жить станет гораздо веселей. Самое же интересное — ожидаются изменения непосредственно в самом геймплее, что более чем отрадн.

Для меня вот всегда было удивительно, насколько людей притягивает к игре вид трясающихся сисек, притом, что эту самую игру переварить просто невозможно в силу корявого геймвого плейя, изменившегося со времен первого Dead or Alive далеко не в лучшую сторону. Ладно, на баланс, глубину еще можно было бы закрыть в данном случае глаза, но так ведь по-человечески в это не порежешься ну



просто никак — Dead or Alive 2, на мой взгляд, настолько начинает действовать на нервы и раздражать, что вид какой-нибудь Казуми в купальнике от тошноты не спасает. Сомневаюсь, что и нынешние вмешательства в игровой процесс, со всякими изменениями «reversal techniques» и прочего хлама, смогут чем-то помочь. Впрочем, как нас уверяют разработчики, это не все, что сможет нам предложить Dead or Alive 2: Hardcore, и нас еще ждут новые сюрпризы, о которых нам сообщат, но позже. Подождем и понадеемся на то, что хотя бы апдейт «файтинга на раздевание» окажется приспособленным для нормального полноценного процесса игры.

СИMPREVIEW

# КАЗАКИ

Во времена, когда карта Европы перекраивалась едва ли не каждые десять лет, такие игры могли позволить себе лишь короли. Запутанную и сложную внешнюю политику европейских государств XVI-XVIII веков определяло не столько стремление к благополучию и процветанию государства, сколько личные отношения и амбиции людей, наделенных практически абсолютной властью. Результатом стали глобальные социальные потрясения, бесконечные мятежи, первые буржуазные революции... Грандиозные сражения и величественные морские баталии остались на страницах мемуаров и старинных гравюрах. Кто бы сейчас не хотел попробовать себя в качестве известного полководца? В наше время существуют исторические клубы, пытающиеся реконструировать знаменитые битвы, однако многократно отрепетированные сражения напоминают больше красивое театральное представление. Да и далеко не каждый может позволить себе такое развлечение...

Что же в таком случае остается нам, простым любителям хороших игр?

**ДОСТОИНСТВА**  
 Необычайное сочетание масштаба и глубины игрового процесса, великолепная графика, невероятный уровень реализма.

**НЕДОСТАТКИ**  
 Некоторое однообразие территорий.

**РЕЗЮМЕ**  
 Игра, мимо которой, невозможно пройти. Ждите спецвыпуска «Страны Игр», посвященного «Казакам»!

**9.0**

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



Дмитрий Эстрин

Совершенно верно, нам простым любителям хороших игр остается радоваться немногочисленным историческим real-time стратегиям, среди которых первое место до недавнего времени занимала серия Age of Empires. Однако о какой достоверности и реалистичности можно говорить, когда в игре крестьяне стучали кулаками по крепостям, от чего последние как-то очень непоследовательно загорались и в конечном итоге взрывались? Конечно, Ensemble Studios сильно упростила себе задачу. Псевдоисторические миссии представляли собой аляповатые сказки «на тему», полные непростительных условностей. Был еще, конечно, Sid Meier's Gettysburg!, но игровой процесс, ограниченный фактически одним сценарием, мог надолго увлечь весьма определенную категорию игроков, интересовавшихся преимущественно американской историей.

«Казак» в отношении исторической достоверности, реалистичности и поражающих воображение масштабов — абсолютный и несколько неожиданный шедевр. А кто, спрашивается, мог предположить, что проект от украинской команды GSC GameWorld сможет оставить далеко позади себя общепризнанные хиты, заставит с усмешкой вспоминать громкие имена и освежит жанр, в котором, казалось бы, ничего нового придумать нельзя.

Знаете, что больше всего удивляет в «Казак»? Нет, не великолепная графика и не уникальный движок. Речь идет не о продвинутом искусственном интеллекте и не о детализированной анимации юнитов. Поражает, прежде всего, отношение разработчиков к собственному проекту. Дело в том, что «Казак» помимо всего прочего могут вполне сойти за интерактивный исторический справочник. Мельчайшие архитектурные детали... Незначительные нюансы в костюмах юнитов... Наконец, общая стратегическая модель... «Вооружены пикинеры были пиками с деревянным древком длиной около 5,2 — 5,8 метра и шлагами. Они были очень эффективны в рукопашном бою и в первой половине XVII века могли применяться как в атаке, так и в обороне. Еще в сражении при Эйнсгейме (1674 год) пики сыграли значительную роль, немецкая кавалерия не решилась атаковать каре пикинеров Тюренна.» Это всего лишь небольшой отрывок из описания одного из семидесяти юнитов. Неплохая иллюстрация глубины проработки игрового процесса.

Я сейчас не смогу назвать ни одного западного разработчика, который подходил бы к разработке игры подобным образом. Проще придумать свою собственную вселенную, чем с такой тщательностью изучить реальную. Иногда создается впечатление, что в «Казак»

Похоже, испанцы подготовили первые силы для высадки десанта на вражеской территории.





**Правильная организация обороны в прусском городе.**

как» много такого, что ребята из GSC Gameworld могли просто проигнорировать, и нормальный игрок бы ничего при этом не заметил. Однако разработчики пошли совсем по другому пути. В результате у них появилась возможность с необычайной точностью смоделировать самые известные сражения и битвы XVI-XVIII веков, познакомить нас с тактикой ведения боев 16(!) различных государств, нарисовать наиболее полную историческую картину Европы того времени.

Между прочим, западный вариант названия «**Казак**ов» мне представляется более соответствующим игровой сущности. European Wars: Warlord's Style — это как раз то, чем нам придется заниматься в творении GSC Gameworld. А казаки — это всего лишь несколько типов юнитов, некоторые из которых, впрочем, при правильном использовании оказываются чрезвычайно эффективными на поле боя.

Что же нам предлагается такого особенного? А предлагается нам, прежде всего, несколько одиночных режимов игры, каждый из которых представляет чрезвычайный интерес. Начнем с кампаний. Их всего четыре штуки, но... представьте себе, этого более чем достаточно. В каждой кампании по 7-8 миссий, а в них... Восстание Степана Разина, взятие Нарвы, морские войны с пиратами, украинские восстания... Поверьте, перечислять можно еще очень долго. Цели миссий практически не повторяются. Осада городов, освобождение пленных, возведение укреплений в определенной точке на карте... Набор дополнительных миссий, не вошедших ни в одну из компаний, также представляет собой известные исторические сражения и битвы. И, наконец, остается еще генератор случайных карт. Отличают его широкие и гибкие настройки, позволяющие создавать миссии на любой вкус. С multiplayer'ом у «**Казак**ов» так же все в порядке. О стандартном deathmatch говорить смысла не имеет, а вот режим исторических битв заинтересует любого. Фактически это набор кампаний для нескольких игроков. Тридцатилетняя Война в XVII веке (5 миссий), Северная Война (3 миссии), война за испанское

наследство (2 миссии) и Семилетняя Война (2 миссии) — это не просто названия. Разработчики утверждают, что в этом режиме игры они с особенной тщательностью подошли к моделированию реальной топографии, правильной расстановке сил, размещению соответствующих строений и т.д.

**Большая часть крупномасштабных боевых столкновений происходит на открытых территориях.**

Прохождение миссий в одиночном режиме игры самым серьезным образом разнообразят различные заскриптованные сообщения. Иногда в них содержатся разъяснения тактических ситуаций, порой благодаря им можно пополнить ряды своих воинов наемниками. Благодаря блестящей работе сценаристов прохождение «**Казак**ов» лишено своеобразной схематичности и сухости, обычной для других real-time стратегий. Каждая миссия — мини-игра со своим сюжетом, своими героями и правилами.

Приятным сюрпризом для поклонников динамичного игрового процесса окажется упрощенная хозяйственная часть «**Казак**ов». Когда военные конфликты возникают из-за того, что соперники не могут поделить баранов или спорят, кому должна принадлежать шахта с золотом на спорной территории, это, знаете ли, выглядит немножко наивно. Для битвы должно быть необходимо только одно условие — наличие достойного противника. Разработчики «**Казак**ов», слава Богу, это поняли. Нет, нам придется заботиться о добыче пищи, дерева, камней, золота, железной руды, но... в игре есть всего один ресурс, который теоретически может закончиться — дерево. А в остальном, все чрезвычайно просто. Построил мельницу, засеял поле, подожди, по-

ка пшеница заколосится и — посылай любое количество крестьян на уборку урожая. Дальше все будет происходить автоматически. С шахтами еще того проще — загнал туда мужиков и можешь расслабиться. Если нужно увеличить добычу золота или руды, следует шахту усовершенствовать. Тогда в нее влезет еще больше работников. Довольно просто и логично. Ресурсы также можно покупать на рынке по более-менее терпимому курсу. Торговля отсутствует.

В общем, несложно понять, чему оказывается посвящена большая часть игрового процесса. Мы колим силы, формируем войско, укрепляем город, производим разведку, отбиваем атаки противника, осадой берем крепости и т.д. Вообще-то хочу сразу предупредить, что поклонникам примитивизма в жанре придется не легко. К примеру, успешный стать стандартным в real-time стратегиях прием, когда выделяешь кучку юнитов и кликаешь на вражеский объект, в





СТРАН  
ИГР



<http://www.gameland.ru>

**ritual**  
entertainment

**HEAVY  
METAL**  
F.A.K.K.2

**СТРАНА  
ИГР**





«Казак» не работает. То есть, конечно, можно поступать и так, но в этом случае вам потребуется значительно больше сил. Зато, если для каждого отряда вы завербуете офицера с барабанщиком, у вас появятся дополнительные стратегические преимущества на поле боя. Начнем с того, что управлять таким отрядом значительно проще. Во-вторых, мы приобретаем возможность очень быстро изменять формации отряда. В-третьих, под руководством офицера солдаты значительно лучше сражаются.

Огромное, принципиальное значение имеет правильное размещение своих сил на поле боя. Трехмерная территория в «Казак» — это не просто милая сердцу разработчиков возможность расширить список фиш. Это — реальность, с которой постоянно приходится считаться. Безукоризненная физическая модель открывает огромное количество разнообразных тактических приемов. Не каждая новомодная 3D-стратегия может похвастаться таким обилием. Сколько раз мы слышали вдохновенные рассказы о том, что если солдата разместить на холме, то он будет дальше стрелять... По-моему «Казак» — это первая игра, в которой оказалось реализовано сие правило. Корректировать действия юнитов в соответствии с рельефом территории приходится постоянно. Если между вашим оружием и вражеским пехотинцем оказалось здание, то, будьте уверены, в скором времени оно прекратит свое существование. Если вы, конечно, не передвинете пушку.

«Казак» — игра без условностей. Практически все в ней реалистично. Бесполезно бросать пикинеров на вражескую стену, не стоит посылать отряд сечевых казаков на уничтожение башни. Стрельба разрушается артиллерией. Впрочем, в этом правиле есть свои исключения, потому, как отряд гренадеров, к примеру, справляется с уничтожением зданий не хуже иной мортиры. Это не значит, однако, что полномасштабная осада — единственный путь к победе. Действительны и диверсионные вылазки в тыл врага. Правда, направлены они должны быть на... крестьян. Представьте себе, в «Казак» можно захватывать их в плен, после чего использовать на своем хозяйстве. Так что, если с самого начала противник не позаботился об элементарной обороне, а вы успели сформировать кавалерийский полк, можете считать, что победа у вас в кармане.

Оценить игровой баланс «Казак» чрезвычайно сложно. Это все равно, что рассматривать звездное небо через микроскоп. Все-таки 16 рас, все разные. Можно, впрочем, с уверенностью сказать, что в «Казак» нет слабых юнитов. Каждому находится применение, и каждому есть что противопоставить. Универсальных юнитов в «Казак» также нет. Есть зато подходящие тактическому положению формации, есть трехмерность ландшафта, которую необходимо использовать, есть хитрые приемы, которые позволяют одержать победу в схватке с многократно превосходящими силами противника.

Крайне интересна общая стратегическая модель «Казак». Запереться в обороне здесь равносильно самоубийству. Можно окружить свой город тройным кольцом стен и башен, предварительно захватив огромный кусок территории — перевес всегда будет на стороне противника, начавшего осаду. Все, на что способны укрепления, это на недолгое время задержать врага. Появление осадной артиллерии существенным образом изменило популярную тактику отсидки за стенами, при которой большие потери несет тот, кто атакует.

О графическом движке «Казак» мы уже неоднократно говорили. Правда, до сих пор я с трудом представляю себе 9000 юнитов на карте. Мне, как поклоннику минималистических сражений, довольно сложно представить себе, в какой ситуации могут понадобиться армии хотя бы в тысячу солдат. С другой стороны, такое, гм... ограничение приятно греет душу. Покоряет и невероятное архитектурное разнообразие. Для каждой из шестнадцати рас — своя архитектура! Просто невероятно... В связи с этим несколько утомляют окружающие однообразные пейзажи. Если Age of Empires II в этом отношении был по детски аляпистым, то дизайнеры «Казак» оказались здесь чересчур строги. Безусловный восторг вызывает вода. Волны, отражения кораблей, кильватерный след... Сложно представить себе такое в двумерной игре, не правда ли? Между тем, в «Казак» все это есть. Впечатлительны и разнообразна анимация юнитов, а также их количество. Спецэффекты помимо всего прочего еще и оригинальны. Дым от пушек, взрывы зданий, заставляющие поверить в реальность происходящего. А что вы скажете об интерактивных осколках, которые могут уничтожить оказавшихся рядом солдат?

Игра великолепна. Она велика, красива, разнообразна, ярка и умна. Печалит лишь одно. Никогда «Казак» не стать эталоном разработки стратегий в реальном времени. Слишком уж высока планка, поднятая разработчиками GSC Gameworld...

Интернет магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:  
http://www.e-shop.ru  
e-mail: eshop@gameland.ru



(095) 258-8627  
(095) 928-6089  
(095) 928-0360  
(812) 311-8312

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



\$69.99



Icewind Dale

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%.

- |         |  |         |  |          |  |          |  |
|---------|--|---------|--|----------|--|----------|--|
| \$19.99 |  | \$28.99 |  | \$39.99  |  | \$19.99  |  |
| \$59.99 |  | \$19.99 |  | \$32.99  |  | \$39.99  |  |
| \$26.99 |  | \$64.99 |  | \$62.99  |  | \$34.99  |  |
| \$85.00 |  | \$69.00 |  | \$249.99 |  | \$179.99 |  |
| \$24.99 |  | \$18.99 |  | \$59.99  |  | \$39.99  |  |

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

# HEAVY METAL F.A.K.K.2

Максим Заяц

В далеком 1997 году никому не известная компания Ritual Entertainment (тогда еще носившая название Hipnotic Interactive) представила на суд игровой общест-венности свой первый проект — Quake Mission Pack, Scourge of Armagon. Шестнадцать новых уровней, два монстра, один босс и три новых вида оружия в сочета-нии с великолепной дизайнерской работой в одночасье сделали своих разработчиков знаменитыми и поз-волили им всерьез задумываться о создании собственной игры.

**Платформа:** PC  
**Жанр:** action/adventure  
**Издатель:** Gathering of Developers  
**Разработчик:** Ritual Entertainment  
**Требование к компьютеру:** минимум P2 300Mhz, 64M6 RAM; 8M6 video; рекомендуется Pentium III, 128M6 RAM, GeForce  
**Онлайн:** <http://www.ritual.com>

**О**на появилась в конце 1998 года — амбициозный, яркий, противоречи-вый проект, получивший название Sin. Сочетая в себе массу новатор-ских решений с огромным количес-твом багов и недоработок, игра ста-ла бесспорным хитом, но все же бы-ла не в силах конкурировать с яв-ным лидером того времени — Half-Life. Последовавший вскоре mission pack Wages of Sin стал своего рода «рабо-той над ошибками» и заставил всех с еще большим нетерпением ждать новый проект. Ждать пришлось долго. Два года понадобилось разработчикам для того, чтобы создать Игру, в которой воплотились все их мечты, два года, заполненных надеждами и разочарованиями, неп-рерывным общением с прессой и напряженной работой всей команды Ritual Entertainment. Наконец, ожидание за-вершилось релизом **Heavy Metal: F.A.K.K.2**. В основу игры лег сюжет нового анимационного фильма кинокомпании Columbia/Tri-Star «Heavy Metal 2000», вернее, события, произошедшие 30 лет спустя на бесконечно удаленной от нас «райской» планете Eden...

### ОДИНОКАЯ ДЕВУШКА ЖЕЛАЕТ ПОЗНАКОМИТЬСЯ

Наша героиня, красотка Джули, некогда победившая само-го Лорда Тайлера, вернулась в свой родной мир на плане-

ту Eden. Вернулась не одна, собрав по дороге из галакти-ки Twin Suns людей, по тем или иным причинам оставших-ся без крова. Вместе они восстановили разрушенный город среди мистических гейзеров, и это место стало для них новым домом. Гейзеры давали животворную влагу, обеспе-чивая обитателям Eden здоровье и долголетие, быстро развивались новые технологии, понемногу росло населе-ние. Жизнь постепенно налаживалась, но ее ростки были еще настолько хрупкими, что любая случайность могла обернуться катастрофой...

Огромный корабль плыл в бескрайней пустоте космоса. Два долгих тысячелетия он неустанно двигался к своей це-ли. Пришелец из далекой чужой галактики держал свой курс на планету Na'Ch Thra' Thull, известную так же, как Eden. На своем пути он уничтожил не один десяток миров, но конечным пунктом его назначения был родной дом Джули. Война ворвалась в безмятежную и размеренную жизнь обитателей Eden, разом перечеркнув все их надеж-ды и мечтания. Теперь судьба всей планеты находится в руках одного человека. Это ее мир, это ее друзья, и она бу-дет сражаться за них — сражаться до конца.

### КАМЕРА СМОТРИТ В МИР

Согласно сложившейся традиции, о графике принято говорить где-то в конце обзора, отдав предпочтение сюжету, геймлею и прочим немаловажным деталям. Однако **F.A.K.K.2** просто обречен на то, чтобы стать исключением из правила, хотя бы потому, что внеш-ность для этой игры — главное. Именно графика оче-редного детища Ritual Entertainment вызывает нечле-нораздельно-восторженные взгляды даже у самых морально стойких субъектов, начиная с первой мину-ты после инсталляции и заканчивая финальным роли-ком. Как минимум, половину успеха игре обеспечила внешность ее главной героини, прототипом которой послужила бывшая супермодель журнала Penthouse

### ДОСТОИНСТВА

Великолепный дизайн, продуманный интерфейс, оригинальные монстры и большой выбор оружия для их уничтожения.

### НЕДОСТАТКИ

Бескрайнее море багов, полное отсутствие в игре multiplayer-режима, недоработанная сюжетная линия.

### РЕЗЮМЕ

Визитная карточка Ritual Entertainment - сочетание абсолютно гениального дизайнера с невероятным количеством багов, несмотря на кото-рые, игру без на-тяжек можно наз-вать стопроцент-ным хитом.

8.5

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

Джули Стрейн (она же, кстати, и озвучивает своего персонажа). Отдавая должное работе Beau «Grue» Anderson, который занимался моделированием скинов компьютерной дивы, следует сказать, что виртуальная красотка выглядит ничуть не хуже живого оригинала. Дизайном уровней **F.A.K.K.2** занимался Levelord. Тре-буются ли еще какие-либо комментарии? Один из са-мых знаменитых игровых дизайнеров нашего времени, прославившийся работой над такими хитами, как Blood, Duke Nukem 3D, Sin, Opposing Force, в очеред-ной раз подтвердил свой титул лучшего из лучших. Восхитительно красивый мир Eden целиком и полнос-тью обязан ему своим существованием. Необычный и завораживающий облик игровых зон, разительно от-личающихся друг от друга и в то же время объединен-ных единым стилем автора, яркие цвета и четкие линии деревьев, домов, ландшафтов, идеально прорабо-



танные задние планы, внимание, уделяемое мельчайшим деталям, — вот далеко не полная характеристика его работы.

Joel Thomas и Zach Hall проделали огромную работу, создавая различных монстров для F.A.K.K.2. Пожалуй, еще ни разу наши враги не были настолько оригинальными. Стремясь уйти от сложившихся стереотипов, разработчики постарались сделать этих существ максимально забавными — и в то же время опасными и безжалостными. Конечно, ни монстры, ни NPC не могут сравниться с главной героиней ни по количеству полигонов, ни по уровню графики — и вызвано это вполне естественным желанием не перегружать и без того чрезвычайно требовательный к системным ресурсам движок игры, переработанный Quake III engine. Однако плавная анимация и великолепный дизайн делают их вполне достойными этой игры.

Единственное, на что не хватило разработчиков — это дизайн самих коробок с игрой. Очевидно, в последний момент было принято решение изготовить их на технологических мощностях одного из российских спичечных комбинатов — во всяком случае качество полиграфии невольно наталкивают на подобную мысль. Увы, сей графический недостаток не сможет исправить ни один патч.

**ЗДРАВСТВУЙ, ЛАРА**

Пardon, вырвалось. Сказал это без всякой задней мысли и, право слово, не хотел никого обидеть. Уж в чем в чем, а в попсовости F.A.K.K.2 никак нельзя обвинить. А что касается самого игрового процесса — определенное сходство все-таки наблюдается. Джули, вся из себя такая красивая и фигуристая (тут Ларочка, несмотря на все потуги, однозначно отдыхает — мала еще), лихо выносит врагов посредством всего имеющегося у нее арсенала, прыгает-бегает-ползает, взбирается на отвесные стены, перебирая руками, цепляет-



Интернет магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:

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

e-mail: [dvdshop@gameland.ru](mailto:dvdshop@gameland.ru)



(095) 258-8627

(095) 928-6089

(095) 928-0360

(812) 311-8312

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

Представительство в Санкт-Петербурге:

[eshop@litepro.spb.ru](mailto:eshop@litepro.spb.ru)



Пишите и звоните по любым вопросам.  
Мы можем доставить новые фильмы,  
которые вышли в США



THE MUMMY

**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%.

\$35.99		\$39.99		\$25.00		\$25.00	
\$25.00		\$33.99		\$39.99		\$65.99	
\$31.99		\$29.99		\$26.00		\$31.00	
\$28.00		\$29.00		\$28.00		\$28.00	
\$28.00		\$28.00		\$28.00		\$28.00	

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

ся за край пропасти и перемещается по различным каналам и трубам (последние она умеет весьма эротично обхватывать ногами — в целях экономии места, надо полагать), ходит по узким карнизам, тянет-толкает различные ящики, не убирая оружия, поворачивает выключатели и кнопки всех форм и размеров... Уф, я ничего не упустил? Пожалуй, куда проще назвать что-то, что наша очаровательная героиня делать решительно не умеет — летать без подручных средств, например. Но, поверьте, это всего лишь редкое исключение.

Помимо стандартного параметра «здоровье», у Джули имеется еще один — «вода». Вода мира Eden является источником жизни на планете и единственным способом поддерживать свое здоровье и долголетие для ее обитателей. Практическое применение запасам мистической жидкости находится довольно просто — поддерживая высокий ее уровень, мы достигаем того, что наша героиня двигается быстрее, прыгает выше и наносит врагам более сильные удары. К тому же наличие определенных запасов воды является непременным условием для использования некоторых видов оружия.

Своеобразный tutorial в самом начале игры — на редкость увлекательный и ненавязчивый, стоит добавить, позволяя нам в полной мере оценить все возможности Джули... ну, почти все. :) После этого мы оказываемся один на один с миром Eden. Что ж, все происходящее как нельзя лучше поддерживает бодрый настрой, заданный во время обучения. Мы добросовестно бегаем по потрясающе красивым игровым зонам, общаемся с различными NPC, изредка решаем далеко не самые сложные головоломки, выносим монстров рангом пониже и время от времени сражаемся с очередным боссом. Сражения эти проходят в лучших приключенческих традициях. Типичный пример: дождаввшись, пока первый босс отвернется от нас, установить заряд рядом с одним из метеоритов и быстренько смыться в укрытие, отмахнуться от налетевшей тучи мелюзги и повторить процедуру. Вот так, просто и динамично. Следование сюжету и некоторые квестовые элементы не слишком отвлекают нас от основной задачи — лицезрения постепенно избавляющейся от излишков одежды Джули и войны с монстрами. Разработчики твердо знали, что делают они в первую очередь action и лишь затем adventure, и потому баланс между этими двумя жанрами резко клонится в сторону Third Person Shooter — и это только идет игре на пользу.

### МЕЧИ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ — ЗЕЛЕНЬЕ, БЕЛЫЕ, КРАСНЫЕ...

Что действительно радует глаз, так это обилие и разнообразие оружия, посредством которого мы выводим в расход своих врагов. Следует отметить, что, в отличие от большинства «коллег по жанру», у Джули имеется две руки — левая и правая, и она владеет ими одинаково хорошо. На практике это означает, что, взяв в правую руку меч, а в левую — пистолет, мы можем пользоваться ими фактически одновременно, не утруждая себя сменой арсенала. С учетом того, что некоторые монстры реагируют лишь на определенные виды оружия, эта способность экономит нам массу времени и здоровья. Посредством все той же мыши с оружием можно выполнять различные софты, посрамляющие классические файтинги и многократно усиливающие эффект от нанесенного удара.

Разумеется, существуют и некоторые ограничения. Так, например, обычные мечи мы можем держать только в правой руке, а гигантский топор F.A.K.K. Ахе вообще двуручный. Некоторые виды оружия помимо различных вариантов атаки имеют еще и ограниченный боезапас. И это не



**Имя:** Джули Стрейн (Julie Strain)

**Дата рождения:** 18 февраля 1962 года

**Место рождения:** Конкорд, штат Калифорния, США

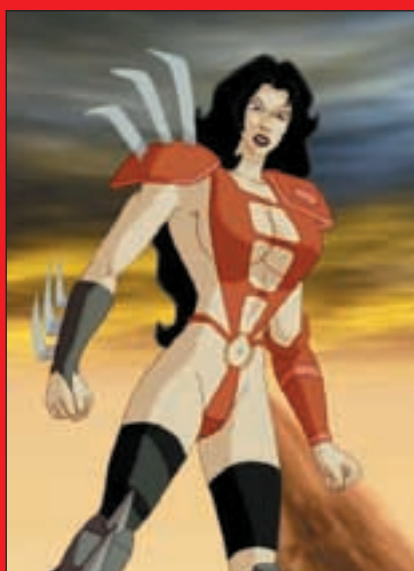
**Карьера:** снималась более чем в 60 фильмах категории «В», позировала для журналов Playboy, Penthouse, Cosmopolitan, Vogue

**WEB:** <http://www.juliestrain.com/>

**Историческая фраза:** «Я собираюсь надрать задницу Ларе Крофт!» (15 мая 1999 года)

только банальные патроны для пистолетов и автоматов, нет. Даже для холодного оружия порой требуются расходные материалы — бензин для меча-пилы, например, не говоря уже о необходимости постоянно поддерживать высокий уровень «воды» в организме для того, чтобы наш арсенал функционировал максимально эффективно.

Меч-пила? Ну а почему бы и нет? В конце концов, имеется ведь еще и электрический меч, и огненный... Да и остальное вооружение кому-то может показаться не вполне привычным. Шотган, огнемет, узи и ручные детонаторы едва ли в состоянии удивить избалованного фаната TPS и даже электрический арбалет уже не попадает в разряд экзоти-



Джули Стрейн также является прототипом главной героини нового анимационного фильма кинокомпании Columbia/Tri-Star — «Heavy Metal 2000». Над продолжением популярного в 80-х годах фильма «Heavy Metal» работал Kevin Eastman, создатель знаменитых «ниндзя-черепашек». Бюджет картины составил 15 миллионов долларов, а ее американская премьера состоялась 14 июля этого года.



ки. Ну а как насчет Soul-Sucker — эдакого пылесоса, вытягивающего из противника вначале воду, а затем и жизнь? Помимо этого, доставшееся нам в наследство от убитого Soul Harvester' а устройством способно и стрелять небольшими разрывными зарядами. Праща — казалось бы, что может быть проще и банальнее? А нет — все зависит от боеприпасов. Если большие зеленые астероиды зонамерно превращают мирных существ в кроважадных монстров, то маленькие вполне могут быть использованы в качестве зарядов, взрывающихся при попадании в цель — и это помимо обычных камней, прошу заметить. А еще пращу можно использовать для того, чтобы отвлечь внимание противника или оглушить его.

Прекрасное тело Джули защищают от врагов, если можно так выразиться, «доспехи», состоящие из шипастых браслетов, наплечников и наколенников, а также щиты: маленький электрический и громадный Shell Shield, единственным минусом которого является то, что вместе с ним невозможно передвигаться — лишь стоять на месте, отражая атаки врагов.

### СОЛО ДЛЯ МЫШИ С ОРКЕСТРОМ

Одним из основных жизнеопределяющих моментов любой игры жанра action является ее интерфейс. В полной мере проникшись этой нехитрой житейской истиной, разработчики F.A.K.K.2 выложились по полной программе не только на дизайне мира Eden, но и на управлении самой главной его обитательницы. Всем богатейшим спектром описанных выше телодвижений заведует мышь (в идеале трехкнопочная) с минимальным добавлением клавиатуры. Большинство действий выполняется чисто интуитивно и не требует никаких дополнительных размышлений: подошли, подпрыгнули, ухватились руками, подтянулись, переполезли, побежали дальше. Особенно радует выполнение различных combo — еще ни разу, пожалуй, эта система не была реализована настолько правильно и удобно. Мы всего лишь зажимаем соответствующие клавиши мыши и задаем направление, получая в результате серию сокрушительных ударов. Разработчики также позаботились о том, чтобы мы не слишком утруждали себя наведением на цель. Исключение составляет разве что праща, и то лишь ввиду ее многоцелевого использования. Зато весь огнестрельный арсенал Джули сама наводит на ближайшую к центру экрана мишень — только нажимаем на курок.

Смена оружия также радует своей простотой. В шести слотах inventory располагаются, соответственно, разнообразные мечи, праща со щитами, огнестрельное оружие (включая электрический арбалет), взрывчатка (в состав которой по неведомой причине попал ракетомет), нечто под названием Big Guns — то есть недетские игрушки для взрослых девочек, «доспехи» и непосредственно items — все эти банки-склянки и квестовые предметы. Нажатие соответствующей кнопки — выбор слота, и щелчок одной из клавиш мыши в зависимости от того, в какую руку героини мы намереваемся вложить тот или иной предмет. Все изменения, включая наличие соответствующих боеприпасов, немедленно отражаются на информационном табло в правом верхнем углу экрана.

Жанр «action с видом от третьего лица» налагает особые требования на поведение камеры. Удержавшись от соблазна непрерывно демонстрировать нам аппетитные формы Джули с одного и того же ракурса, разработчики позволили AI самостоятельно выбирать наиболее выгодную для обзора той или иной сцены позицию, а нам — легким движением мыши корректировать ее в случае необходимости. Необходимость эта, кстати, возникает довольно редко.



Лучшей похвалой разработчикам может послужить тот факт, что о камере в ходе игры мы вспоминаем крайне редко, целиком и полностью сосредоточившись на управлении нашей героиней.

**ЖИЗНЬ НАСЕКОМЫХ**

Баги, баги, баги... Здесь поможет или дихлофос, или десяток патчей общим весом мегабайт эдак семьдесят, потому что багов в игре — море разлитое. Начнем с того, что наша героиня умеет какой-то загадочной частью тела цепляться за внешне, казалось бы, совсем ровные поверхности, причем цепляться надежно и держаться, что называется, до последнего. Это в action-то... Представьте себе такую картину: качественно изобуженный нами главбосс кипит как собравшийся жить играючи чайник «Мулинекс» и рвется откусывать конечности, предварительно порвав всех на куски вдоль и пополам, а наша Джули как раз в этот момент намертво влипла своими буферами в стенку и не может сдвинуться ни вправо, ни влево. Load game. Лепота... Дэвид Копперфильд (тот, который на самом деле Дэвид Коткин — муж своей жены, маг и волшебник) удавился бы от зависти, узнав о способности нашей героини проходить сквозь некоторые предметы — стены, например. Случается это вполне регулярно, что позволяет объявить происходящее не случайностью, а закономерностью. Отдельной строкой в общем списке приколов, доставшихся нам от невыспавшихся девелоперов, следует выделить зависания различной степени тяжести. Игра может размышлять о чем-то в течение пары минут, затем с виноватым бурчанием винчестера вновь возвращаться к активной жизни — и уже через полчаса решительно выбрасывать нас в Windows. Или еще проще: полосатый экран при загрузке, который наглухо «вешает» всю систему и лечится только комбинацией <Ctrl+Alt+RESET>. Или...

Использование движка от Quake 3 в сочетании с легкой безалаберностью разработчиков не могло не сказаться на системных требованиях. В отличие от своего предшественника Sin, F.A.K.K.2 довольно быстро загружает новые уровни — и абсолютно бесовски торозит на машинах с конфигурацией ниже Pentium III и GeForce. Выручает лишь гибкость графических настроек, позволяющих владельцам морально устаревшей (по мнению Ritual Entertainment, конечно) техники устанавливать минимальное разрешение и низкое качество текстур. Графика при этом страдает не слишком сильно, но в полной мере насладиться великолепием игры, конечно же, не удастся.

Не знаю, можно ли считать багом полное отсутствие в игре multiplayer-режима. Разработчики неуверенно говорят о том, что вроде бы и не собирались его делать. Вслед за Станиславским хочется воскликнуть: «Не верю!» Скорее уж традиционно не хватило времени, а потому multiplayer собираются выпускать отдельно то ли в виде очередного патча, то ли в виде add-on'a. Хорошая идея — продавать игру по частям. «Всего за \$19,99 вы получите опцию Load/Save game в главном меню». Шютка...

**НАМ ПОКАЗАЛИ F.A.K.K.**

Говорят, сочетание блестящих решений и очевидных ошибок в полной мере характерно для гениальных безумцев... или безумных гениев. К числу последних вне всяких сомнений относится вся команда разработчиков F.A.K.K.2. Практически невозможно было придумать для игры лучший дизайн и в полной мере реализовать его на PC, как невозможно было и не заметить все многочисленные баги и недоработки. И, несмотря ни на что, разработчики все же выпустили игру. Что это — нехватка времени, неспособность выявить хотя бы часть основных ошибок без привлечения всего игрового сообщества в качестве невольных бета-тестеров, «розовые очки», по определению появляющиеся на глазах у влюбленных в свое чадо родителей и старательно скрывающих его, чада, недостатки? Пожалуй, все это вместе, а вдобавок еще и гигантская самоуверенность, на которую команда Ritual Entertainment имеет полное право. Потому что они сделали хит — безусловный, бесспорный, стопроцентный. Нет такой ошибки, которую нельзя было бы исправить, и грядущие патчи, несомненно, подтвердят это. Но и без них игра все равно осталась бы шедевром, вновь перевернувшим жанр с ног на голову, покорившим миллионы сердец и в очередной раз принесшим своим создателям заслуженную славу, осталась бы обычной игрой от Ritual Entertainment.



(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		\$79.99		\$55.99		\$59.99	
\$55.99		\$69.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$75.99		\$69.99		\$69.99	
\$65.99		\$75.99		\$69.99		\$69.99	
\$65.99		\$75.99		\$35.95		\$5.99	



Платформа: PlayStation  
 Жанр: RPG  
 Издатель: Square Electronic Arts  
 Разработчик: Square  
 Количество игроков: 1  
 Онлайн: www.playonline.com

# CHRONO CROSS

Александр Щербаков

**С**hrono Cross, когда он еще был в разработке, помнится, я относился с изрядной долей опасения, и, надо заметить, было от чего. Весьма ощутимое количество людей, и я в их числе, всегда заявляли, что Chrono Trigger (предшественник обозреваемой здесь игры — поясяню для тех, кто только сегодня протрезвел) был и остается одной из самых лучших ролевых игр, когда-либо созданных Square, тогда еще являвшейся таким монстром эрпэгэклепания, как сейчас.

Chrono Trigger действительно покорял своим сюжетом, атмосферой и, в общем, самим процессом игры, несмотря на то, что, безусловно, продукт был не идеален. Особенно, как меня не раз заверял помучивший «триггер» гораздо большее время, чем я, г-н Романов, заметно это было при повторном прохождении, когда незаметные на первый взгляд шероховатости вылезали наружу. Да, в общем, и запаса увлекательности порой у игрушки не всегда хватало, что, впрочем, является уже моим личным мнением и особенностями моего организма, который в большинстве случаев не может пройти даже ролевушку, от которой дико фанатеет из-за банальной надоедливости игры на определенном этапе, когда зачастую теряется то, ради чего, собственно, этим и занимаешься — удовольствие. Но суть не в этом. Главное — то вот в чем — при любом раскладе таких продуктов в наше время больше практически не производят, тем более сбившаяся на конвейерность Square; по сравнению с вопиющими дырами и в сюжетах ее игр последнего времени небольшие непродуманности Chrono Trigger в некоторых местах как-то даже и существовать перестают.



Но вернемся к **Chrono Cross**. Больше всего опасаться от этого проекта можно было полной непохожести или же тотальной вторичности. Сами смотрите — дизайнер персонажей и сценарист Chrono Trigger сиквелом не занимаются, большая часть команды разработчиков организовала Sting и в последнее время развлекалась созданием Evolution`ов для Dreamcast.



По сути продолжение культовой игры делают люди, которые к культуре и отношениям-то никакого не имели! И, знаете, самое удивительное в этой истории то, что они все-таки сумели создать игру, в которой хоть и нет «триггеровского» духа, но то, что **Chrono Cross** — его последователь, чувствуется, а кроме того, в отличие от последней парочки Final Fantasy, в него интересно играть, в нем есть не раздражающая система боев, любопытный сюжет и вообще, при всех ставших типичными шероховатостях и мелких недочетах — это однозначно один из лучших продуктов Square ее пустынно-попсовой PlayStation`овской эры.

В принципе, по игре сразу видно, что в отличие от проектов «второго порядка», в **Chrono Cross** явно

## ДОСТОИНСТВА

Отличная графика, хотя и выполненная по традиционным Square`овским канонам, великолепные ролики, своеобразная боевая система, увлекательный игровой процесс и симпатичный сюжет, основанный на путешествиях по параллельным мирам.

## НЕДОСТАТКИ

Ряд ставших уже привычными огрехов в сюжете, как следствие, влияющих на игровой процесс, также местами недостаточно проработанный.

## РЕЗЮМЕ

Продолжение Chrono Trigger от совершенно других людей оказалось совсем не таким плохим, как можно было предположить. Да, это Square, а значит кое-где хромает проработка плюс это несколько штампованно, но играется с интересом. Кроме того, на мой взгляд, Chrono Cross ощутимо более привлекателен, чем замученная Final Fantasy IX.

8.5

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



вкладывали хорошие деньги, хотя и не такие, как в гораздо более раскрученное имя Final Fantasy. Для начала это выразится в графическом оформлении, представляющем собой извечные «трехмерные модели на потрясающе красивых пререндеренных бэкграундах плюс бои в полном 3D». Слова в кавычках с легкостью подходят к любой, скажем, из трех последних Final Fantasy, на которые **Chrono Cross** порой весьма смахивает, хотя, на мой взгляд, в «фантазиях» все ее шаблонные красоты выглядят зачастую несколько бездушно. Правда, стоит отметить, что в рецензируемой здесь игре разработчики пошли на то, чтобы немного оживить, скажем так, обстановку, в результате чего в бэкграундах, например, бывают вплетены некоторые анимированные объекты, вроде там всяких птичек летающих и так далее. В общем, на самом деле все выглядит просто потрясающе, очень симпатично, вот, кстати, отображена вода; единственное, что не совсем приятно, это сцены боев, которые, впрочем, смотрятся нормально, другое дело, что просто злостному ревьюеру они по ряду причин не особенно по душе. Да, и чтобы больше не возвращаться, я скажу, что в игре также присутствует музы-





по имени Serge (хорошо хоть не тот, который мне недавно звонил и просил поторапливаться со сдачей текста) оказывается в мире, где он умер десять лет назад. За этим последует куча всего интересного, поиски Frozen Flame, помогающего путешествовать по тем самым параллельным мирам, куча новых персонажей и достаточно приятное количество неожиданностей, а также реальные переплетения с Chrono Trigger, что должно понравиться его любителям.

Что еще очень прет в Chrono Cross людей, так это действительно не действующий на нервы игровой процесс, что весьма характерно, скажем, для Final Fantasy VIII. В первую очередь это обусловлено той вещью, что каждые три секунды на вашу партию никто из пустоты не нападает. Вообще врагов всегда на локациях видно, и их можно просто обойти. В крайнем случае, смотретья непосредственно во время боя. И это все очень приятно, тем более, что прокачка персонажей занимает не такое уж главенствующее положение в игре.

Кроме того, на очень солидном уровне выполнена система сражений с врагами, что дорогого стоит, в чем мы лишний раз убедились, скажем, в прошлом году, мучаясь с Junction System во все той же Final Fantasy VIII. В Chrono Cross мы получили способность, как в Xenogears, наносить удары разной степени силы. Самый сильный удар имеет меньше шансов достигнуть цели, тогда как самый слабый, соответственно, наоборот. Если ваш слабый удар прошел, то повышается вероятность, что в цель попадет и более сильный, в результате чего мы играем с помощью своеобразных комбинаций ударов. Махаловка и особенно магия уменьшают линейку выносливости, в результате чего на некоторое время теряется способность наносить сильные повреждения. Магия, кстати, в игре достаточно продумана, основана на так называемых элементах и используется достаточно своеобразно, о чем я, впрочем, долго вещать не буду — можете сами в игре посмотреть. Благодаря ей появляется осязательная тактическая часть, ведь даже применение всего этого дела надо рассчитывать, подмечая еще, какого цвета магия действует лучше на противника, как на это все влияет поля боя и достигли ли вы путем нанесения повреждений обычным оружием того уровня, на котором находится нужное вам заклинание. В общем, сильно, интересно.

Короче, в принципе, я сказал уже все, что можно было сказать. В Chrono Cross определено стоит всем сыграть в силу перечисленных в статье причин, и если после этого кто-то предпочтет девятую Final Fantasy сиквелу Chrono Trigger, я весьма удивлюсь.

СМ. РЕВЬЮ

В ПРОДАЖЕ  
С 4 СЕНТЯБРЯ



## ЧИТАЙТЕ В 9 НОМЕРЕ OFFICIAL PLAYSTATION РОССИЯ

Лара умерла? Репортаж о трудной жизни (и смерти) Лары Крофт в свете анонса пятой серии ее вечных приключений.

«Другие RPG». Под занавес жизни PlayStation группа японских издательств подготовила целый ряд многообещающих ролевых игр, которые разительно отличаются от всего того, что мы привыкли ждать от подобной продукции.

Осталось лишь отметить, что ни одна из них не была разработана компанией Square.

Блеск и нищета Mortal Kombat. Последняя игра из этой когда-то безумно популярной серии, возможно, забьет последний гвоздь в ее давно готовый гроб.

А ведь когда-то о таком повороте событий мы не могли даже и мечтать...

А также:  
Прохождение Vagrant Story, Preview последних игр для PS2, 2 постера, письма и коды.

кальное сопровождение от всех уже задолбавшего Нобуо Уемацу и еще одного известного товарища Ясунори Митсудо. Все фэны, как обычно, будут в восторге от произведений этих «типа, гениальных» композиторов, я же, в принципе, ничего против иметь не буду и свое мнение по этому поводу высказывать тоже. Музыка в Chrono Cross я просто практически не замечал, а заострять свое внимание на очередных «все то же самое от Уемацу» мне как-то не очень было сподручно.

Ладно, поговорили о всякой хрени, пора и о реальном наполнении игры что-нибудь такое да сказать. В Chrono Cross имеется сюжет, и на первый взгляд он очень даже ничего смотрится, а главное выполняет функцию увлечь игрока. Он не лишен некоторого пафоса, присущего высокобюджетным продуктам от Square, что, на самом деле, все же не так и сильно его портит. Вкратце сообщу о затрагиваемых в нем вопросах: о подвластности человека судьбе, о решениях, способных перевернуть всю жизнь, пустить ее по другой колее, о течении времени и так далее, тому подобное. Темы, замечу, в принципе, достаточно важные и интересные, только порой уж в RPG это выглядит как-то слишком искусственно и неестественно. Но вполне удобоваримо в данном случае. Сюжетная же линия, как известно, основана на путешествиях по параллельным мирам (в Chrono Trigger, как большинство из вас, конечно, не догадывается, мы путешествовали во времени). Штука эта нам не в новинку («Небесного полководца» мы, типа, читали :)), но для меня, по крайней мере, большой интерес такие закручения всегда представляют (за исключением случаев, когда это превращается в мерзкие телесериалы). Основная завязка Chrono Cross основана на том, что после ряда прямолинейных как удар дубиной по черепу намеков на то, что произойдет дальше, главный герой

Платформа: Dreamcast  
 Жанр: искусственная жизнь  
 Издатель: Sega  
 Разработчик: Vivarium  
 Кол-во игроков: 1  
 Онлайн: www.yoot.com,  
 www.vivarium.co.jp, sega.com



# SEAMAN

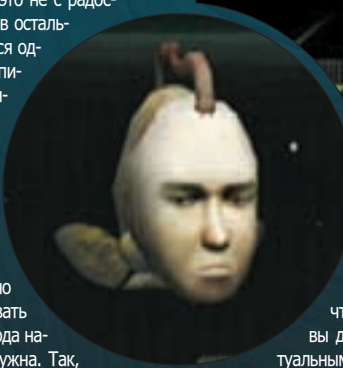
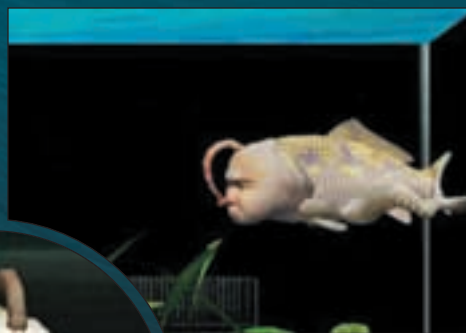
**Ч**ТО ЭТО ЗА ИГРА с таким неприличным названием Seaman? Вот и мы так до сих пор и не поняли.

Борис Романов

С одной стороны, это, конечно, настоящая революция, феномен и все такое, но, с другой стороны, сделан этот феномен настолько наивно-коряво, что хочется плакать. Ну, или смеяться. Особенно осознавая тот факт, что именно Seaman, а не какая-нибудь там Shenmue с Code Veronica сегодня является в Японии самым популярным произведением на так и не нашедший у себя на Родине всенародного признания Dreamcast. Созданный ставшим теперь членом совета директоров корпорации Sega новоиспеченным «гением» по имени Yoot Saito, этот продукт умудрился разойтись тиражом более чем в полмиллиона экземпляров. И это, замечу, без особой рекламы и только на основе положительных отзывов самих покупателей, которые смогли раскусить всю его экстраординарность гораздо лучше любых игровых экспертов, которые до сих пор пытаются оценивать это, да и все другие произведения, базируясь на за-

севших в их мозгах никому не нужных представлениях о том, как должна выглядеть и играть самая нужная игра всех времен и народов. Мы, кстати говоря, от них практически ничем не отличаемся. Быть может у нас опыта чуть-чуть побольше и знаний (говоря это не с радостью, а с большим сожалением), а в остальном мы так же, как и они, пытаемся одновременно и обзорчик в срок написать, и успеть в нем хоть что-то конкретное рассказать читателю. А ведь на самом деле качество той или иной игры можно оценить лишь спустя некоторое время, которого у большинства игровых журналистов ни на что не хватает. Так что любую нашу статью, если быть до конца честным, нужно хотя бы раз в полгода переписывать заново. Вот только через эти полгода наша статья никому уже не будет нужна. Так, срочно возвращаемся к **Seaman**у, иначе мои размышления могут принять еще и не такой дурацкий поворот.

Итак, **Seaman**, или говорящий рыбчеловек, живущий в вашем телевизоре и делающий вид, что он способен мыслить и понимать человеческую речь. Именно ему посвящена эта необычная «игра» и именно ему будет посвящена эта вполне обычная статья. Как вы все, надеюсь, уже прекрасно знаете, основной отличительной чертой этого продукта является то, что с помощью прилагаемого к игре микрофо-



на в нем вы можете общаться с виртуальным живым существом, способным не только реагировать на издаваемые вами звуки, но и способным с вами практически осмысленно вести беседы. И что самое интересное, все, что вы сейчас прочли, является почти что самой настоящей правдой. В **Seaman** вы действительно можете поговорить с виртуальным существом, вот только его словарный запас, естественно, будет довольно ограниченным (хотя для кого как), да и понимать он будет далеко не все сказанные вами фразы. Более того, для общения с **Seaman**ом все-таки требуется некоторое знание английского языка. Тем не менее, маленькие **Seaman**ы, вылупившиеся у нас в редакции, отлично отреагировали на слово «водка». Ну а когда мы добавили к этому слову небольшую фразу «с пивом», то они вообще пришли в неопикуемый восторг (это, кстати говоря, не шутка, а подлинная история из жизни нашей редакции).

**ДОСТОИНСТВА**

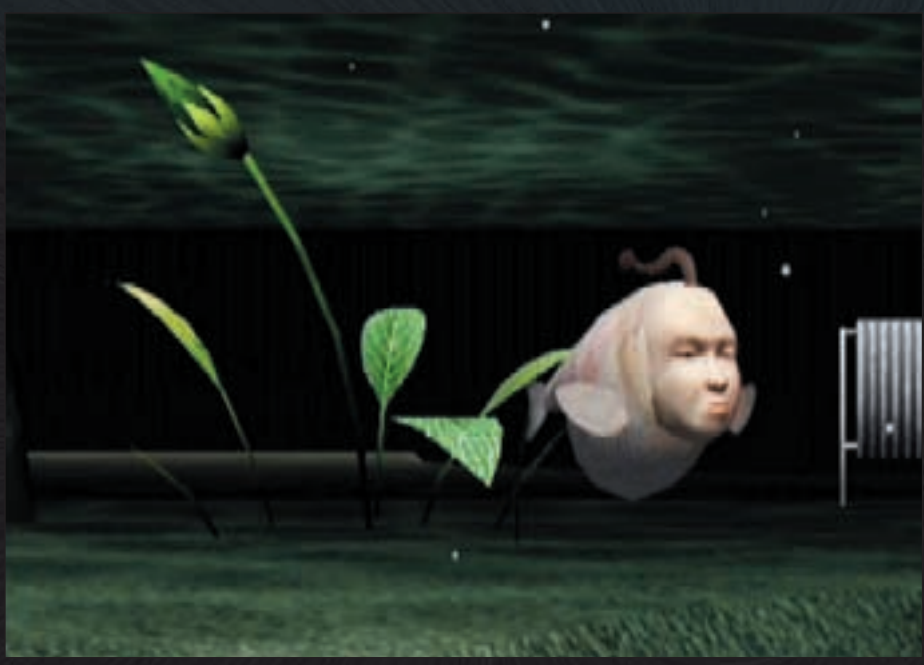
Революционность и доступность игрового процесса Seaman способна привлечь внимание к этому проекту даже тех людей, которые до последнего момента к играм относились более чем прохладно.

**НЕДОСТАТКИ**

Слишком неудобный интерфейс и довольно посредственная графика.

**РЕЗЮМЕ**

Seaman нельзя назвать «настоящей» игрой, и поэтому отношение к этому проекту у разных игроков может быть совершенно противоположным. Более того, к этой «игре» просто невозможно применить привычную вам систему оценок, которую мы используем в нашем журнале. Соответственно, относиться к нему надо не как к очередному окологровому творению сумасшедших японцев, а как к настоящему феномену современной индустрии электронных развлечений.





Но общение с виртуальным живым существом в **Seaman** является чуть ли не бонусом, и его вам будет не так легко добиться. Начнем с того, что по своей сути эта игра тяготеет, хотя до конца и не принадлежит, к жанру потомков тамагочи. А это значит, что большую часть времени в **Seaman** вы должны будете посвящать выращиванию своего говорящего питомца. Для этого вы сначала будете должны поместить в аквариум яйцо, из которого, при благоприятных условиях (вы способны регулировать процент содержания в воде кислорода, ее температуру и освещенность аквариума), должны будут вылупиться зародыши. Их, в свою очередь, нужно будет скормить находящемуся в аквариуме моллюску, которого наши будущие говорящие рыбки-убийцы используют для своего окончательного превращения в **Seaman'ov**. Стоит отметить, что все вышесказанное произойдет не сразу, и у каждого игрока этот процесс может занять совершенно разное время. Лично у нас все это произошло уже в первый день (эта игра идет в реальном времени, и происходящие в ней события вы можете ускорить или замедлить, лишь переведя время на Dreamcast'овских системных часах), правда, по той простой причине, что мы были уже заранее подготовлены к тому, что нам будет нужно в этой игре делать. У других же этот процесс может растянуться на два, а то и на целых три дня, за время которых в аквариуме как будто ничего происходит и не будет. После же всего произошедшего вам придется как образцовому родителю (или воспитателю) начать вовсе следить за теми несколькими крошечными **Seaman'ами**, которые смогут у вас появиться на свет. Кроме того, что вы будете обязаны их периодически кормить и не реже двух раз в сутки проверять условия их обитания, их также можно потихоньку начинать учить разговаривать. В конце же всяких концов, в вашем аквариуме должен остаться один большой и умный **Seaman** (остальные сдохнут), с которым вы уже сможете, если получится, вести умные беседы.

Скажем сразу: до того момента, когда ваш собственный **Seaman** начнет говорить на членораздельном английском языке, пройдет немало времени. И очень многих многодневное ожидание данного чуда может, по идее, просто оттолкнуть от этого интересного произведения. Другой же его проблемой является то, что **Seaman** не всегда будет способен понять вашу речь, а также, что самое обидное, далеко не всегда сможет вести с вами кажущуюся осмысленной деловую беседу. Но так как **Seaman**, на самом деле, не является игрой, а всего лишь стремится симулировать несуществующую в природе жизнь, то нормальный человек, не обремененный геймерским мышлением, этих проблем просто не заметит. Другое дело, что без помощи настоящих геймеров нормальные люди никогда о **Seaman'e** и не узнают. Но это уже другой вопрос.

Но весь игровой процесс и революционность концепции **Seaman'a** не стоили бы и выведенного яйца, если бы его создатели не смогли наделять бы свое творение полной иллюзией жизни, от которой порой становится просто страшно. Главный герой игры как своим «живым» поведением, так и своим (порой несносным) характером заставляет нас не только поверить в реальность всего происходящего на экране, но и вынуждает проникнуться к нему теми или иными настоящими, а не виртуальными чувствами, только ради которых, честно говоря, и стоит приобрести эту во всех отношениях неординарную «игру».

Завершая же наш короткий, если так можно выразиться, обзор данного проекта, стоит непременно отметить, что полностью передать словами удовольствие (или неудовольствие) от феноменально успешного **Seaman'a**, к сожалению, практически невозможно. Этот проект, как уже было отмечено выше, вообще не является игрой в привычном смысле этого слова, и поэтому к нему нельзя применить ни одну из существующих сегодня систем оценок. Однако, рассматривая его как одну из первых попыток создать электронное домашнее животное (которое, к тому же, умеет говорить и даже понимает некоторые фразы), нельзя не признать тот факт, что эта попытка у его создателей оказалась более чем удачной.

# КАЖДЫЙ ДЕНЬ 10 НОВЫХ ДЫРОК





# ОДИССЕЯ

Платформа: PC  
 Жанр: adventure/action  
 Издатель: 1C/Nival Interactive  
 Разработчик: Cryo Interactive  
 Требование к компьютеру: Pentium II 233 Mhz, 32M6 RAM, 3D-accelerator  
 Онлайн: http://www.nival.com



# Ч

еловек, осмелившийся бросить вызов богам, обречен. Он будет героем, и имя его останется в памяти многих поколений, но земной путь посягнувшего на высшие законы должен прерваться. Такова их воля, и нет силы, способной противостоять ей. Но боги любят играть с судьбами людей, и это дает отступнику шанс, крохотный как последняя искра угасающего костра шанс на спасение. Но злой насмешкой кажется тот факт, что сам он уже не властен над своей судьбой — отныне она находится в руках его друга...

Максим Заяц

*Подвиги всех Одиссея, в страданиях твердого духом, Ни рассказать не смогу я, ни их перечислить подробно...*

«Одиссея», перевод В.А. Жуковского

Далеко не у каждого хватило интереса и терпения на то, чтобы прочесть и полюбить гомеровских «Одиссею» и «Илиаду», но в то же время боль-

шинство из нас хотя бы понаслышке знакомо с древнегреческим эпосом. Чаще всего этих познаний хватает лишь на то, чтобы не путать гидру с циклопом и отдаленно представлять себе главных богов Олимпа. Ликвидировать некоторые досадные пробелы в образовании призван новый adventure/action от Cryo Entertainment, изданный в России компаниями Nival Interactive и 1C под названием «Одиссея». В основу сюжета игры легли события, которые вполне могли бы происходить спустя десять лет после окончания Троянской войны в год 1260 до н.э. Война закончилась, но царь Одиссей так и не вернулся к народу Итаки. Большинство считало его погибшим, и лишь жена Пенело-

па и самые близкие друзья продолжали ждать и надеяться на его возвращение. Тем временем политическая ситуация в государстве, лишившемся своего правителя, становилась все более напряженной. Многочисленные претенденты на престол требовали от Пенелопы заключения нового брака, и надежда на благополучный исход уже угасала в ее сердце, когда на поиски отправился один из старых друзей Одиссея — Эритий, опытный и решительный воин, поставивший себе цель во что бы то ни стало вернуть Итаке ее царя.

Одним из основных плюсов игры стала ее нелинейность. Наряду с основной сюжетной линией мы принимаем самостоятельные решения в десятках различных ситуаций. Пройгнорировать приставшую на улице проститутку, провести с ней ночь или просто поделить деньги на прокорм вечно голодных детишек? Солгать арестованному Эритию военному или сказать правду? От нашего решения зависит не просто изменившийся диалог, а порой и жизнь главного героя. Так, например, решив рассказать случайному знакомому о своих недавних приключениях, мы в результате со стопроцентной вероятностью попадаем на обед к циклопу — в качестве основного блюда, разумеется. А ведь почти ничто не указывало на подобный исход, ну разве что немного нервная болтовня прохвоста Коппея.

«Одиссея» стала вторым боевым крещением нового движка Cryo Interactive. Дебютировав в «Машине времени», он благополучно переключался в следующую игру французских разработчиков, ухитрившись не растерять при этом своих положительных качеств и попутно избавиться от некоторых недостатков. Основная концепция осталась прежней: на фоне пререндеренных background'ов разгуливают трехмерные персонажи, наличествует полный спектр визуальных эффектов и даже для имитации теней был найден неплохой компромисс. Камера на этот раз переме-

ДОСТОИНСТВА	
Оригинальный нелинейный сюжет, знакомые мифические персонажи, множество действительно интересных головоломок.	
НЕДОСТАТКИ	
Сложности с точным позиционированием персонажа относительно других игровых объектов.	
РЕЗЮМЕ	
Достойное детище своих создателей, качественная и интересная игра, в полной мере раскрывающая возможности новой игровой концепции Cryo.	
7.5	1.5 VIDEO
	1 SOUND
	1.5 INTERFACE
	2 GAMEPLAY
	1 ORIGINALITY
	0.5 ADDITIONS

щается куда менее хаотично, и даже при резкой смене плана потери ориентации чаще всего не происходит. А вот проблемы с позиционированием персонажей по-прежнему остались. Наш главный герой способен намертво застрять меж двух камней или пару минут бестолково топтаться на месте, прежде чем сообразить, что он таки уже стоит рядом с вожделенным предметом.

И все равно прогресс налицо. Графика игры не вызывает ни малейших нареканий, стильные ролики великолепно дополняют довольно динамичное развитие сюжета, а на смену бесконечным сражениям пришли изящные красивые головоломки и action-пазлы. Ну когда еще нам выпадет шанс самолично поохотиться на циклопов, поспорить с Посейдоном или расставить коварную ловушку для Медузы Горгоны? Оригинальная идея игры, несомненно, обеспечит ей любовь и признание большинства фанатов жанра.





## СМОТРУ МУЗЫКУ



Нас видят 160 городов России и дальнего зарубежья.  
Нас смотрят 24 часа в сутки.  
Национальный музыкальный канал.

# GRAAL: THE ADVENTURE

http://www.gameland.ru



**М**еня убили, наверное, раз сорок подряд, пока в голове хоть что-то стало проясняться. И как убивали-то — с завидной легкостью, походя, издевательски поджидая реинкарнации персонажа. Вокруг виртуального героя даже собралась небольшая толпа — человек шесть или восемь. Некоторые дрались между собой, но большая часть продолжала получать садистское удовольствие, лишая виртуального Dolser'a жизни. Именно эта беспомощность героя и была особенно неприятна, ведь до знакомства с Graal: The Adventure я почитал себя весьма умелым онлайн-бойцом — за плечами Ultima Online, Everquest, Asheron's Call, 4-th Coming и многое другое!

Подоплека, лежащая в основе игры, довольно-таки не хитрая. Главная цель, понятное дело, найти Грааль, а уже с его помощью попасть в Золотую Страну. Вот и вся недолга.

Подробнее объяснить не могу, поскольку успехи мои в GTA катастрофически малы, а потому ни

Наконец удалось отвязаться от настырных преследователей, для чего минут пять мой персонаж не подавал признаков жизни. Толпа разбрелась, и я рискнул «ожить» и проникнуть на уровень поглубже. Реинкарнировался, огляделся по сторонам и почему-то побежал... на север. Как выяснилось уже позже, направление было выбрано правильно — именно на севере уровня были храмы с артефактами, бонусами и тренировочные залы.

Что ни говори, а все-таки опыт есть опыт, любой онлайн-геймер поймет, о чем это я тут толкую...

как выглядит этот самый Грааль, ни как с его помощью проникнуть в Золотую Страну, я просто не знаю, увлы. Скажу с уверенностью лишь одно — найти Грааль непросто, желающих много и конкуренция остра. А по дороге любой, кто покрепче, так и норовит прихлопнуть, что, впрочем, в конечном счете, только добавляет веселья.

Как вы уже поняли, одиночке в GTA — нелегко. Разработчики учли это обстоятельство и предложили игрокам развитую систему кланов и гиль-

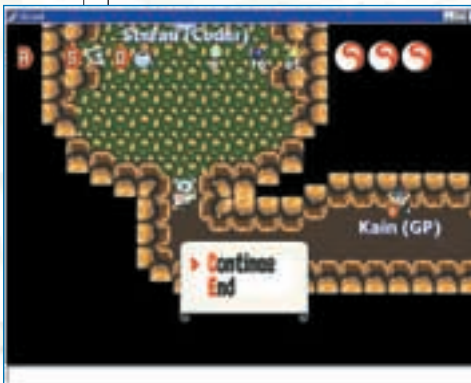
дий. Искатель приключений может за считанные минуты зарегистрировать собственную гильдию или примкнуть к уже существующей (на соответствующей страничке на сервере Грааля). Автоматически генерируемые странички сайта выведут всю статистику по игровым объединениям, их участникам, а также по наиболее успешным бойцам. Да, не удивляйтесь, как в хорошем шутере каждые 50 минут на всеобщее обозрение выводится обновленный список самых эффективных бойцов.

Сражения в GTA протекают с применением холодного оружия (мечи, луки) и взрывчатки (бомбы!). Есть и разные типы брони (щиты, шлемы и т.д.). Причем каждой вид разбит на подвиды разной атакующей, защитной или взрывной мощности (бомба, супер-бомба). То, что надето на персонаже и есть у него в руках, меняется специальными указаниями из командной строки и никак иначе. Все изменения действуют на атакующий и защитный потенциал героя, и именно потому в начале дела у меня не шли. В стартовом комплекте персонаж практически беззащитен, так что первым делом изучайте команды, ищите разнообразные бонусы и наращивайте свои силы.

Передвигаться можно пешком, ориентируясь по карте, или на лошадях, что так же просто и заметно быстрее. Обычный вопрос для новичка — где взять лошадь? Да где угодно — они просто пасутся, так что увидел, оседлал и поехал. Просто в местах скопления геймеров (точках входа на уровень) все четвероногие уже разобраны. Лошадка от скачки устает, и для восстановления «лошадиной силы» ее надо покормить в буше (заехать в кусты и смотреть, как меняется индикатор с 1 до 5).

Лошадей, если их никак не удастся найти, можно клонировать, в игре есть такой баг, его специально оставили разработчики и подробно написали о нем в «Вопросах и Ответах» (FAQ). Зачем это сделано — не совсем понятно, процесс клонирования требует двух участников (игроков), до нескольких десятков попыток (!), причем успех зависит от лага, и вообще — лошадей-то бегают не так уж мало...

## GRAAL THE ADVENTURE



Впервые на просторы Интернета Graal: The Adventure вышел под именем Graal Legacy (Наследство Грааля), и было это очень давно (т.е. два года назад). тот проект давно закрыт и его останки можно, если повезет, обнаружить тут <http://graal.goth.net>. Попервоначалу Graal Legacy пытались именовать Zeydeco, но словечко не прижилось...

Нынешняя версия Graal'a — это чисто приключенческая интрига, без элементов ролевой игры, хотя существует группа энтузиастов, планирующая переделать GTA на онлайн-ролевик.

Тот сервер, к которому ныне подключаются более от 40 до 220 пользователей ежедневно работает под «...Apache/1.3.12 (Unix) (Red Hat/Linux) PHP/3.0.15 mod\_perl/1.21...» и его мощности (потенциально) вполне хватит для двадцати восьми тысяч игроков одновременно!

Всего учетных записей (игроков) в GTA более 12 тысяч.

Есть в **GTA** и деньги, на которые мы, как обычно, покупаем все, что нужно воину. Основной их источник — убийства! Если убиваете «богатенького Буратино», его капиталы достаются киллеру. Если наоборот (киллер — вас), то — не повезло, денежки ть-тю.

Убивать других игроков можно часто, а можно изредка — кому что нравится. Но помните, помимо денег или их отсутствия это влияет на репутацию, которая в свою очередь меняет цвет имени. Если он (цвет) темный, значит игрок заядлый PKiller, если ближе к голубому, то перед нами более-менее миролюбивый граалевец. Но, как я понял, официально за убийства персонажей никаких санкций не предусмотрено, просто такая «черная метка» для других геймеров.

Еще пару слов о деньгах. В крайнем случае «срубить немного капусты» можно... рубя настоящие

заросли кочанов и подбирая бонусы (деньги). То есть вроде как заработал, и совесть чиста осталась! Но на многое не рассчитывайте, убийства — вот настоящий Клондайк.

К **GTA** прилагается редактор уровней с подробным описанием и подсказками. Так что каждый желающий проектирует свой вариант полигона для поиска Святой Чашы. Готовые изделия — уровни — распространяются среди желающих, помощь в этом оказывают разработчики. Кажется, есть даже кое-какие меры поощрения, но — чисто морально-го свойства...

Графически игрушка ужасно напоминает приставочную **Zelda** (как мы, компьютерщики, ее себе представляем). Знающие люди в редакции подтвердили, что и верно, очень похоже! Думается, что стойким ненавистникам приставок полезно попробовать **GTA**, тем более что играть можно и в

онлайне, и в локальном режиме (оффлайне), что выбирается при старте программы. Причем количество персонажей может доходить до четырех. Кстати, ищите **Graal: The Adventure** на диске к номеру или в Сети — <http://www.graalonline.com/site/download.html>.

Вдобавок ко всему хорошему, отмеченному выше, системные требования игрушки к железу совершенно прозаические — Пентиум 166 и самая заурядная видеокарта плюс, конечно же, выход в Интернет для многопользовательского режима. А игровой сервер пока работает без проблем — ни лагов, ни обрывов связи.

Еще один приятный момент — **GTA** совершенно бесплатна и пока останется таковой (хотя разработчики что-то невнятное и сообщают на тему сбора денег в далеком будущем).

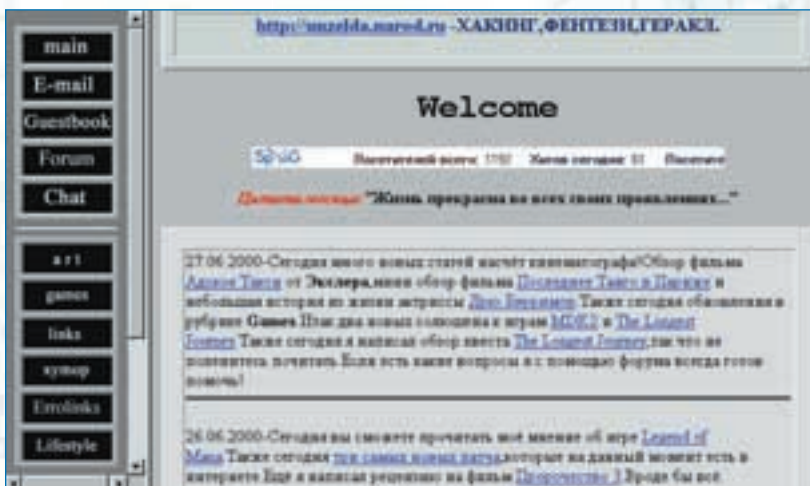
СИ-ONLINE

http://www.gameland.ru

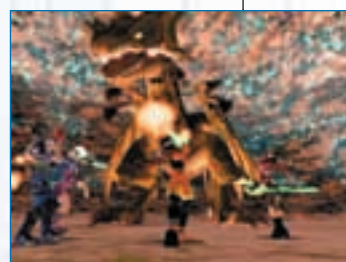
# PHANTASY STAR ONLINE

**P**hantasy Star — как много в этом звуке для... настоящих любителей японских ролевых игр! Эпопея из четырех частей была одной из самых передовых и интересных серий у Sega. Можно сказать, PS на равных конкурировала со Square'вской Final Fantasy, несмотря на то, что приставка у Sega была слабее. Да и опыта равного Square'овскому не хватало. При всех оговорках Phantasy Star увлекла так, что не оторвешься. Особо запомнилась последняя серия под номером 4. Великолепная графика Mega Drive (по тем временам...), отличный сюжет и бои, которые выглядели лучше, чем в Final Fantasy 6 (а был это 1995 год) — это заставило многих забыть про все и пройти игру до конца. Короче, это была моя любимая игра на Mega Drive.

Многие ждали, что Sega вот-вот выпустит пятую часть PS, но... долгое время ничего об этом слыш-



Разработчик: Sonic Team  
Издатель: Sega  
Жанр: Online RPG  
Интернет: <http://www.sonicteam.com>  
Дата выхода: зима 2000 года



выполнения квестов. К примеру, вы говорите: «I want to track down a dragon and kill it» («Я хочу выследить дра-

но не было. Прошла эпоха Sega Saturn, Squaresoft выпустила еще две части Final Fantasy, а Sega молчала и молчала. Как выяснилось — до поры до времени.

Вышел Dreamcast, и поползли слухи, что в недрах компании разрабатывается некая ролевая игра. Все сразу же решили, что это долгожданная Phantasy Star 5. Это оказалось правдой, но игра называется вовсе не Phantasy Star 5, а Phantasy Star Online! Слово Online говорит о многом — перед нами революция: первая онлайн-приставочная ролевая игра, в столь полюбившейся вселенной!



игре сможет находиться огромное число людей. Каждый сервер сможет держать до 1000 игроков, а серверов предполагается запустить немало. Игрок будет иметь свой идентификационный номер для того, чтобы его легче было найти и партнерам, и противникам.

Разрешено создавать команды из 4 играющих для

Что же, пора рассказать о ней поподробнее.

Начнем, пожалуй, с того, каковы онлайн-возможности нового супер-проекта. Yuji Naka — главный дизайнер — рассказывает, что одновременно в

коне и убить его»), и к вам присоединятся еще трое, которым тоже хочется «сделать это»! Точно так же могут призвать и вас. Грандиозная идея, надеюсь, она будет реализована по-человечески.

Также Yuji Naka заявил, что во всех современных японских ролевых играх можно выполнить все задания, прокататься до максимума и сделать все на сто процентов. Его игра будет кардинально иной. Ни один игрок не сможет выполнить все потому, что игроков будут тысячи и тысячи, и каждый будет делать что-то свое, и ни у кого не выйдет расправиться со всей игрой в одиночку. В общем — игра бесконечна...

Таких громких заявлений не было уже давно. Хотя Ultima Online, Everquest и Asheron's Call тоже схожи





по структуре с проектом Naка, но это игры, как он нас уверяет, совершенно другого направления. Что ж, будем посмотреть...

Как будут общаться геймеры на разных языках? Ведь известно, что в игре будут и японцы, и американцы да и еще много кого. Тут глава проекта опять выдвинул революционное предложение. Все страны будут понимать друг друга потому, что игра будет переводить японский язык на английский для американцев и наоборот — для японцев. Интересно, возможно ли это?

Теперь черед графики. Здесь все идеально — графически PSO не уступает даже Shenmue. Детализированные, полностью трехмерные персонажи на фоне таких же красивых трехмерных пейзажей — выходит, перед нами самая красивая онлайн-ролевая игра современности.

Спецэффекты тоже выглядят круто. Взгляните на скриншот, где из-под земли вырывается луч света. Грандиозное зрелище, не так ли?

Немного о сюжете. Действие в PSO разворачивается в другой Галактике, в которой живут различные расы. Геймерам придется сражаться с невиданными монстрами, решать головоломки и искать различные артефакты и объекты. Также важны разговоры с NPC — из них мы будем черпать важную информацию и узнавать о новых квестах!

Подведем итоги. Не знаю, буду ли я приобретать себе домой Dreamcast, но если все идеи окажутся правдой, и у нас в России можно будет играть в Phantasy Star Online с нормальной скоростью, то ради этого можно будет потратить свои кровные на Dreamcast. Пока у игры нет конкурентов, но где-то вдалеке уже маячит одиннадцатая часть Final Fantasy, которая тоже будет онлайн-овой, и, я думаю, Sega стоит опасаться мощного конкурента. Хотя когда еще FF XI выйдет...

А пока 2000 год можно смело назвать годом онлайн-ролевой игры Phantasy Star Online!

P.S. Что ж, как и ожидалось, приставки выходят на просторы Интернета, монополия компьютерщиков заканчивается и в каком жанре — в онлайн-ролевых играх! Самый хардкорный, самый непростой вид сетевых развлечений «пал



жертвой» приставок. Попробуем пошутить — именно отсутствие магической возможности save/load позволило приставкам и их владельцам безболезненно интегрироваться в Сеть.

В любом случае смирился с неизбежным и приготовился достойно сразиться с десятками тысяч новых интернет-геймеров (конечно, когда будут запущены проекты, сочетающие на одном сервере компьютерщиков и приставочников). Пусть первые горюют, а владельцев консолей приглашаю заглянуть на форумы фанатских сайтов, освещающих актуальные вопросы одиночной и сетевой жизни. В 69 номере мы уже упоминали о таких сайтах, сегодня предлагаем вашему вниманию еще два. Первый содержит автор этого материала — Сергей Калашников (<http://zelda.nm.ru>). Второй — его товарищ, <http://www.dnk.itgo.com>.

CM-ONLINE

# ДОЛОЙ ОБЛАКА!

**Б**ольшее не могу — каждый день видишь эти постылые иконки «Мой компьютер», «Сетевое окружение», «Корзина» и т.д. А звуки? Уже просто уши вянут слушать эти безвкусные электронные творения.

Хотите иметь вместо этого заставки из любимой игры? Конечно же — да, что за вопрос! Представьте: обои — красочный скриншот, иконки — любимые персонажи. Курсоры — просто полный улет. И при этом звучит самая настоящая боевая музыка!

Комплект тематических файлов-заставок для Windows называется Desktop Themes — Настольные темы, их огромное разнообразие можно абсолютно бесплатно скачать из Сети. Интернет чутко следит за вкусами пользователей, особенно самой активной их прослойки — геймеров. Стоит появиться новой игре, как тут же появляется несколько Настольных тем, посвященных ей.

Самая большая коллекция Desktop Themes на игровую тематику содержится на сервере Theme World <http://www.themeworld.com/games.s.shtml>. Здесь их несколько сотен, охватывающих практически все популярные игры. Даже перечислять не хочется. В общем, все, что требуется, там уже есть. И при этом сервер постоянно пополняется новыми вариантами настольных тем, которые можно предварительно просмотреть на сервере, не скачивая их на компьютер (заранее оценить обои, иконки, вид курсора, просмотреть содержимое архивного файла и т.д.).

**ВНИМАНИЕ:** Все архивы представлены на сервере в ZIP-формате, поэтому для их разархивирования понадобится WinZip 6.0 и выше (<http://www.winzip.com/tw03/>). Для установки Настольных тем необходим Microsoft Plus Pack или любая из инсталляционных программ для Desktop Themes, которые можно скачать с сервера Theme World (<http://www.themeworld.com/essentials.shtml>).

Если тема содержит MP3 звуковые файлы, то для их проигрывания необходим Media Player (его всегда можно скачать с сервера Microsoft <http://www.microsoft.com/windows/mediaplayer/download/default.asp>).

### Установка Настольной темы на компьютере (на примере Win 95/98)

Создайте на жестком диске директорию для сохранения архивных файлов Настольных тем, например, C:\Download или C:\unzipped, или же просто перекачайте с сервера заинтересовавшие вас ZIP-файлы туда, куда вы обычно записываете скачиваемые с Сети файлы. Затем:

- 1 Сделайте Backup-копию 3-х следующих файлов на своем компьютере (например, просто скопируйте их в backup-директорию): C:\logos.sys — Startup Logo (загрузка Windows)

C:\Windows\logow.sys — Shutdown Logo (завершение работы)  
C:\Windows\logos.sys — Shutdown Complete Logo (полное выключение)

- 2 Запустите WinZip 6.0 (или выше) и откройте файл Настольной темы (theme).zip. Нажмите Extract. В диалоговом окне Extract to установите путь для разархивирования файлов C:\Program Files\Plus!\Themes\ (убедитесь, что у вас выбраны опции All Files, а также Use Folder Names и Overwrite Existing Files).

- 3 Нажмите Extract. При этом: Разархивируемые файлы будут помещены в директорию C:\Program Files\Plus!\Themes\ (имя темы). Управляющий файл (имя темы).Theme запишется в директорию C:\Program Files\Plus!\Themes. Файл Startup logo (Стартовый экран) будет записан в C:\ (если Настольная тема содержит такой файл). Файлы Shutdown и Turnoff (экра-







ны «Завершение работы») будут записаны в C:\Windows (если Настольная тема содержит такие файлы).

4 Ну, а дальше нажимайте кнопку **Start -> Settings -> Control Panel -> Desktop Themes** и выберите Настольную тему из списка.

**ВНИМАНИЕ:** скачивая и устанавливая темы на компьютер, будьте осторожны. Все **Desktop Themes** на сервере **Theme World** по возможности, конечно же, проверены авторами сайта, но всего ведь не учесть... Так что береженого Бог бережет. Протестируйте лишний раз скаченные файлы на предмет вирусов.

С сервера **Theme World** можно также взять программу **More Properties** (<http://www.themeworld.com/cgi-bin/redir.pl/mp20full.zip>, домашняя страница автора (<http://www.imaginary.co.za>), которая позволяет изменять многие параметры внешнего вида **Windows**. Например, поменять любую настольную иконку, даже «**My Computer**» и «**Recycle Bin**».

Ну хорошо, как скачать с Сети уже подготовленные кем-то Настольные темы — понятно. А как самому создать **Desktop Theme**? Подробное описание того, что и как следует делать, вы найдете по адресу <http://www.themeworld.com/faqs/create.shtml>.

Для начала понадобится некоторое программное обеспечение, например, **Microsoft Resource Kit Utilities** (можно скачать <http://www.themeworld.com/cgi-bin/redir.pl/rktools.zip>) или **Microangelo for Windows 95** (<http://www.impactsoft.com/>).

**Microsoft Resource Kit Utilities** содержит два редактора **Animated Cursor Editor** (Редактор анимационного курсора) и **Image Editor** (Редактор картинок). Редактор картинок используется для создания курсоров и иконок, а Редактор анимационного курсора применяется для создания **.ani** файлов

для любых анимационных курсоров.

Программный пакет **Microangelo for Windows 95** позволяет создавать иконки любых размеров и цветовых форматов — от 8x8 до 64x64 пикселя по размеру и до 256 цветов. Браузер типа **Explorer** разместит иконки в вашей системе, а **Engineer** заменит системные иконки, удалит и меняет ярлыки.

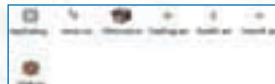
**Создание иконок**

Проще всего иконки создаются в **Microangelo**. Создайте картинку размером 32x32. Затем переименуйте курсор (**.CUR**) в иконку (**.ICO**) и... все! Необходимо создать 4 иконки: «Мой компьютер», «Сетевое окружение», «Корзина пустая» и «Корзина полная». Конечно, вы также можете использовать стандартные иконки **Windows 95 (COOL.DLL)**. Номера этих иконок 16, 17, 20 и 21.

Поэтому в управляющем файле **.Theme** они должны быть указаны следующим образом:

**My Computer:**  
DefaultValue=%WinDir%\System\Co  
ol.dll,16  
**Net Neighborhood: Default**  
Value=%WinDir%\System\Cool.dll,17

**Recycle Bin Empty: Default**  
Value=%WinDir%\System\Cool.dll,20



**Recycle Bin Full: Default**  
Value=%WinDir%\System\Cool.dll,21

**Создание курсоров**

Вам необходимо создать 14 курсоров. Сделать это можно с помощью программ **Microangelo** или **Microsoft Resource Kit Utilities**. Курсор — это картинка размером 32x32 пикселя. Часть курсоров (или даже все) можно сделать анимационными. Обычно в **Windows** в анимационном варианте выполнены 2 типа курсора: иконки **Wait** (ожидание) и **Busy** (занято). Иконка **Wait** показывается, когда **Windows** выполняет что-то, а иконка **Busy** появляется, когда **Windows** слишком занята, чтобы выполнить любую другую команду. Другие типы курсоров:

- **Arrow** — обычный указатель
- **Help** — появляется при нажатии на значок помощи «?»
- **NWPen** — Pen-курсор, ручка
- **No** — появляется, когда опцию нельзя выбрать с помощью обычного курсора Arrow
- **Size NS/WE/NWSE/NESW** — появляется при изменении размеров окна
- **Size All** — показывает, что можно двигать окно
- **Crosshair** — выглядит почти как мишень для точного выбора
- **IBeam** — появляется на текстовых участках
- **Up Arrow** — никогда не видели

этот тип курсора в действии!

**Создание обоев**

Для создания обоев необходим какой-нибудь графический редактор, например, **Windows Paint**, **PhotoShop** или **Paint Shop**. Совсем не обязательно создавать **.BMP** файлы, **JPG** формат даже лучше подходит для сохранения графических файлов обоев, так как **JPG** файлы в 3-10 раз меньше по размеру, чем **BMP**. Не забудьте убедиться, что картинка сохранена с высоким качеством разрешения 640x480, 800x600 или 1024x768.

**Создание звуков**

Для создания звуков необходим **.WAV** редактор или **Sound** редактор, например, **Cool Edit 96**. Для различных событий, которые могут происходить при работе на компьютере, необходимо подготовить 20 звуков. Постарайтесь подобрать наиболее подходящий звук для каждого события. Звуковые события в **Windows 95** следующие:

- **Default Sound** — просто звук по умолчанию
- **Program Error** — проигрывается при ошибке
- **Maximize** — звучит при увеличении окна
- **Minimize** — звучит при уменьшении окна
- **Restore Up** — восстановление окна в большем размере
- **Restore Down** — восстановление окна в меньшем размере
- **Menu Command** — звучит, когда вы выбираете программу/опцию в меню
- **Menu Popup** — звучит при просмотре меню программ/опций
- **Open Program** — открытие программы
- **Close Program** — закрытие программы
- **Ring In** — проигрывается с программой, которая использует звуковые опции
- **Ring Out** — проигрывается с программой, которая использует звуковые опции
- **Asterisk** — не уверены, что этот звук когда-либо звучит
- **System Default** — не знаем, когда проигрывается этот звук
- **Exclamation** — звучит, когда вы делаете что-то, что в данный момент не поддерживается
- **Windows Start** — проигрывается при старте Windows 95
- **Windows Exit** — звучит, когда вы завершаете работу с Windows 95
- **Critical Stop** — критическая остановка, этот звук также известен как System Hand
- **Question** — проигрывается, когда программа задает вам вопрос-подсказку
- **Empty Recycle Bin** — звучит при опустошении корзины

Для озвучения некоторых из вышеперечисленных событий можно использовать одни и те

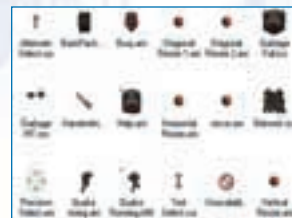
же **WAV** файлы, поэтому можно не дублировать: **Default Sound** и **System Default Program Error** и **Critical Stop (System Hand)**, **Maximize** и **Restore Up** или **Maximize** и **Minimize**, **Minimize** и **Restore Down** или **Maximize** и **Minimize**

Совсем не обязательно использовать для звуков самое высокое качество записи (стерео, 44KHz, 16 bit). Для Настольных тем вполне подойдут звуки, записанные со средним качеством: моно, 11KHz, 8 bit. И такие звуки будут прекрасно звучать, даже если оригинал имел плохое качество.

**Создание экранов Startup/Shutdown (Старт/Завершение работы)**

Один из самых сложных этапов работы. Вам необходимо создать 3 экрана: **Startup** (Старт), **Shutting Down** (Завершение работы), **Shutdown Complete** (Полное выключение). Эти 3 экрана заменят оригинальные экраны **Windows**, которые вы ежедневно видите при включении и выключении. Эти файлы помещаются в директориях **C:\** и **C:\Windows** и называются **LOGO.SYS**, **LOGOS.SYS** и **LOGOW.SYS**. Расширение **.SYS** предназначено только для **Windows**. На самом деле это обычные **.BMP** файлы, сохраненные с разрешением 320x400, 256 цветов, и они просто переименованы в **.SYS** файлы для удобства работы системы.

Техника замены экранов **Startup** (Старт) и **Shutting Down** (Завершение работы) в **Windows** следующая. Вы можете взять любой **BMP** файл с разрешением 640x480 и использовать его вместо стартовых облаков и экранов выключения компьютера («Подождите, идет подготовка к выключению компьютера» и «Теперь питание компьютера можно отключить»). Откройте свой **BMP-файл** в графическом редакторе **MSPaint** (приложение **Windows 95**) и сохраните его под именем **logo.sys** (в корневой директории на жестком диске) или **logow.sys** и **logos.sys** (оба в директории **C:\Windows**), и **Windows** начнет использовать новые файлы при загрузке и при завершении работы. Еще раз напоминаем, что перед заменой файлов обязательно сделайте себе копии



http://www.gameland.ru

#17(74), СЕНТЯБРЬ 2000

старых файлов **logo.sys**, **logow.sys** и **logos.sys** — возможно, они еще пригодятся.

Но здесь есть ряд важных моментов. Во-первых, ваш **BMP** файл обязательно должен иметь 256 цветов, и, во-вторых, вы должны ужать расширение 640x480 до 320x400. Дело в том, что **Windows** берет файл 320x400 и растягивает его до 640x480 на каждом из трех экранов. (Интересно, зачем?)

Изменить размер **BMP** файла на 320x400 можно, например, в графическом редакторе **Paint**, входящем в комплект **Windows**. Откройте в этом редакторе свой **BMP** файл 640x480. Выберите **Image -> Stretch/Skew**, затем **Horizontal**. Измените проценты на 50 и нажмите **OK**. Таким образом, вы уже проделали полдела. Теперь еще раз откройте диалоговое окно **Stretch/Skew**, но на этот раз выберите **Vertical**. Чтобы изменить высоту с 480 до 400 пикселей, вы должны проделать следующие изменения: установите **Vertical stretch** на 104 и жмите **OK**, затем вернитесь к этому же самому диалоговому окну и установите этот же параметр на 80. Жмите **OK**, и таким образом вы получите картинку с новым размером 320 на 400 пикселей. Проверьте это значение по диалоговому окну **Image -> Attributes** (к сожалению, нельзя просто поменять в этом окне значения атрибутов файла и таким образом ужать файл). Эту процедуру следует повторить для всякого файла, который хотите использовать для замены

экранов «Старт» и «Завершение работы».

Ну, а теперь откройте каждый **BMP-файл** 320x400 пикселей в редакторе **Paint**, выберите меню **File -> Save As** и внесите в него имя экрана, для которого вы хотите использовать данную картинку — **LOGO.SYS** для стартового экрана, **LOGOW.SYS** для экрана с облаками, который вы видите при выключении («Подождите, идет подготовка к выключению компьютера»), и **LOGOS.SYS** для экрана «**It is now safe to turn off your computer**» («Теперь питание компьютера можно отключить»). Затем в «**Save as type**» выберите 256 Color **Bitmap** (если этот параметр уже не указан). Нажимайте **OK**, и ваш **BMP** файл теперь официально сохранен как один из логотипных экранов **Windows 95**. Хотим заметить, что вы можете использовать один и тот же или даже все три разных **BMP** файла для замены стандартных экранов **Windows**. Все зависит исключительно от вашего вкуса.

А теперь проверим, как наши новые экраны работают. (Надеюсь, вы правильно сохранили файлы под верным именем и в верной директории)

Выключайте компьютер. Сначала увидите картинку, которую сохранили под именем **LOGOW.SYS**, затем появится экран **LOGOS.SYS**, разрешающий выключить питание компьютера. Вместо этого вы нажимаете **Ctrl+Alt+Delete** для перезагрузки системы, ждете немного и видите перед собой

новый **LOGO.SYS** файл! Все, ежедневные постылые облака убиты! Так-то вот!

Остается вопрос — как быть, если **BMP-файл**, который хотите использовать, имеет разрешение не 640x480 пикселей? В любом случае вы должны привести свой файл к размеру 320x400. Проще всего это будет выполнить, если с самого начала сделать свой **BMP** файл как можно ближе по размеру к 320 на 400 пикселей. Ну, например, поместить свой файл в рамку точно по размеру 320x400. Затем в редакторе **Paint** в меню **Image -> Attributes** измените ширину и высоту картинки на 320 и 400 пикселей соответственно. Нажмите **OK**, и теперь ваша картинка плюс белая рамка вокруг будет иметь размер точно 320x400 пикселей. Чтобы отцентрировать картинку относительно рамки, выберите **Edit -> Select All** и вручную переместите мышкой каждый край рамки. Можно также передвигать исходную картинку внутри белого пространства рамки. Затем сохраните файл, как мы уже описывали выше, и все. Теперь при загрузке или выключении **Windows** вы будете видеть свою картинку на экране в белой рамке.

Кстати, логотипные экраны **Windows 95** могут быть не только статическими. Вы можете создать себе анимационные экраны. Более подробно о том, как это сделать, можно прочитать по адресу <http://www.nucleus.com/~kmcmurdo/logos/>. Здесь также есть небольшая коллекция Стартовых анимационных экранов для **Windows** на игровые темы (пока, правда, охвачено всего 8 игр).

## Создание управляющего файла .Theme

Для этой процедуры вам понадобится какой-нибудь текстовый редактор, например, простой Блокнот (**Notepad**). В управляющем файле **.Theme** сведены вместе все файлы данной Настольной темы с командами **Windows**, необходимыми для их установки.

Есть несколько способов создания файла **.Theme**. Самый простой — взять какой-нибудь уже существующий файл **.Theme**, скопировать его, переименовать и вносить в него соответствующие изменения. По ходу работы заодно и познакомитесь со структурой файла. Мы же здесь отметим лишь несколько переменных, которые используются для описания места расположения файлов Настольной темы на компьютере.

Во-первых, это **%WinDir%** (в файле **.Theme** используются значки %), которая указывает директорию **Windows** по умолчанию.

Во-вторых, это **%ThemeDir%**, которая указывает по умолчанию директорию для Настольной темы. Эти переменные делают файл **.Theme** более гибким для использования на различных компьютерах. Ведь у кого-то **Windows** установлена в директории **C:\Windows**, а у кого-то — совсем другая директория. Гораздо удобнее написать один раз **%ThemeDir%**, чем несколько раз указывать **C:\Program Files\Plus!\Themes**.

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Александр ОЛЬХОВСКИЙ

Окончание. Начало в №71.

# WORLD CRAFT: ЧТО, КАК И ЗАЧЕМ?

**П**родолжаем речь о создании карт с помощью самого кассового редактора уровней — **Worldcraft** версии 2.0 (на примере **Half-Life**). Если до сих пор не нашли его, пора залезть на <http://sq.nm.ru/wc/> в рубрику «скачка». На том же сайте есть описание установки, настройки и faq.

Результатом нашего изучения редактора, как вы помните, стала карта, представляющая собой небольшую красивую комнату со столом и вооружением (рисунок 1). Однако для полноценной **deathmatch**-карты кое-чего не хватает: играть даже в очень большом, но замкнутом прямоугольнике со столами и пушками неинтересно. Куда привлекательнее размазывать мозги противников по контейнерам на открытом воздухе, под небом, на песке, а потом пойти да заправиться энергией и скушать пару ящичков с красным плюсом...

Однако для этого придется немного потрудиться!

## Начнем немедленно!

Открывайте старую карту (я надеюсь, ничего не надо учить, как сохранять и открывать, но если кто-то забыл — «**File**» > «**Save**» и «**File**» > «**Open**») — будем ее перерабатывать.

Для начала поднимите стенки повыше. И выделите «потолок» (рисунок 2).

Еще не забыли, как менять текстуры? Правильно — для начала ее нужно выбрать. Идите в панельку «**Textures**» и там жмите кнопку «**Browse**». Появится окно, подобное рисунку 3. Там найдите текстовое поле «**Filter**» и впишите «**sky**». Затем (проверьте, чтобы был выделен именно потолок!) нажмите на главной панели инструментов кнопку с рисунком зеленого квадрата (пятое снизу, пониже разноцветного). Все.

Первое дело сделано. Ваша карта теперь превратилась в полноценное «здание с дыркой вместо крыши». Запустите **W** и убедитесь в этом сами.

Ну а мы идем дальше.

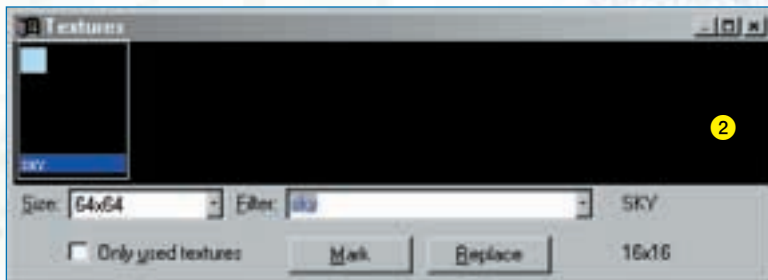
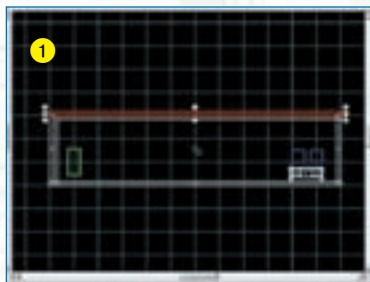
Логически пораскинув мозгами, можно сделать вывод: одними прямоугольниками ничего привлекательного тоже не сделаешь. Поставим перед собой простую задачу: построить две комнаты и соединить их.

«Но для этого нужно сделать два отверстия!» — скажет читатель и будет совершенно прав. Можно, конечно, поместить четыре прямоугольника так, чтобы посередине было пустое пространство. Однако опытные дизайнеры уровней не будут мучаться — они используют функцию «**Carve**». Но для того, чтобы делать в чем-то отверстия, нужно это «что-то» сначала построить! Опять же можно, начиная все сначала, соз-

давать прямоугольник, применять функцию «Hollow» (которая, кстати, нам еще не раз пригодится), менять текстуры...

Однако лучше, по-моему, воспользоваться буфером обмена **Windows**. Да, здесь это тоже работает! Выделите все прямоугольники (можно со столом и пушками, а можно и без них) (зажав **CTRL**, щелкать по крестикам), нажмите **CTRL + C** или в меню «Edit» > «Copy», затем **CTRL + V** или опять же «Edit» > «Paste». Перетащите полученное на небольшое расстояние от первой «комнаты».

Теперь нам нужен элемент, к которому будем применять заветную функцию. Им мо-



жет послужить обычный прямоугольник. Тем, кто забыл, как это делается, напоминаю: выбирайте текстуру, жмите на панели инструментов на черно-белый квадратик со звездочкой наверху (пятый сверху), рисуйте прямоугольник, подобный выделенному на рисунке 4 и жмите **ENTER**.

А вот теперь самое интересное — соединение стен. Опять нажмите на него (на прямоугольник) правой кнопкой и выберите теперь уже «Crave». После этого, теоретически, должны были образоваться дырки во всем, чего касался этот прямоугольник (здесь очень важно зафиксировать его высоту). Вы можете убедиться в этом, удалив его (**Delete**). Восстановите его опять **CTRL + E** и продолжайте читать.

Затем к новому прямоугольнику нужно применить функцию **Hollow** — кликайте на него правой кнопкой мыши (он должен быть выделен) и в выпавшем меню выбирайте надпись «Hollow». В появившемся диалоговом окне напишите цифру от 16 до 32 — толщина стен прямоугольника — и жмите **OK**.

Для полного эффекта разделите его на «стенки и потолки» **CTRL + U**, а затем удалите боковые стенки, мешающие «проходу сквозь него».

Запустите карту (давайте я вам больше этого напоминать не буду — клавиша **F9**). То, что получилось у меня, можете посмотреть на рисунке 5. Хочу заметить — с первого раза «классно» может и не получиться. Даже мне пришлось немного помучиться, ведь эти операции связаны с совпадением размеров, устранением «дыр». Подобные проблемы будут сопровождать вас до того времени, пока вы не станете «профи», и с этим ничего не поделаешь.

## Начинаем сначала. Вторая попытка.

Конечно, карты выглядят уже впечатляюще, но для **Deathmatch** все равно не пойдет.

Почему? У нас же только одна точка старта!

Как вы думаете, что случится, если на карту запустить более трех человек? Они застрянут (о, баги!)

Чтобы этого избежать, надо расположить три специальных пометки под названием «info\_player\_dethmatch», а найти их можно в библиотеке объектов, в поле «Objects». Помните, как это делается? Жмите черную лампочку со звездочкой на панели инструментов (четвертая сверху), расставьте появившуюся «цель» на желаемое место (проследите, чтобы ни сверху, ни снизу на него ничего не давило), выберите в поле «Objects» эту самую «info\_player\_dethmatch» и нажмите **ENTER**. Расставьте штуки три таких «посадочных мест» на своей карте.

Заодно, чтобы не возникло расстройств, раскидайте побольше пушек (жалко, что

ли?) — однако «сильно много» тоже не надо. Можно также поместить медикаменты-аптечки и энергоблоки (помните, как в игре — штуки такие на стенах — энергии поправлять).

С первыми все понятно — просто вместо «info\_player\_dethmatch» выберите оружейное меню. А вот с подзаправкой энергии дело обстоит сложнее. Припоминаете, как мы стол ставили? Здесь практически все то же самое, только в «Categories» выбрать «Usable objects», а в «Objects» — «recharger», и, следовательно, нажать «Insert Original Prefab». Если этот блок повернут не в ту сторону, выделите его, и еще раз нажмите на него левой кнопкой (т.е. той же). Вместо квадратиков появятся кружочки, за которые и надо тянуть мышкой, чтобы разворачивать объект.

Здесь разрешите сделать небольшое лирическое отступление: предлагаю вам не жалеть времени и как следует поэкспериментировать с этими объектами, выбирая разные варианты — поверьте, там вы найдете не только стол и энергоблок — шкафы, диваны, кресла, ящики, даже лестницу на колесиках!

## Dethmatch

Пришло время осознать, зачем мы все это делали.

«Чтобы научиться...», — скажите вы. В принципе — верно, однако я хотел от вас большего — давайте покажем наше творение друзьям!

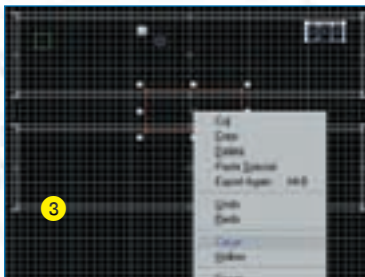
Как я уже говорил, **Worldcraft** компилирует файл в **.bsp** — формат карт, поддерживаемых **Half-Life-ом**. Готовый **ИМЯ\_ФАЙЛА.bsp** файл ищите в директории **Half-Life\valve\maps** (или в той директории, которую вы указали редактору складировать карты в настройках). Скопируйте его в дискету (будет занимать примерно 20-120kb) и бегите в клуб — показывать своим приятелям.

## Возможности

То, что было представлено моему любопытному читателю, — ни что иное, как самые основы. Задача автора ставилась одна — заинтересовать геймеров. Вы легко можете продолжить изучение этого редактора — достаточно лишь заглянуть в **help** (помощь) **Worldcraft-a**, полазить по Интернету, почитать литературу...

Да зачем куда-то лезть — можно просто поэкспериментировать с разными объектами, в той же библиотеке есть куча всего интересного — от мусорного бачка до шкафа во всю стенку.

Если у вас появятся вопросы (или вы захотите разместить свои собственные карты на нашем сайте), пишите на **olkhset@online.ru** или загляните в раздел FAQ сайта <http://sq.nm.ru/wc/> (там же можно найти карты, сделанные нами).



## Fe

**П**ервое поколение MP3-плееров было основано на твердотелой памяти, стоило огромных денег и страдало хроническим склерозом, будучи неспособно вместить столько музыки, сколько помещается на один альбом с сравнимым с CD качеством. С тех пор хотелось найти что-нибудь с большим объемом памяти. Конечно, плееры с твердотелой памятью уже имеют и по 128Мб "на борту", но наше сердце сразу лежало к **CD-MP3**, в основном из-за дешевизны и объема носителей. Основным минусом **CD-MP3** плееров являются их габариты, а также возможная нервозность при чрезмерных вибрациях. Впрочем, что касается последнего, то вибрации, способные сбить **CD-MP3** плеер с проигрывания, должны быть воистину сильны. Первая информация о **CD-MP3** плеерах появилась очень давно. Но практическая реализация в железе этих перспективных проигрывателей начинает появляться в магазинах только сейчас. В ближайшее время в Россию должны начаться поставки **CD-MP3** плееров Eline, а на мировом рынке, кроме MP3



Diskman, есть еще всего лишь парочка аналоговых устройств. Планы на создание **CD-MP3** есть у Aiwa и Philips. Чем же так привлекателен этот тип аудиоплееров?

Прежде всего, низкой стоимостью носителя, который в Москве можно найти по цене ниже 30 рублей за чистый диск при определенном размере закупки. Во-вторых, объемом носителя — 650 мегабайт. Если вы не страдаете дистрофией, то носить 11 часов музыки, пару комплектов батареек и сам плеер для вас не составит проблемы. В противном случае помогает правильное питание и занятия с гантельками. Важным моментом может стать отсутствие CD-R/RW привода, но на Московских рынках можно найти и заранее записанные MP3 альбомы, и сборники песен с качеством около 128kbps. MP3 Diskman поддерживает работу с CD-ROM, CD-R и CD-RW форматами, а также читает и обыкновенные Audio CD. Антишок-система плеера на 50 секунд звучания позволит без особых проблем взобраться бегом на крышу многоэтажного дома, а такие нагрузки человек и носимое на нем оборудование почти никогда не испытывают. Возможности MP3 Diskman:

- система электронного антишока E.A.S.S с буфером на 50 секунд звучания;
- поддерживается поиск и декодирование MP3 файлов с CD;
- проигрывает традиционный формат AudioCD;
- 5 режимов выделения басов;
- линейный выход для подключения к автомобильным (и другим) линейным входам;
- вход для микрофона;
- буфер для записи с микрофона на 500 секунд (8.5 минут);
- встроенная система подзарядки;
- комплектуется наушниками типа "капля" с системой улучшенного баса;
- позолоченные разъемы;
- питание от двух AA батареек.

Тестовый плеер имел золотистый цвет, но будут доступны и варианты другой расцветки. Качество изготовления плеера весьма среднее — от штучки стоимостью от \$150 обычно ждут большего. Впрочем, привыкнуть можно, хотя было бы приятно, ес-



## ПИТАНИЕ

ли бы корпус делался из материала с примесью магния, это дало бы ощущение прочности, да и внешний вид улучшился бы. Размеры плеера немного побольше размеров, традиционных для CD плееров. Кнопка открывания крышки какая-то излишне залипающая. Ее обязательно нужно отжать, а иначе трей не откроется, и вообще возникает ощущение, что кнопка может отвалиться. Для того, чтобы нажать, потребуется применить нестандартно большое для кнопок усилие. В отличие от многих CD-плееров, крышка не отщелкивается вверх, а просто приподнимается, и после этого часто приходится приподнимать её рукой, а угла отклонения на 45 градусов явно недостаточно, чтобы поместить внутрь новенький CD. К примеру, типовые Sony отгибаются на 75 градусов.

Остальные кнопки тоже из пластика и на ощупь липкие. Не в смысле, что к ним липнут пальцы, а с той точки зрения, что "залипучие" они какие-то, если можно так выразиться. Сделаны эти кнопки тоже из пластика, подкрашены в серебристый цвет. Да и размерчик кнопочек не слишком большой, особенно у кнопки Stop, которая всего 4 мм в диаметре и излишне выступает.

По сути, кнопки на корпусе — лишь пластиковые штырьки, нажимающие то, что находится под крышкой. Продуманность и практичность такой конструкции вызывает большие сомнения.

Слева направо следующие кнопки: Open (открыть), Rec/Dir/File (Запись/Каталог/Файл), Play/Mode (Проигрывать/Режим), Repeat/Enter (Повтор/Ввод), Next (следующий трэк/композиция), Preview (предпрослушивание), Stop, Play/Pause (проигрывание/пауза). Как видно по фотографии, некоторые кнопки не снабжены подписями. Потрясающая задумка дизайнеров, какая забота о развитии памяти слушающего... Цифровой LCD-дисплей не представляет собой ничего особенного и не способен информативно отображать название песни ввиду своих мелких размеров. Зато показывает живучесть батареек, режим проигрывания, номер и время композиции. Может экранчик показывать и текст, если поставить плеер в режим Hold, режимы звука, информацию по сортировке треков.

Поскольку устройство принадлежит к первому поколению **CD-MP3**-плееров, никаких лишних наворотов на нем ожидать не стоит. ID3 тэги не поддерживаются, а при объеме в 11 часов звучания, возможности хранить несколько сотен композиций на едином носителе навигация становится потрясающе неудобной. Вероятно, первые плееры с ID3 появятся через 6-12 месяцев, а до тех пор страданиям не будут подвергнуты только аудиофиль-универсалы, которым абсолютно все равно, что слушать, лишь бы на уши давило.

Что касается жизни батареек, то и тут новый плеер слабоват. В то время как даже дешевые AudioCD-плееры способны жить до 7-10 часов на одном комплекте качественных "зайчиковых" батареек, MP3 Diskman с его аппетитами расправляется с комплектом новеньких Duracell за какие-то 5-6 часов. Что уж говорить о никель-кадмиевых аккумуляторах, которые поставляются в комплекте? 3-4 часа — это максимум, на что они способны. Комплект приличных аккумуляторов в Москве обойдется аудиофилу еще в 150-400 рублей (если не учитывать стоимость зарядного устройства), а при желании использовать этот плеер в автомобиле, разумнее будет запастись конвертером из бортовой сети в питание плеера. Пока нам такие устройства встречать в массовой продаже не приходилось, но за определенную сумму денег наверняка можно договориться с любителями флоса и паяльника.

Для подзарядки аккумулятора необходимо остановить плеер и в режиме Hold нажать Play либо при проигрывании музыки нажать Repeat/Enter и затем Play. Произойдет включение режима подзарядки. В комплекте к плееру идет адаптер на 4.5 вольта, но разумнее будет использовать адаптер на 3 вольта — нагреваться от этого плеера будет слабее. У MP3 Diskman нет никакой системы энергосбережения, таймеров отключения или чего-либо подобного. Соответственно, следует быть осторожнее с батареями.

## АНТИШОК

Что касается системы непрерывного проигрывания, более известной как антишок, то реализована она "на отлично". В ходе испытаний плеер кидали так, чтобы разве что пластик не лопнул, и никаких сбоев не наблюдалось. Конечно, нельзя гарантировать, что в экстремальных условиях даже такая система не даст сбой, а тестов при прыжках с вышки или скайдайвинге не проводилось, но... свои 50 секунд тряски этот плеер выдерживает. В ходе эксперимента из плеера был даже удален CD с музыкой. Проигрывание не остановилось ни на секунду, до самого опустошения буфера. Стоит учитывать, что система прекращивания AudioCD работает по методу быстрого чтения с последующим дочтением. То есть диск раскручивается немного сильнее, происходит заполнение буфера, а затем скорость проигрывания со считывания синхронизируется. При опустошении буфера операция происходит по новой. Соответственно, чем чаще приходится делать предварительное чтение, тем сильнее садятся батарейки.

И еще. Владельцы CD-плееров с антишоком могут

проекти эксперимент. Если достаточно сильно трясти плеер в горизонтальном положении, проигрывание диска остановится. С этого момента можно примерно подсчитать, сколько секунд будет работать антишок. В жизни таких нагрузок практически не встречается. Что касается буфера MP3 Diskman, то его размер составляет примерно 1Мб и варьируется для различного типа данных (AudioCD, MP3 с различным битрейтом).

### НАВИГАЦИЯ MP3 DISKMAN

Плеер опрашивает весь диск вместе с подкаталогами, но система навигации без нормального ID3 выглядит убого. Работает традиционное переключение треков, есть кнопка смены каталога, что удобно при прослушивании тщательно сортированной музыки. Вероятно, нормальная навигация появится только в устройствах второго поколения.

### ЗАПИСЬ ГОЛОСА

MP3 Diskman имеет буфер на запись на 500 секунд. При этом качество записи приемлемое, но при отключении плеера запись будет потеряна. Смысл необходимости диктофона на CD-плеере остается для нас загадкой.

### КАЧЕСТВО ЗВУКА

Качество проигрывания музыки у этой модели отличное. Очень впечатляет чистая и громкая музыка. Как и обычно, комплектные наушники убоги по своей сути. Конечно же, это делается только для того, чтобы максимально снизить цену. По комплектным наушникам невозможно было вообще судить, каково качество звука, а при подключении к фирменным "ушам" или хорошей акустике плеер звучит отлично. Пять пресетов по улучшению звука на самом деле ничего не улучшают. Пресет 1 — стандартный звук, пресет 2 — побольше басов, а остальные 3 пресета — вариации с высокими частотами, дающими шипение и ужасное качество. Их лучше не трогать совсем.



### СОВМЕСТИМОСТЬ С ФОРМАТАМИ

MP3 Diskman совместим с CD-R и CD-RW, но только ISO9660, а не JOLSET. Почему-то с 4.5 вольтовым питанием плеер не распознавал RW диски, а с батарейками на 3 вольта таких проблем не случалось. При чтении тоже порой возникали проблемы, но только с высокоскоростными дисками. То, что было записано на 1x, читалось отлично. По этому поводу мы бы рекомендовали прочесть статью "Проблемы записи золотых дисков". Возникли и проблемы с проигрыванием MP3. Плеер не поддерживает декодирование Joint Stereo формата, и звук получается как под водой. Прежде чем загружать композиции на CD, лучше проверить, в каком формате они записаны. Многие кодеки по умолчанию кодируют именно в Joint Stereo.

### ВЫВОДЫ

Учитывая все вышенаписанное, можно сказать, что, не будучи фанатом суперкачественного звука, можно получить много удовольствия от использования такого плеера. Стоимость CD-MP3 плееров лежит в районе \$150 с небольшими колебаниями, и единственной проблемой при их использовании остается необходимость менять батарейки раз в 3-4 часа. Среди плюсов — цена, большой объем носителя, относительно беспроблемная запись на CD, качественный звук и хороший антишок. Среди минусов — размеры, прожорливость, отсутствие возможности работы с ID3 тэгами, поганые наушники в комплекте и убогий эквалайзер. Ну и простейший блок питания, конечно. Учитывая, что это устройство достаточно несложно подключить в автомобиль, можно предсказать его популярность у среднего класса автолюбителей, из тех, что любят доводить авто до совершенства, запираясь в гараже на выходном. Интересующимся темой мы бы рекомендовали посмотреть архив конференции MP3 сайта Auto.RU, где есть море информации о том, как присоединять к автомобилю плееры, WinAMP, различные UPS и компьютеры. Время появления в России MP3 Diskman сейчас назвать невозможно, а плееры от Eline с аналогичным набором возможностей должны появиться в ближайшие недели.

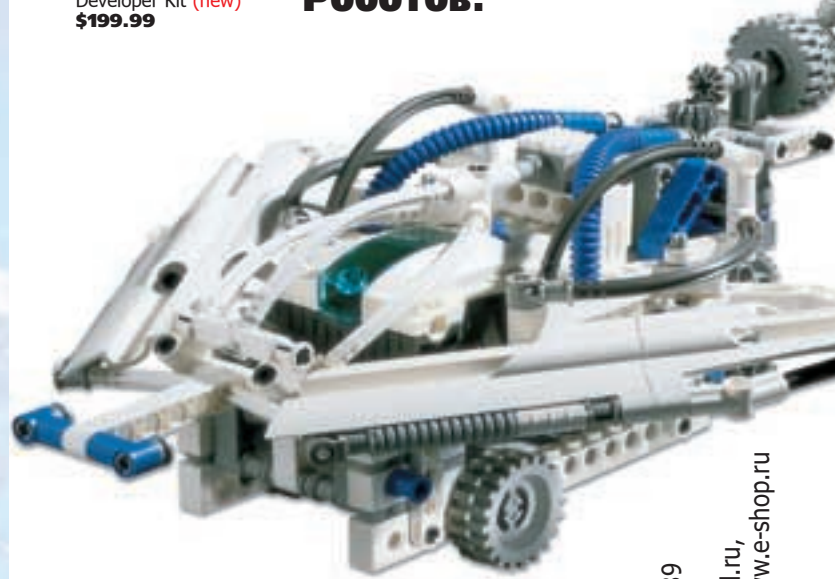
СИ-ЖЕЛЕЗО



Dark Side Developer Kit (new)  
\$199.99

http://www.e-shop.ru

## Войди в мир Роботов!



СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА таким, каким ты его видишь и запрограммируй его поведение.

(095) 258-8627,  
(095) 928-0360, 928-6089  
(812) 311-8312,  
e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru),  
заказ онлайн: <http://www.e-shop.ru>



Droid Developer Set  
\$169.99



Robotics Discovery Set  
\$249.99



Ultimate Accessory Set  
\$90



Дополнительный набор  
\$90



Дополнительный набор  
\$90

Система Robotics Invention System, программируемая с компьютера  
\$350



Дополнительный набор  
\$90



**НОВЫЙ ПРОЦЕССОР AMD**

AMD анонсировала поступление в продажу чипов Athlon с частотой 1.1ГГц. Как и следовало ожидать, последовало небольшое снижение цен на всю линейку продуктов. Новый процессор основан на ядре Thunderbird, а его стоимость составит \$853 при закупке оптовыми партиями.

**АНОНСИРОВАНА GEFORCE2 GTS ULTRA**

nVIDIA отличилась сегодня не только выпуском новых драйверов, но и анонсом GeForce 2GTS Ultra — «самого быстрого GPU в мире», как сказано на сайте компании. Чип новинки работает на частоте 250МГц, а 64Мб на борту DDR SDRAM памяти на 460МГц (2\*230). Ожидается, что быстродействие T&L-ядра достигнет 31 миллиона треугольников в секунду. Предполагаемая стоимость всех этих удовольствий 499 зеленых и хрустящих!

**СНИЖЕНИЕ ПОТРЕБЛЯЕМОЙ LCD ЭКРАНОМ ЭНЕРГИИ**

Специалисты Toshiba выступили с заявлением о том, что возможно значительно уменьшить энергопотребление LCD панелей, немного изменив способ их работы. По мнению Toshiba, интеграция SRAM в LCD панели позволит не накладывать электрическое поле после того, как была произведена запись данных о картинке в память. Уже планируется производство панелей с применением этой технологии, и первые прототипы, вероятно, появятся к третьему кварталу 2001 года. Перевернет ли это мир, мы узнаем через год-полтора, но точно можно сказать, что мобильные системы с большими экранами к тому моменту станут стандартом.

**ЭКСТРЕМАЛЬНОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ VOODOO3**

Карты Voodoo3 по-прежнему имеют большую популярность среди пользователей, не обладающих безграничным бюджетом. Для тех, кто увлекается разгоном Voodoo3, может показаться интересной статья на PC Monkey, в которой на V3 устанавливают водяное охлаждение. Впрочем, результат был не настолько потрясающим, как ожидалось, ведь, благодаря специфичности архитектуры, важным вопросом в разгоне Voodoo3 является и память этой карты, и полноценно разогнать ее только путем экстремального охлаждения невозможно.

**ПЕРВЫЕ CD-MP3 ПЛЕЙЕРЫ УЖЕ В РОССИИ**

Уже можно сделать заказ на CD-MP3 плеер Lennox. Впечатления видевоших разделились. С одной стороны, продающая сторона утверждает, что качество звучания поразительное, читаются все CD и MP3 диски с Горбушки, с другой стороны, один из купивших жалуется в форуме на нечитаемость плохой по качеству матрицы CD-RW и отмечает, что более качественная матрица читается нормально. Плеер обойдется в \$117, что весьма немного для устройства, способного хранить до 11 часов музыки на CD. Достоинства и недостатки:

**Недостатки:**

- Плохие наушники в комплекте.
- Ограничение на bitrate (на отечественном автомобиле разницы между 192 и 256 kbps нет).
- Не поддерживается ID3 Tag. Это существенный недостаток, свойственный первому поколению CD-MP3 плееров.
- Быстро тратятся аккумуляторы. По тестам продающей стороны — около 2 часов. Если брать в автомобиль, то можно питать от бортовой сети. Плеер потребляет 5 вольт.

**Достоинства:**

- Поддерживает CD-RW.
- Антишок 60 сек. При езде в автомобиле ВАЗ в те-



чение часа — ни одного сбоя при проигрывании с CD-RW, при этом машину сильно трясло. Плеер лежал на торпеде и пару раз чуть не упал, почти падал.

- Возможность проигрывания с перемещаемого места после нажатия Stop как Audio CD, так и MP3 дисков.

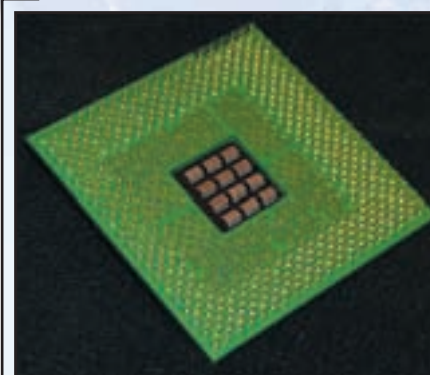
- Качество звука не хуже, чем у софтовых проигрывателей, если сравнивать, подключив к приличной акустике.
- Возможность 500 секундной записи с микрофона (имеется гнездо) в антишокую память.
- Цена — всего 117 долларов.

**СЛЕДУЮЩИЕ ПОКОЛЕНИЯ ЧИПОВ INTEL**

К концу третьего квартала 2001 Intel планирует представить чип Northwood — улучшенную и исправленную версию Pentium 4. Чип будет изготавливаться по технологии 0.13 мкм, а это позволит нарастить его частоту и производительность по сравнению с теми Pentium 4, которые мы скоро увидим и которые будут произведены по 0.18 мкм. Начальные частоты «классического», если можно так говорить о будущем Pentium 4, процессора составят 1.4ГГц, а частоты Northwood будут лежать в интервале за 2ГГц. Процессор планируется использовать как с Rambus RDRAM, так и с обычными для сегодня SDRAM DIMM модулями памяти. Впрочем, по информации из некоторых источников, RDRAM настолько сильно сдает свои позиции, что к третьему кварталу следующего года доля этого типа памяти в мире будет невероятно мала. Хотя есть и диаметрально противоположные мнения по этому поводу. Кроме того, возможно, что Northwood будет исполь-



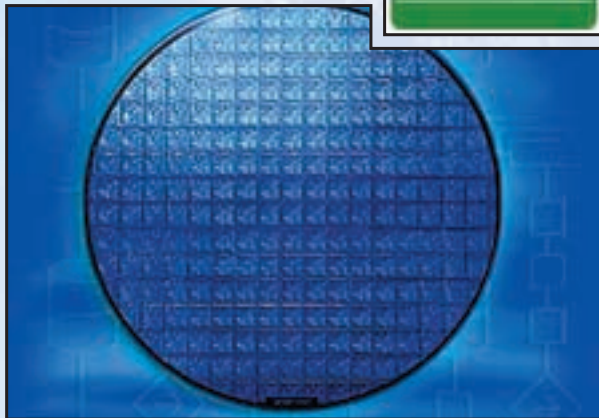
Радиаторы на чипах памяти — отличительная особенность GeForce2GTS Ultra



зоваться и вместе с DDR DRAM, информация о том, что Intel работает над системной логикой с поддержкой этой памяти, приходит из достаточно авторитетных источников. Немногом ранее Northwood запланирован Tualatin — модифицированная до 0.13 мкм версия Pentium III. Основная часть нововведений коснется частоты и, соответственно, производительности. В системе будет увеличенный кэш второго уровня, объем которого должен составить 512Кб, т.е. стать в два больше, чем у нынешних Pentium III. FSB нового PIII составит 200Mhz. В это же время Intel планирует использовать Timna для рынка бюджетных ПК. Эта будет обновленная версия Celeron, наконец получившая заветные 100Mhz FSB.

### ПАДЕНИЕ ЦЕН НА ПРОДУКТЫ AMD

По данным The Register, процессоры AMD в очередной раз подешевели. В результате мы имеем следующее:



**Процессор**  
Thunderbird 1GHz \$470  
Thunderbird 950 \$350  
Thunderbird 900 \$275  
Thunderbird 850 \$185  
Thunderbird 800 \$165  
Thunderbird 750 \$145  
Duron700 \$105  
Duron650 \$80  
Duron600 \$65

**Цена**  
\$470  
\$350  
\$275  
\$185  
\$165  
\$145  
\$105  
\$80  
\$65

### НОВЫЙ PDA ОТ AGENDA



Agenda Computing представила новую модель PDA, использующего OS Linux. Модель VR3 была анонсирована на Linux World, и должна поступить в массовую продажу к октябрю этого года. Весит устройство всего около 120г., и оснащено монохромным дисплеем размером 2.25x3.25 дюйма с разрешением 160x240 пикселей. Ядром VR3 служит 66Mгц процессор. Базовая модель VR3 имеет 8Mб памяти, с возможностью ее наращивания Flash-памятью, ёмкостью от 2 до 8Mб, в зависимости от модели. Опцио-

нально, возможна установка 33.6 kbps модема. В зависимости от комплектации, стоимость VR3 колеблется от \$149 до \$249.

### РАЗГОН GEFORCE2 ULTRA

Появились первые результаты разгона карт на чипе nVidia GeForce 2 Ultra. Энтузиастам с сайта Tweak3D удалось разогнать ядро до 260Mhz со штатных 250, а память заставить работать на 480Mhz (2x240 DDR). Температурный режим карты при таком разгоне находился в разумных пределах. Что интересно, при разгоне ядра до 270Mhz, производительность Quake 3... значительно упала, и составила всего 23 FPS.

### IBM РАЗРАБОТАЛА КВАНТОВЫЙ КОМПЬЮТЕР

IBM объявила, что ей удалось разработать компьютер, использующий для работы принципы квантовой физики. При этом, в качестве процессора и памяти, системой используется всего лишь пять атомов. Производительность данного устройства должна быть гораздо выше, нежели у всего, доступного сегодня. Специалисты считают, что компьютер не только было бы использовать для операций с базами данных, или например для поиска информации в Web, а вот работа такого устройства в качестве основы для текстового процессора, маловероятна. Кроме того, квантовый компьютер мог бы быть использован для нужд криптографии. Аналитики полагают, что время квантовых компьютеров настанет, когда дальнейшее выполнение закона Мура станет невозможным, ввиду окончательного измельчения процессов производства компьютерных компонент. Практический предел роста быстродействия компьютеров при использовании традиционных технологий наступит уже в течение ближайших 20 лет

СИ-ЖЕЛЕЗО

<http://www.gameland.ru>

**ZyXEL**

В ИНТЕРНЕТ С РЕКОРДНОЙ СКОРОСТЬЮ

**OMNI 56K**

ФАКС-МОДЕМ  
V.90 56Кбит/с  
АВТООТВЕТЧИК  
ОПРЕДЕЛИТЕЛЬ НОМЕРА



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



## КОДЫ PC

**Heavy Metal: F.A.K.K.2**

Для того, чтобы активизировать консоль, выберите в меню **Video/Audio Advanced Options**. Поставьте галочку на пункте **Console**. Во время игры нажмите на <~>, чтобы открыть консоль.

**Введите коды:**

**God** — режим бога  
**Notarget** — враги вас не атакуют  
**Noclip** — возможность проходить сквозь стены  
**give all** — получить все оружие и предметы  
**health 100** — полное здоровье  
**eventlist** — открыть все доступные команды  
**map #** — перейти на карту #  
 Список карт:  
**blood**  
**cemetary**  
**cliff1**  
**cliff2**  
**creeperpens**  
**end**  
**fakkhouse**  
**fog**  
**gruff**  
**gruff\_cinema**  
**homes1**  
**homes2evil**  
**homes2good**  
**intro**  
**landersroost**  
**orade**  
**oradeway**  
**otto**  
**over**  
**shield**  
**swamp1**  
**swamp2**  
**swamp3**  
**towncenter\_evil**  
**towncenter\_good**  
**training**  
**under**  
**water**  
**zoo**

**KISS Psycho Circus**

Во время игры нажмите <~>, чтобы открыть консоль и введите:

**Involv** — режим бога  
**GimmieGimmieGimmie** — появляется все оружие  
**NoClip** — возможность проходить сквозь стены  
**NoTarget** — монстры не нападают на героя (введите повторно, чтобы отключить этот режим)  
**Spectator** — режим полета  
**ChaseCam** — вид сзади (всего в игре существует пять различных углов обзора)  
**NextArmor** — увеличивается броня и здоровье  
**PrevArmor** — уменьшается броня  
**NextMonster** — появляется новый монстр  
**PrevMonster** — появляется новый монстр  
**RestartLevel** — начать текущий уровень снова  
**CyclePlayerClass** — действие этого кода неизвестно

**CameraLock** — действие этого кода неизвестно

**Debug1** — действие этого кода неизвестно

— действие этого кода неизвестно

**Warlords 3**

**just for grant** — все боевые единицы превращаются в танки  
**hiho hiho** — время производства во всех городах изменяется на одну условную единицу времени.  
**purple heart** — все юниты получают награды  
**king of the castle** — все города превращаются в цитадели  
**dragon rush** — все юниты превращаются в драконов  
**run spot run** — скорость передвижения всех юнитов увеличивается до 99  
**there can be only one** — 100 единиц силы для выбранного героя  
**but now i can see** — полностью открыть карту  
**not easy being green** — вода приобретает зеленый оттенок  
**if i were a rich man** — появляется 10000 золота  
**show me the mana** — появляется 20 единиц манны  
**burn baby burn** — все участки сгорают дотла  
**i am lazy** — все города переходят под ваш контроль  
**name that tune** — новая мелодия  
**lord of the mana** — города без манны получают каждый ход по одной единице

## КОДЫ PS

**Road Rash: Jailbreak****Cheat Menu**

На экране **"multiplayer option"** зажмите R1+ R2+ L1+ вправо и нажмите X. Теперь можно вводить любой из следующих кодов:

**BDK** — Режим 5-0.  
**KLFSDA** — Режим Jailbreak.  
**FDMFG** — четыре Nitros в режиме Jailbreak.  
**CMB** — Режим Sidecar.

**Eagle One: Harrier Attack****Выбор уровня**

Установите игру на паузу и нажмите R1, L1, R2, L2, Start.

**Неуязвимость**

Установите игру на паузу и нажмите R1, L1, R2, L2, L1.

**Бесконечный боекомплект**

Установите игру на паузу и нажмите R1, L1, R2, L2, R1.

**Street Sk8er 2****Все трассы**

На экране **"Press Start Button"** нажмите Влево, Вправо, Влево, Вправо, O(2),

R1, Квадрат. Примечание: этот и ниже приведенные коды можно ввести на экране главного меню.

**Все доски**

На экране **"Press Start Button"** нажмите O(2), Квадрат, O, Квадрат(2), O, R1.

**Все персонажи**

На экране **"Press Start Button"** нажмите Влево(2), O(2), L2, Квадрат, Вправо, R2.

**Максимальные характеристики/trick level**

На экране **"Press Start Button"** нажмите R2(2), L1, L2, L1, R1(3), чтобы открыть дополнительную опцию **"Movie"** в главном меню.

**Видеоролики**

На экране **"Press Start Button"** нажмите R2(2), L1, L2, L1, R1(3), чтобы открыть дополнительную опцию **"Movie"** в главном меню.

**Дополнительные костюмы**

Зажмите L1, L2, R1 или R2 и выберите опцию **"Skate"** на экране выбора персонажа.

**Музыка из игры.**

Вставьте игровой CD-ROM в CD-проигрыватель и выберите любой из треков, начиная со второго.

**Street Fighter EX 2 Plus****Maniac mode**

На экране главного меню установите курсор на **"Practice"** и нажмите Select(5), Влево, Select(5), Вниз, Select(3), Вниз, Select, Вправо, Select, Вниз, Select(4), чтобы открыть **"Maniac mode"** в меню practice. Если код вам ввести не удалось, то можете пройти **combo set** за **M. Bison's (Vega)**.

**Примеры в maniac mode**

На экране главного меню установите курсор на **"Practice"** и нажмите Select, Вниз, Select, Влево, Select, Вверх, Select, Вверх, Select, Вправо, Select, Select, Вправо, Select, чтобы открыть опцию **"примеры"**.

**Игра "Vs. Bison 2 bonus"**

На экране главного меню установите курсор на **"Bonus"** и нажмите Select(13), Вверх, Select(4), Вниз, Select(13), чтобы открыть **"Vs. Bison 2 bonus"**.

**Призовые игры Excel и satellite**

На экране главного меню установите курсор на **"Bonus"** и нажмите Select(5), Вправо, Select(3), Влево, Select, Вправо, Select(2), чтобы открыть призовые игры **"excel break"** и **"satellite fall"**. Но можете попытаться пройти **combo set** за **Hayate**, чтобы достичь того же.

**Игра за Shadow Geist**

На экране главного меню установите курсор на **"Versus"** и нажмите Select(3), Вниз, Select(4), Вверх, Select(3), чтобы открыть **Shadow Geist**. Особо упертые могут пройти **combo set** за **Garuda**.

**Игра за Kairi**

На экране главного меню установите курсор на **"Option"** и нажмите Select, Вправо, Select(3), Вниз, Select(2), чтобы открыть **Kairi**. Альтернативный ва-

риант: пройти **combo set** за **Shadow Geist**.

**Игра за Hayate**

На экране главного меню установите курсор на **"Bonus"** и нажмите Select(2), Вверх, Select(4), Вверх, Select, Влево, Select(5), либо пройдите **combo set Kairi**, чтобы открыть **Hayate**.

**Игра за Garuda**

На экране главного меню установите курсор на **"Arcade"** и нажмите Select(3), Вправо, Select(2), Вниз, Select(3), чтобы открыть **Garuda**. Другой путь: пройдите **combo set** за всех персонажей, вплоть до **Vega/M. Bison**. Затем бейтесь в **combo set M. Bison (Vega)**, пока не появится надпись, что добавлен новый персонаж.

**Игра за Vega без маски**

На экране выбора персонажей установите курсор на **Vega**, теперь зажмите **Low Punch + Medium Punch + High Punch** и держите кнопки зажатыми, пока не начнется бой.

**Army Men Sarge's Heroes****Все уровни**

На экране главного меню зажмите квадрат+L1+R1 и нажмите вверх, вниз, влево, вправо.

**Все оружие**

Установите игру на паузу и нажмите квадрат, O, R1, L1.

**Armorines: Project S.W.A.R.M.****Cheat mode**

На экране заставки зажмите L2 + R2 и нажмите влево, вниз, вправо, влево. Если вы ввели код правильно, то в правом нижнем углу экрана появится надпись **"Cheats On"**. Начинайте игру. Вы будете неуязвимы и с бесконечным запасом патронов.

**NHL Rock The Rink****Команды NHL**

Введите **"BAILEY"** в качестве кода.

**All boards**

Введите **"POWER\_SLAM"** в качестве кода.

**Использовать бонус-движения в любом режиме**

Введите **"IAMWEAK"** в качестве кода.

**Sound test**

Введите **"NO\_CHANCE"** в качестве кода.

**Режим для двух игроков "King Of The Rink"**

На экране заставки нажмите Select, треугольник, R2, L1, вправо, влево, вниз, X.

**Длительные овации после забитого гола**

Установите игру на паузу, будучи в ближнем конце поля и нажмите вправо(2), вверх, вниз, влево, квадрат(2), O  
 Бесконечные turbo





радио  
**СТАНИНА**  
**2000**

**107 FM**

танцевальное радио №1

# МОРСКИЕ ТИТАНЫ: ЗОВ ГЛУБИН (SUBMARINE TITANS)

Сергей Дрегалин



## ПОГРУЖЕНИЕ!

Эта часть прохождения посвящена двум земным расам «Морских Титанов» — Белым Акулам и Черным Осьминогам. Обе стороны используют более-менее похожие виды вооружения (земляне как-никак!) и одинаково производят добычу ресурсов. С третьей расой — Силикоидами — все намного сложнее, поэтому мы оставили ее на отдельное рассмотрение.

Как и в любой стратегии реального времени, вам будет необходимо развиваться в двух направлениях: экономическом и военном. Они тесно переплетены и зависят друг от друга, поэтому пренебрежение одним из них немедленно аукнется и на втором. Экономическая часть сводится к добыче трех ресурсов: кориума, металла и золота. Обратите внимание, что первые два залегают на дне в виде зеленых и серых копий, а вот золото добывается прямо из морских вод. Кориум и металл расходуются на создание флота и строительство сооружений, а золото является «расходным материалом» для проведения исследований в научных центрах.

В «Морских Титанах» существует несколько видов помощников, которые могут взять на себя в той или иной степени управление базой. Понятно, что ассистент-добытчик бросит все силы на сбор ресурсов, а ассистент-страж будет из всех сил охранять границы. Обратите внимание, что существуют разные ассистенты для разных миссий кампании, а вот для стандартных сетевых игр их всегда три (добытчик, страж и главнокомандующий, который возьмет на себя полный контроль по управлению базой). Однако не нужно всецело полагаться на помощников — они лишь временное подспорье, не более.

Помимо трех ресурсов, базу необходимо обеспечить и воздухом — иначе ни одно здание не сможет функционировать. Воздух добывается из морских вод с помощью генераторов кислорода (Черные Осьминоги) или добытчиков воздуха (Белые Акулы), причем в данных сооружениях можно расставить приоритеты снабжения воздухом.

Создание флота и управление подлодками производится стандартно. Пожалуй, единственным интересным моментом является очень гибкая система задания боевого построения субмарин — можно регулировать размер, частоту и другие параметры любой формы строя.

Все толщи воды условно поделены на пять уровней. Подлодки сами опускаются/поднимаются на нужную глубину во время передвижения и не требуют перехода на «ручное управление» (хотя оно и предусмотрено). Кроме того, с помощью перемещения по вертикальной оси субмарины осуществляют противоторпедные маневры, уворачиваясь от смертоносных снарядов. Скорость таких маневров сильно зависит от маневренности самой подлодки — поэтому нет ничего удивительного в том, что тяжелый и хорошо вооруженный корабль может быть уничтожен несколькими легкими и быстрыми субмаринами. Это кредо игры — здесь нет «однозначно самых силь-

ных» подразделений, каждое хорошо для определенных целей и имеет свои плюсы и минусы.

Для некоторых подлодок и оборонительных сооружений требуются дополнительные боеприпасы, создаваемые на оружейных заводах (Черные Осьминоги) или в военных центрах (Белые Акулы). Тут очень важно не стремиться запустить полномасштабное производство, а сконцентрироваться только на том вооружении, которое действительно требуется.

Рассмотрим пример очень эффективной тактики развития базы землян. Названия приведены для Черных Осьминогов, а в скобках даны аналоги для Белых Акул. Он годится и для Белых Акул с поправкой на названия технологий, сооружений и подлодок.

### ЭТАП 1 — ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ

Первым делом возводится генератор кислорода (добытчик воздуха) — тут даже без вариантов. Затем строятся еще несколько сооружений: 2 верфи (стройцентра), 3 научных центра (техцентра) и не менее 3 золотых шахт.

Параллельно отыщите месторождения металла и кориума (хотя бы по одному), постройте на них соответствующие шахты и по индивидуальному хранилищу (складу) для каждой такой шахты. Направьте доставщиков (транспортеров) на сбор ресурсов.

### ЭТАП 2 — НАУЧНЫЙ

Как только научные центры будут построены, приступайте к исследованию следующих трех блоков технологий (для каждого блока исследования должны вестись параллельно):

**Блок 1:**  
Осколочная торпеда (Средние торпеды)  
Увеличение дистанции обзора (Расширение обзора локатора)  
Увеличение скорости, уровень 2 (тоже)

**Блок 2:**  
Лазерная ловушка (Глубинные мины)  
Усиление торпед, уровень 2 (тоже)  
Легкий лазер (Гидропушка)

**Блок 3:**  
Кассетные снаряды (Усиление гидроснарядов)  
Усиление брони, уровень 2 (тоже)  
Усиление торпед, уровень 3 (тоже)

### ЭТАП 3 — ОСНОВНОЙ

Во время проведения исследований необходимо продолжать интенсивно развивать базу. Обязательно постройте еще несколько шахт, иначе исследования будут проводиться слишком медленно. Расширяйте добычу металла и кориума, постройте ремонтные доки (ремонтный центр) и оружейный завод (военный центр), а также несколько до-

полнительных верфей. Окончательный вид нормально функционирующей базы должен включать:

- 3 Научных центра
- 5 Верфей
- 1 Обменный комплекс (пункт распределения)
- 3 Генератора кислорода
- 10 Золотых шахт
- 2 Оружейных завода
- 3 Ремонтных дока
- 2 Шахты по добыче металла и кориума
- 3 Хранилища

### ЭТАП 4 — ОБОРОНИТЕЛЬНЫЙ

Разжившись такой базой, надо подумать о ее защите. Для этого нужно строить флот и обносить периметр защитными сооружениями. На дальних границах полезно выставить патруль из нескольких быстрых и маневренных кораблей.

Дальнейшее развитие науки целиком зависит от вас — путей очень много и однозначных рецептов не существует. Если планируется быстрая военная экспансия, то побыстрее совершенствуйте двигатели и обшивку субмарин, если же с налета врага не разбить, то приступайте к созданию стратегического оружия.

### СОВЕТЫ И НАБЛЮДЕНИЯ

- 1 Для эффективного проведения научных исследований необходимо не менее двух-трех исследовательских центров. Поскольку такие центры могут проводить исследования параллельно, то совместное их использование позволит развивать науку ускоренными темпами.
- 2 Чтобы обеспечить бесперебойную работу трех исследовательских центров, понадобится с десяток золотых шахт. Чуть делать — исследования требуют золота, много золота.
- 3 Если отдать приказ подлодкам автоматически отправиться на ремонт, когда броня достигнет отметки в 25%, 50% (только у силикоидов) или 75%, то потеря будет на порядок меньше. Однако держите наготове свежие силы, которые подменят раненых.
- 4 Не экономьте на оборонных сооружениях: пушках, защитных полях, локаторах — надежный тыл позволит спокойно создавать армию для финального штурма укреплений противника.
- 5 На найденных месторождениях сразу стройте шахты, иначе подсуеются противники или — что даже более неприятно — союзники. Вражеское сооружение можно уничтожить, а дружественное — нет.
- 6 Ремонтные подлодки значительно уступают ремонтным сооружениям. Во-первых, по времени, затрачиваемому на починку, а во-вторых, в сооружениях могут







 Технология позволяет создавать тяжелые торпеды, которые устанавливаются на подлодках класса «Крейсер». Поскольку тяжелые торпеды обладают большой разрушительной силой, а Крейсеры надежно защищены прочной обшивкой, то их наиболее эффективно использовать для уничтожения стационарных оборонительных сооружений противника.

**ОБНАРУЖЕНИЕ ЛАЗЕРНЫХ ЛОВУШЕК**  
 Технология позволяет подлодкам класса «Миноносец» обнаруживать и обезвреживать лазерные ловушки.


**РАСШИРЕНИЕ ОБЗОРА ЛОКАТОРА**  
 Технология позволяет видеть на карте удаленные вражеские объекты. Локаторы Черных Осьминогов имеют большую дистанцию обзора, нежели Локаторы Белых Акул.


**ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ «МАРОДЕРА»**  
 Технология позволяет создавать подлодки класса «Мародер», способные захватывать вражеские субмарины и сооружения, а также исследовать технологии противника в собственных Научных центрах. При этом «Мародеры» могут применяться и при проведении обычных военных операций, так как обладают прочной обшивкой и вооружены легкими торпедами.


**СПЕЦОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ «МАРОДЕРА»**  
 Технология снижает на 20% время, необходимое для проведения захвата с помощью подлодок класса «Мародер». Вероятность успешного захвата остается прежней.


**СРЕДНИЕ ТОРПЕДЫ**  
 Технология позволяет создавать средние торпеды, на которых установлено несколько боеголовок. Торпеды производятся в Военных центрах, а их запуск осуществляется со Стационарных торпедных платформ (СТОП).


**ТРАНСПОРТНЫЙ РЕМОНТНИК**  
 Технология позволяет создавать подлодки класса «Ремонтник», которые используются как для ремонта подлодок (за исключением Киберчервей и Кибердельфинов), так и для транспортировки грузов — субмарин, контейнеров и специальных грузов. «Полевой ремонт», производимый с помощью Ремонтников, обходится дешевле, чем в стационарных Ремонтных доках.

**МОБИЛЬНЫЙ ЛОКАТОР**  
 Технология позволяет устанавливать мобильные локаторы на всех видах подлодок. С помощью таких локаторов на карте можно наблюдать объекты противника, находящиеся рядом с дружественными кораблями.

**ПЛАЗМОПУШКА**  
 Технология позволяет создавать стационарные защитные сооружения — Плазмпушки, которые обладают более высокой скорострельностью, чем аналогичные орудия, установленные на подлодках класса «Терминатор».


**ПЛАЗМЕННЫЙ ГЕНЕРАТОР**  
 Технология позволяет устанавливать на подлодки класса «Терминатор» самое мощное оружие, не требующее дополнительного боекомплекта. При этом сами «Терминаторы» обладают обшивкой средней прочности, и поэтому их наиболее эффективно использовать в составе смешанных групп.


**ПСИ-ГЕНЕРАТОР**  
 Технология позволяет создавать генераторы пси-поля, которое вынуждает противника атаковать ближайший объект вне зависимости от того? дружественный он или враждебный.


**КЛЮЧ К ШИФРУ СИСТЕМ ПРОТИВНИКА**  
 Технология позволяет создавать Инфоцентры, с помощью которых можно осуществлять взлом системы безопасности противника и получать ценную ин-




формацию о его подлодках, сооружениях и ресурсах.


**ПСИ-ЦЕНТР**  
 Технология позволяет контролировать до трех акул, которые набросятся на любого кибернетического противника в пределах досягаемости.


**ТЕЛЕПОРТАЦИЯ**  
 Технология позволяет мгновенно переносить мобильные объекты в любую часть сектора. Для осуществления переброски необходимо построить Телепорт.


**ТЕЛЕЩИТ**  
 Технология позволяет создавать Телещит, который защищает определенную область от телепортации подразделений противника.


**ТЕРМОЯДЕРНЫЕ БОЕГОЛОВКИ**  
 Технология позволяет создавать баллистические ракеты с ядерным боезарядом, созданным на основе изотопа кориума 296, а также строить


Пусковые шахты.


**УВЕЛИЧЕНИЕ СКОРОСТИ ТОРПЕД**  
 Технология увеличивает на 30% скорость торпед.


**УЛЬТРАЗВУКОВОЙ ГЕНЕРАТОР**  
 Технология позволяет создавать защитное сооружение — Ультразвуковой генератор, который поражает своим полем все вражеские объекты в определенном радиусе.


**УВЕЛИЧЕНИЕ ДОБЫЧИ ШАХТ**  
 Технология увеличивает на 25% выработку шахт кориума и металла и снижает время, затрачиваемое на погрузку и выгрузку ресурсов.


**УЛУЧШЕННАЯ МЕТОДИКА ВЗЛОМА**  
 Технология увеличивает на 50% время доступа к системе противника.

**УВЕЛИЧЕНИЕ СКОРОСТИ ГИДРОПУШЕК**  
 Технология увеличивает скорострельность стационарных Гидропушек. Скорострельность Гидропушек, установленных на подлодках, остается неизменной.


**МОДЕРНИЗАЦИЯ ПСИ-ЦЕНТРА**  
 Технология увеличивает радиус действия Пси-центра, а также позволяет каждому такому центру контролировать до пяти акул (вместо трех до проведения исследования).


**УВЕЛИЧЕНИЕ ДИСТАНЦИИ ОБЗОРА**  
 Технология увеличивает радиус обзора стационарных Локаторов.


**УСИЛЕНИЕ БРОНИ, УРОВЕНЬ 2**  
 Технология увеличивает на 25% прочность обшивки подлодок.


**УСИЛЕНИЕ БРОНИ, УРОВЕНЬ 3**  
 Технология увеличивает на 75% прочность обшивки подлодок.


**УСИЛЕНИЕ БРОНИ, УРОВЕНЬ 4**


 Технология увеличивает на 100% прочность обшивки подлодок.


**УВЕЛИЧЕНИЕ СКОРОСТИ, УРОВЕНЬ 2**  
 Технология увеличивает на 25% скорость перемещения подлодок.


**УВЕЛИЧЕНИЕ СКОРОСТИ, УРОВЕНЬ 3**  
 Технология увеличивает на 75% скорость перемещения подлодок.


**УВЕЛИЧЕНИЕ СКОРОСТИ, УРОВЕНЬ 4**  
 Технология увеличивает на 100% скорость перемещения подлодок.


**ПЛАВУЧИЕ ПЛАТФОРМЫ**  
 Технология позволяет перемещать стационарные защитные сооружения. Во время передислокации такие сооружения двигаются намного медленнее подлодок и не могут вести огонь или осуществлять автоматический ремонт.

**УСИЛЕНИЕ ТОРПЕД, УРОВЕНЬ 2**  
 Технология увеличивает наносимые повреждения торпед всех классов (легкие, средние, тяжелые).

**УСИЛЕНИЕ ТОРПЕД, УРОВЕНЬ 3**  
 Технология увеличивает наносимые повреждения торпед всех классов (легкие, средние, тяжелые).

**УСИЛЕНИЕ ТОРПЕД, УРОВЕНЬ 4**  
 Увеличивает наносимые повреждения торпед всех классов (легкие, средние, тяжелые).

**УСИЛЕНИЕ ТОРПЕД, УРОВЕНЬ 5**  
 Технология увеличивает наносимые повреждения торпед всех классов (легкие, средние, тяжелые).

**УСИЛЕНИЕ ГЕНЕРАТОРА УЛЬТРАЗВУКА**  
 Увеличивает на 30% эффективную дистанцию Ультразвуковых генераторов.



# DEUS EX

Леонид  
Акиншин

## > Hong Kong — Market

Первым делом проапгрейдите ваш **Computer-Skill** до уровня **Advanced**; у вас должно остаться около 350-ти пунктов.

За домиком с дверью на 1 отмычку имеется полицейский участок, запертый на кодовый замок (1 **Multitool**). Ради спортивного интереса сюда можно зайти. Убив в участке двух ни в чем не повинных полицейских, читайте **DataCube**, идите в комнату с приборами, читайте там 2-й **DataCube**, хакайте пульт (3 камеры и дверь домика) и смотрите на люк с кодовым замком. Дождавшись, когда китай-



ская полиция забудет о вашем существовании, спокойно возвращайтесь к началу уровня, берите в домике отмычку и идите по рынку вперед.

Хакнув банкомат, берите 200 кредиток, затем поднимайтесь по лестнице наверх и слушайте, как **Red Arrow Triad Member** наезжает на хозяина чайнаны (потом этот **Member** спустится вниз и будет торговаться с полицейским). Беседуйте с хозяином чайнаны (3-й ответ), затем спускайтесь вниз, читайте **DataCube**, лежащий на прилавке продавщицы газет, и выходите на развилку. Спус-



тившись по лестнице, вы попадете в **Lucky Money Club**; пройдя по коридору с надписью **Tonnochi Road**, окажетесь на уровне **Waterways**. Не ходите пока ни туда, ни туда, а продолжайте исследовать текущий уровень.

Неподалеку от рынка находится буддийский храм и нечто, похожее на крепость. Поговорив со стоящим у дверей крепости **Triad Leader-ом (Gordon Quick)**, ищите переход на **Canal Road** за крепостью, затем возвращайтесь к **Gordon-у** и идите в расположенный неподалеку проход с надписью **Old China Hand**. Это 2-й переход на **Waterways**.

## > Hong Kong — Waterways

Повернув налево, вы сразу же окажетесь на развилке: справа — мостик, впереди — продолжение балкона. Идите по балкону, огибайте здание и заходите внутрь заведения **Old China Hand** (дверь на вершине или дверь у подножия длинной спускающейся к воде лестницы). Далее следуют случайный разговор со странным человеком, назвавшим вас именем брата, и долгая беседа с барменом (все

время жмите 2-й ответ, пока этот ответ не станет покупкой еды). Поговорив с пьяницей, идите на кухню, затем по коридору и заходите в холодильник.

Забравшись по ящикам на 0-образную балку, открывайте одну из решеток и лезьте в вентиляцию. Вскоре эта вентиляция превратится в решетчатую трубу-мост, висящую над водой, затем — в нору. Спускайтесь по вертикальной лестнице, берите жабры (в ящиках под водой) и плывите влево по затопленному автомобильному тоннелю (в правом конце есть только **Kraken** и лазерный прицел). Всплывайте, быстро бегите по мелководью, перепрыгивайте остов автомобиля и спокойно расстреливайте из этого убежища



двух голодных **Kraken-ов**. Берите у трупа **Aug-апгрейд**, апгрейдите себе **Regeneration** и возвращайтесь в холодильник тем же путем (жабры у вас кончились, так что теперь вам придется плыть на **Regeneration (F9)**).

За холодильником находится еще один коридор, пройдя по которому, вы обнаружите себя у вод центрального канала.

Прыгнув в воду и немного проплыв налево, вы окажетесь под знакомой развилкой (можете вернуться на нее, воспользовавшись ближайшей спускающейся к воде лестни-



цей). Плывите в прежнем направлении еще несколько метров, затем поворачивайте направо; в конце этого канала имеется каменная лестница. Достигнув угла, вновь поворачивайте направо и плывите к кораблям. Перед самыми кораблями вы сможете заметить слева от себя дверной проем, в котором есть вертикальная лестница, предназначенная для возврата наверх. В очередной раз повернув направо, плывите теперь вдоль корабельного канала (справа от вас будет несколько лодок и дверь).

Обогнув последний корабль, забирайтесь на мостки и идите по ним на этот корабль. Закончив исследовать судно (на соседнем нет ничего интересного), возвращайтесь на мостки и заходите теперь внутрь здания, в комнату с ящиками (в них есть 2 отмычки). Поднявшись затем по пандусу, вы окажетесь в конце корабельного канала. Идите по левой стороне канала, слушайте разговор наркомана и наркоторговца, убивайте обоих (что подлаеешь: самооборона!) и

идите дальше. В противоположном конце канала вы найдете не поддающуюся взлому дверь, за которой находится верхний конец знакомой вам вертикальной лестницы (дверь открывается кнопкой с другой стороны). Возвращайтесь на середину канала, поговорите с девушкой (вы можете встретить ее на корабле, а можете и здесь, на середине корабельного канала) и купите у нее за 750 кредиток **Accuracy** (к пистолету).

От середины корабельного канала идите по центральной улице затопленного квартала (по стрелке **Tonnochi Road**). Миновав пару солдат, переход на **Tonnochi Road**, разрушенный мостик и вертикальную лестницу (она



спускается к небольшому пандусу-пристани), вы достигнете крытого моста (**pic.55**) (на левой стороне улицы рядом с ним есть ступеньки, спустившись по которым, вы можете вернуться к началу уровня). Переходите по этому мосту на правую сторону улицы (если вы шли по левой), идите до угла и поворачивайте направо. В конце этого канала, в той стороне, куда вы смотрите, имеется знакомая вам каменная лестница. Пройдя немного в этом направлении, вы обнаружите 2-й переход на **Tonnochi Road** (длинный коридор справа).



Возвращайтесь вплавь к двери, рядом с которой имеется несколько лодок, открывайте ее и заходите внутрь. Не вскрывайте ящик (1 отмычка). Поднявшись по лестнице, вы попадете в какую-то бомжатню, где обитает не бомж, но рыбак. С рыбаком можно говорить, висящее на стене корабельное колесо — вращать, по вертикальной лестнице можно подняться ко 2-му переходу с уровня **Market** (коридор рядом со входом в **Lucky Money Club**).



Закончив исследование уровня, идите на **Tonnochi Road**.

> **Hong Kong — Tonnochi Road**

Поговорив со всеми, кого вы найдете на улице, идите к лифту, расположенному за решеткой напротив стеклянных дверей отеля. Поднимайтесь на этом лифте, затем по лестнице, спрыгивайте с крыши на решетчатый карниз и перепрыгивайте с него на карниз-балкон, принадлежащий соседнему зданию: там лежит снайперка. Возвращайтесь на улицу (с решет-



чатого карниза можно попасть на лестницу через дырку).

Идите в отель, читайте **DataCube**, лежащий на стойке **Dooman-a**, огибайте эту стойку с правой стороны и заходите в комнатку: здесь вы найдете пульт (3 камеры и 1 дверь) и 50 кредиток. Открытая вами дверь-решетка находится на улице, в подворотне за **Military Bot**ом. Идите к лифтам и поднимайтесь на левом из них (**Penthouse Elevator**).

На выходе из лифта вас встретит горничная (**May Sung**), которая и проводит вас к **Maggie Chow**. Поговорив с **Maggie**, вы получите код **87342** и очень огорчите женщину, сообщив ей о смерти **Paul'a**. Горничная желает проводить вас к выходу, однако вам надо совсем в другое место.

Поднявшись по лестнице и



пройдя по коридору, вы окажетесь меж двух дверей. За правой дверью находится кабинет с длинным столом и пультом (3 камеры и 1 дверь). Горничная воспринимает ваше нахождение здесь очень нервно. Лучше убить ее сразу после входа в кабинет, пока она не включила сигнализацию и не стала в вас стрелять. Само собой, убивать горничную следует лишь закрыв дверь кабинета (для звукоизоляции). Читайте 2 **DataCube** (пароль **Tai-Fun**), выйдите из кабинета и идите в дверь напротив. Вы окажетесь на 2-м этаже апартаментов **Maggie**. Берите здесь 100 кредиток, заглядывайте в санузел и возвращайтесь к лифту, на котором вы сюда приехали.

На той же стене, что и дверь лифта, есть слабый участок (в проходной комнате с подушками). Взорвав в этом месте стену **LAM-ом**, вы обнаружите коридор, ведущий в помещение с **Нано-Мечом** (далее — **Меч**), лазерные лучи, выход на лестницу и проход в комнату охраны. Смело бегите в помещение с **Мечом**, затем разворачивайтесь и закрывайте за собой дверь коридора (кнопка), после чего быстро бегите в угол **Мечехранилища** и прячьтесь там за стойкой с компьютером (присесть). Выждав, когда всё успокоится, зачищайте комнату охраны (газовая граната), затем возвращайтесь к компьютеру, хакайте его и отключайте защитное поле **Меча**. Взяв **Меч** и прочитав **DataCube**, включайте голографический коммуникатор и смотрите на **Walton-a Simons-a**, передающего сообщение **Maggie**. Вот и верь после этого красивым женщинам!

Идите в комнату охраны. Стеклянный ящик на 2 отмычки содержит **Clip** (к пистолету). Берите отмычку, 50 кредиток, смотрите на бесполезный пульт, затем идите на лестницу, спускайтесь по ней вниз и выходите на 7-й этаж, не обращая внимание на лазеры. Здесь вы найдете перепуганную наркоманку (1-й ответ), **DataCube** (**Queenstower**; **Security**;



**1709** и **3444**) и кодовый замок у дверей знакомого лифта, отзывающийся на цифру «1», но ничего не делающий. Вернувшись на 1-й этаж апартаментов **Maggie** и немного побив стекла, вы заметите окна квартиры, расположенной в соседнем здании этажом ниже. Спрыгнув туда, вы найдете компьютер, **DataCube** (**Flyboy**; **5x5**) и выход на лестницу, по которой вы поднимались в самом начале уровня, чтобы взять снайперку.

Спустившись на улицу, возвращайтесь в отель. На правом лифте (код **3444**) поднимайтесь на 7-й этаж, идите через лазерные лучи на лестницу и поднимайтесь по этой лестнице на крышу. Здесь вы найдете ещё один (4-й по счету) лифт уровня **Tonnochi Road** (на перилах лежит **Multitool**), спустившись на котором, вы обнаружите две вертикальных лестницы. Ближняя лестница ведет на дно лифтовой шахты, дальняя ведет в коридор, пройдя по которому, вы окажетесь в знакомой подворотне. Чтобы подняться на этом лифте обратно, необходимо использовать кодовый замок (??), вмонтированный в лифтовую площадку (**1709**), либо карабкаться по решетчатой стенке шахты



как по лестнице (в процессе такого «карабка» вы обнаружите слева от себя нишу; в ней лежит **Scrambler Grenade**).

Закончив исследования, возвращайтесь на **Market**.

> **Hong Kong — Market**

Люк в полицейском участке открывается кодом **87342**. Спустившись туда, вы найдёте **LAM**, броню, 2 **DataCube**, огнемёт и ракетницу. Вернувшись на улицу, поговорите с **Gordon-ом Quick'ом** и идите в **Lucky Money Club**.

> **Hong Kong — Lucky Money Club**

Не вламывайтесь в стеклянный магазинчик через окна; китайская полиция этого не любит. Столь же отрицательно относятся стражи порядка к использованию отмычек. Посему, вскрывая дверь магазинчика (2 отмычки), следите за тем, чтобы никто из полицейских вас не заметил. В магазинчике вы найдете пульт (камеры), компьютер и сейфик под столом (открывается посредством хаканья компьютера). Взяв 200 кредиток (в сейфе), **Multitool** (с полки) и отмычку (в холодильнике с напитками), хакните банкомат (еще 200 кредиток) и идите к **Door Girl**. «Дверная Девушка» просит у вас за право входа в клуб 25 кредиток. Не поддавайтесь на это вымогательство. Поговорите с двумя милыми созданиями, стоящими рядом, и помогите им пройти внутрь (2-й ответ).

Внутри одна из выреченных вами девушек (**Mercedes** — та, что явно идет на контакт) начинает танцевать и просит вас купить ей чего-нибудь выпить. Соглашайтесь, но ничего не покупайте: все равно, кроме рук, ног, головы и **Torso**, у вас в **DeusEx** ничего нет.



На 1-м этаже говорите с **Mr.Sing'om** (2-й ответ) и **Thug'om** (скажет login: **Quick Stop**, store: **Management** и password: **Code324**). Поднявшись на 2-й этаж, беседуйте с барменом (все время жмите 2-й ответ) и идите в проход за его стойкой. Спустившись по лестнице на складик, вы найдете дверь на 4 отмычки (за ней есть снайперка и ракетница; не стоит открывать) и вход в помещение с длинным столом, за которым сидят **Red Arrow Members** (вы можете попасть сюда с 1-го этажа, разбив стекло). Поговорив с одним из них, хакайте пульт (3 камеры и дверца сейфа в будке **Door Girl**), идите в логово **Max'a Cher'a**, беседуйте с ним и, спрятавшись за столом, переждите 1-ю волну атакующих вас солдат **MJ12** (триады отобьются сами).

Возвращайтесь в дискотеку, зачищайте ее и тщательно обшаривайте все трупы (не только врагов, но и мирных жителей) на 1-м и 2-м этажах (найдете большой шотган и 200 кредиток). Спустившись со 2-го этажа в каморку **Дверной Девушки**, берите из сейфа 200 кредиток, затем поднимайтесь на 3-й этаж клуба, смотрите там на русских торговцев и возвращайтесь на **Market**.



### > Hong Kong — Market

Поговорив с продавщицей газет (все время жмите 1-й ответ), беседуйте с **Gordon-ом Quick-ом** (скажет код 1997) и открывайте дверь крепости свежесушенным кодом (**Gordon-y**, очевидно, лень нажимать кнопки).

Слева сзади от открытой вами двери есть каморка со статуей Будды и 25-ю кредитками. Пройдя по двору и поднявшись по лесенке, вы окажетесь на 2-м этаже дома (пулт и компьютер можно не трогать). Спускайтесь на 1-й его этаж, идите по длинному коридору, пересекайте казарму **Luminous Path Triad**, открывайте потайную дверь-картину (код 1997) и спускайтесь по лестнице.

### > Hong Kong — Tong's Base

Беседуйте с **Tacer-ом Tong-ом**, берите ключ, 100 кредиток и идите прямо, мимо помещения с массой приборов-компьютеров. Оказавшись в коридоре, идите по нему направо, в тир; здесь вы найдете **Clip** (к снайперке), броню и дверь. За дверью в тамбуре есть граната; в лаборатории за этим тамбуром — **Repair Bot** и **Multitool**. Возвращайтесь в коридор и идите теперь по нему в другую сторону. Спускаясь по лестнице, вы обнаружите слева от себя комнату с **Medical Bot-ом** и кушетками. Пройдя через эту комнату, вы попадете в двухэтажное помещение с приборами, старым знакомым **Alex-ом Jacobson-ом** и шкафом на 2-м этаже (в нем есть **Multitool**). Поговорив с **Alex-ом**, возвращайтесь в/на коридор-лестницу, спускайтесь в зал с висящими на потолке когтями и становитесь на площадку под ними.

Поздравляю: теперь вы свободны! **Killswitches**, зашитые в вашей голове, обезврежены, и более над вами не висит угроза внезапной смерти! Идите к **Tong-y**, беседуйте с ним (скажет **JCDenton**; **Sandmary** и **06288**) и возвращайтесь на **Market**.

### > Hong Kong — Market



Идите на **Canal Road**.

### > Hong Kong — Canal Road

Хакните банкомат (100 кредиток), берите 2 отмычки (рядом с газировочным автоматом и у одного из трупов), затем — **Hazmat Suit** (у другого трупа) и возвращайтесь на **Market**.

### > Hong Kong — Market

Открывайте дверь **Versa Life** (код 06288) и поднимайтесь на лифте.

### > Hong Kong — Versa Life

Не подставляйте охраннику спину; он будет стрелять! Убив гада, идите по лестнице в рубку. Здесь вы найдете **Clip** (к снайперке), **2 DataCube (All Shifts; Data Entry)** и целых 3 пульта (9 камер). У одного из трупов есть 2 отмычки. Поговорив с секретаршей (если она вам позволит), читайте ее **DataCube**, затем лезьте в ее компьютер, жмите кнопку **Create Temp Security Pass** и запоминайте код **6512**. Все компьютеры на всех этажах этого уровня делают то же, что и секретарский, т.е. создают временный пароль **6512**. Исключением является один из компьютеров 2-го этажа, за которым сидит женщина.

На 3-м этаже вы найдете гуляющего человека (**Mr.Hundley**), который в ответ на вашу просьбу «посмотреть лаборатории» попросит у вас 2000 кредиток. Откажитесь и идите дальше. На этом этаже есть только один, но очень нервный человек, сидящий за компьютером. Этот дошедший до ручки труженик (**John Smith**) предложит вам убить его шефа в обмен на код доступа в лаборатории. Бедолага явно нуждается в вашей помощи! Найдя шефа (это тот самый, что хотел от вас денег), пристрелите его, затем возвращайтесь к освобожденному работнику умственного труда... и поучайте от него код **6512**. Корчась от хохота, ковыляйте к двери с кодовым замком, открывайте ее и спускайтесь на лифте.

Под одним из столов 2-го этажа есть **DataCube**; еще один **DataCube** лежит на столе **Smith'a**.

### > Hong Kong — MJ12 Lab

Справа на основании статуи Руки есть двузначный кодовый замок (12; задача решается простым перебором), открывающий лестницу в полу Зала. Не спускайтесь пока по ней, а идите в конец зала, за статую. Слева от вас будет коридор, справа — лестница. Поднявшись по этой лестнице, вы найдете комнату охраны, пулт и стеклянный ящик (2 отмычки; можно не открывать). Охрану придется убить: солдатам не нравится, как вы обращаетесь с пултом. Хакнув пулт, идите в комнату напротив (там сидят уче-



ные), вскрывайте парой отмычек 2-й стеклянный ящик, читайте **2 DataCube (5878; Damodes)**, затем идите на кухню и читайте там 3-й **DataCube (525)**.

В конце туалета находится решетка. Открыв ее, лезьте по наклонной вентиляции вверх, затем ползите по вентиляционной трубе, идущей под потолком знакомого вам Зала с Рукой. Вы окажетесь у решетки (справа от этой решетки есть спускающаяся вниз вентиляционная труба). Открыв решетку, спрыгивайте в комнату с видом в Зал (не трогайте **Man In Black'a!**), берите Ключ, читайте **DataCube**, затем идите по коридору (пулт можно не трогать) и спускайтесь на лифте. Идите по коридору с прозрачным полом (под вами — лаборатория), затем — по обычному коридору и выходите к Рукке.



Теперь возвращайтесь к решетке (в конце вентиляции, идущей под потолком Зала), ползите от этой решетки вправо и спускайтесь по вертикальной лестнице. Вы окажетесь на площадке, расположенной посередине какой-то шахты. Прыгнув отсюда в сторону красного света, вы обнаружите систему красных нор, выход в одну из лабораторий (решетка в полу вентиляции), пару вертикальных лестниц и пару новых выходов в Зал. Закончив исследования, возвращайтесь на площадку, спускайтесь по «новым» вертикальным лестницам на дно шахты и открывайте ближайшую решетку.

Вы окажетесь в лаборатории, которую видели из коридора с прозрачным полом. Прямо перед вами — застекленная будка с радиацией, **Aug-ами** в контейнерах и закрытой дверью (**5878**). Все вышеперечисленное отключается при помощи компьютера, расположенного справа сзади от вас. За будкой имеется **Medical Bot**. Установите с его помощью 1-й из **Aug-ов** в **Cloak**, 2-й — в **Targeting** (3-й **Aug** придется выкинуть; **Spy Drone** у вас уже есть) и идите дальше. Не конфликтуйте пока с охраной! В конце лаборатории вы найдете Ключ, клетку с **Greasel-ами**, клетку с человеком и радиоактивную клетку с Чужими. Открыв клетки, вы сможете устроить в лаборатории небольшую заварушку (Чужих надо выманивать).



На другой половине лаборатории есть отмычка, **Hazmat Suit** и лестница на 2-й этаж, поднявшись по которой, вы станете свидетелем интересного разговора между вашей старой знакомой **Maggie** и каким-то ученым (пулт можно не трогать).

Открывайте дверь и идите по изогнутому коридору (мимо казармы) в лабораторию, которую вы уже видели из красной норы (через решетку). На лифте поднимайтесь на 2-й этаж конструкции, расположенной в центре этой лаборатории, хакните там компьютер, жмите виртуальную кнопку и возвращайтесь на 1-й этаж. Теперь вы полностью здоровы! Внезапно срабатывает сигнализация, и вам приходится производить зачистку обеих лабораторий вместе с казармой. 1-й, 2-й и 4-й шкафы, расположенные на 2-м этаже казармы, закрыты на 1 отмычку; имеет смысл от-



крыть 2-й и 4-й (100 кредиток, отмычка и **Multitool**). Закрытый шкафчик в душе лучше не трогать.

Поднявшись по пандусу на 2-й этаж 2-й лаборатории, вы найдете коридор **Level2 Access** и выход на лестницу, ведущую к Рукке (эту лестницу вы включили в самом начале уровня). Поднимайтесь по ней и возвращайтесь на **Versa Life**.

### > Hong Kong — Versa Life

Обе имеющиеся на этом уровне женщины ведут себя агрессивно. Убив их, идите на **Market**.



**> Hong Kong — Market**

Идите в храм; там вас уже ждут оба **Triad Leader'a**. Установив на древней китайской земле мир на вечные времена, принимайте приглашение Мах-а и идите в **Lucky Money Club**.

**> Hong Kong — Lucky Money Club**

Благородные мафиози соревнуются друг с другом, поочередно одаривая вас дорогими винами. Приняв оказанные вам почести, возвращайтесь на **Market**.

**> Hong Kong — Market**

Идите к **Tong-y**.

**> Hong Kong — Tong's Base**

Поговорив с **Tong-ом** и узнав код **55655**, возвращайтесь в **MJ12 Lab** (через **Market** и **Versa Life**). Будьте готовы встретить на своем пути новых врагов. Мимо паука на **Versa Life** лучше просто пробежать.

**> Hong Kong — MJ12 Lab**

Идите по коридору **Level2 Access**, открывайте дверь (**55655**) и уезжайте на лифте.

**> Hong Kong — Nano Manufacturing**

В самом начале уровня вам сообщат код **525**. Выйдя из лифта, откройте решетку в полу и лезьте в «подпольную» вентиляцию; так вы сможете избежать столкновения с **Security Bot'ом**. Взломав кодовый замок (**1 Multitool**), идите по открывшемуся вентиляционному коридору (справа лежит **Scrambler-граната**), открывайте наклонную решетку (кнопкой) и выходите в конец коридора. Теперь разворачивайтесь на 180 градусов, идите по решетке к кнопке, повторно нажимайте ее и быстро убегайте назад. Лестница открыта!

Хакнув пульт (3 камеры), обратите внимание на две решетки в полу; правая из них ведет в вентиляцию, по которой вы сможете попасть в тот же коридор, что и по лестнице. Взорвав **LAM-ом Security Bot'a** в нижнем коридоре, идите сквозь лазерные лучи к стеклу, за которым находится шахта **Universal Constructor-a**. Справа от вас — комнатка с **DataCube** (код **525**, который вы уже знаете), **Multitool-ом**, стеклянным ящиком на 2 отмычки (не стоит открывать) и пультом.

Хакнув этот пульт, жмите 2 виртуальные кнопки и отключайте 3 камеры, после чего нажимайте кнопку на стене комнаты и идите к компьютеру. Хакайте его, жмите 2 новые виртуальные кнопки, затем идите в шахту **UC** по правому рукаву изогнутого коридора и спускайтесь по вертикальной лестнице на средний этаж шахты. В расположенной на этом этаже будке берите 3 **Aug-a** и 1 **Aug-апгрейд** (проапгрейдите **Regeneration**). Покинув будку, идите по мосту через шахту, затем по коридору, спускайтесь по лестнице на нижний этаж шахты и разговаривайте там с **Maggie**. Само собой, ваша беседа кончается плохо. Ну почему красивые женщины так часто оказываются стервами?! Лучше пристрелить **Maggie** до разговора, со среднего этажа шахты, чтобы не мучалась.

Вернувшись к подножию последней лестницы, где стоит **Medical Bot**, установите себе **Aug-и** в **Speed Enhancement**, **Synthetic Heart** и **Aqualing**, затем идите к расположенному на 1-м этаже кодовому замку (**525**) и разрушайте с его по-



мощью **Universal Constructor**. Спасаясь от пауков, прыгайте через перила к основанию колонны; там открываются 5 люков, через которые вы сможете попасть в залитый кислотой «подвал» шахты. 4 имеющихся здесь трубы заполнены кислотой и лишь одна — водой (это та, на стенке которой есть лестница).

Взобравшись на эту трубу, ныряйте и плывите. Берите у мертвого аквалангиста арбалет, убивайте этим оружием **Kraken-a** и плывите дальше. В конце трубы вас подхватит течение и вышвырнет в помещение с трубами. Выбравшись на берег, берите Ключ с **Multitool-ом** и лезьте в нору.

**> Hong Kong — Waterways**

Выпад из трубы в воду, вы обнаружите себя в знакомых местах. Идите через **Market** на **Tong's Base**.

**> Hong Kong — Tong's Base**

Поговорив с **Tong-ом**, возвращайтесь на **Market**.

**> Hong Kong — Market**

Во дворе крепости вас ждет верный **Joke** со своим вертолетом. Он доставит вас... на **Hell's Kitchen!**

**> NYC — Hell's Kitchen**

Вы вновь в Вечном Городе, а не в Париже! Идите в **Underworld Tavern**. Это недалеко, однако на **Hell's Kitchen** появились враги, и вам придется прорываться с боем.

**> NYC — Underworld Tavern**

Поговорив с **Harley'ем Fliben'ом**, поболтайте с солдатом, барменшей (1-й и 3-й ответы, соответственно) и возвращайтесь на улицу.

**> NYC — Hell's Kitchen**

Идите в **Free Clinic**.

**> NYC — Free Clinic**

Найдите и убейте человека по имени **Joe Greene**, затем возвращайтесь на **Hell's Kitchen**.

**> NYC — Hell's Kitchen**

В третий раз зачищайте знакомый уровень (бота можно не трогать). Вам нужен **Santon Dowd**; вы найдете его (хотя и не сразу) в развалинах **Osgood&Sons Imports**. Обратите внимание на шляющегося по улицам ханурика (**Thug**) — этот человек опасен! По окончании вашего разговора с **Santon'ом** ханурик, неведомо как оказавший-

ся у вас за спиной, откроет огонь. Лучше убить **Thug'a** сразу, как только вы встретитесь с ним впервые.

Поднявшись на крышу, улетайте на вертолете. Можете заглянуть по пути к **Smuggler'y** (**Multitool** с броней (в будке) и отмычка), а также в отель (Ключ и 50 кредиток на прежних местах + 175 кредиток в банкомате).

**> NYC — Brooklyn Naval Shipyards**

Открыв решетку, вы попадете к двум домикам и решетчатым воротам. Эти ворота можно открыть ключом, который вам даст один из солдат, но можно также дождаться, когда ворота откроет заметивший вас враг (у трупа есть **LAM**).

Вернувшись к 1-му домику, открывайте расположенную рядом с ним решетку, спускайтесь под землю и идите по тоннелю. Через яму с водой можно перебраться, прыгая по торчащим из ее стен трубам (в 1-й трубе есть эл-маг. граната). Лазерные лучи отключаются электрощитком. Проще, однако, смело шагнуть сквозь лучи вперед, метнув одновременно с этим эл-маг. гранату. Сняв со стен коридора 3 газовых гранаты, поднимайтесь на поверхность по ближайшей к вам вертикальной лестнице.



Пройдя меж двух больших складов, вы окажетесь на «улице», патрулируемой 2-мя **Military Bot'ами** (1 **Scrambler-граната**; либо оба бота взорвутся одновременно, либо того, кто останется в живых, вам придется добить парой pistolетных выстрелов). Идите сперва в правый склад (у одного из трупов — граната); там вы найдете пульт (рядом с газировочными автоматами; 3 камеры и 1 дверь), еще один вход в известное вам подземелье и контору. В конторе имеется 3 двери. Левая дверь ведет в туалет, где вы найдете **DataCube** (**0909**). Среднюю дверь можно не трогать. За правой дверью находится кабинет с пультом (нажать 1-ю виртуальную кнопку, затем отключить 3 камеры, 2 турели и открыть 1 дверь) и компьютером (под столом лежит Ключ).

Вот и настало время довести ваш **Lockpicking-skill** до уровня **Advanced** (останется около 389-ти пунктов). Открыв ворота склада и/или его дверь, вы обнаружите двор, на который могли попасть в самом начале уровня (через решетчатые ворота). Вскрывайте автоконтейнер (2 отмычки), берите в нем **Range** (к пистолету) и отмычку, затем идите к дому **Base Commander'a** и заходите внутрь (1 отмычка). Здесь вы найдете отмычку (в столе), пульт (камеры и двери), открытую и закрытую двери, а также массу открытых и закрытых на 1 отмычку ящичков в столах и тумбочке (в среднем ящичке правого стола есть 200 кредиток; остальные ящички можно не трогать). За открытой дверью есть броня и **Multitool**, за закрытой на 2 отмычки — стол с ящичками и сейф (взорвав все это **LAM-ом**, вы найдете Ключ, **Reload** (для пистолета), **Aug** и 100 кредиток).

В домик напротив командирского лучше не заходить. Возвращайтесь на склад, поднимайтесь по лестнице и идите по мосту над тем местом, где вы выбрались из подземелья (у трупа есть граната). Открыв Ключом дверь в конце моста, вы окажетесь на 2-м этаже 2-го склада. Справившись с **Security Bot'ами** (**Scrambler-граната**), идите в будку (внутри будки есть **Multitool**, на крыше — отмычка с ракетницей), жмите расположенные в ней кнопки (1, 2 и 3) и идите затем к 3-м открывшимся боксам; в них вы найдете пару **Security Bot-ов** (взорвать **LAM-ами**), а также броню, **Hazmat Suit**, ракетницу, 2 **LAM-a** и эл-маг. гранату.

Открытие 3-х боксов привело к появлению над ними импровизированной лестницы из плит, висящих на разной



высоте; по этой лестнице вы можете перебраться на 2-ю половину 2-го склада и обнаружить там очередной вход в знакомое подземелье (решетка). Вернувшись на «улицу» к тому месту, где вы впервые на нее вышли, вы обнаружите последний вход в подземелье и будку с дверью на 2 отмычки. Открыв будку и повернув в ней вентиль, идите к вышке.

В белый домик можно не заходить. Обогнув его, вы найдете перегороженный голубыми лучами переход на знакомый двор. Это ловушка; лучи открывают каморку с **Military Bot-om**.

Дверь на вершине лестницы рядом с вышкой открывается кодом **0909**. За дверью находится 1-й переход на **Naval Assembly Building And Ship**.

2-й переход расположен в подземелье. Перебравшись по ящикам на другой берег 2-й ямы с водой (не бойтесь лазеров; турели вы давно отключили), идите по коридору, снимая со стены гранату.

Поднявшись на лифте на вершину вышки, вы сможете найти также переход на **Naval Assembly Building AC System**. Взяв снайперку, жмите кнопку и идите по опущенному «мосту» на другую сторону, где аккуратно в 2-3 приема спрыгивайте на крышу. Теперь монтировкой выбивайте решетку и лезьте в вентиляцию.

#### > NYC — Naval Assembly Building And Ship

Поднявшись по вертикальной лестнице, вы окажетесь на длинном мостике, идущем вдоль дока с кораблем. Идите по мостику налево. Слева от вас будет столовая (механик скажет вам код **6655**), туалет (в одном из шкафчиков есть **DataCube (6655)**) и 1-й переход с **Brooklyn Naval Shipyards**. В будке солдата-вахтера есть пульт (3 камеры)



и 2 **DataCube (6655)**; сколько же можно!). Вернувшись на «берег» дока и использовав выученный наизусть код, вы сможете поднять пандус-трап. Не поднимаясь пока на корабль, идите по мостику в конец дока; там (за дверью) вы найдете лифт и вертикальную лестницу.

Поднявшись на лифте, вы попадете в рубку с кнопкой. Жмите кнопку (через стекло видно, как висящая на тросе балка пришла в движение), затем спускайтесь (на лифте) и поднимайтесь по лестнице. Вы окажетесь на площадке, расположенной примерно посередине лифтовой шахты. Здесь вы найдете 2 перехода на **Naval Assembly Building AC System**, а также решетку, открыв которую, вы сможете попасть на Ту Самую балку; это 2-й путь на корабль (3-й путь на корабль — подняться из воды по висящей на борту вертикальной лестнице).

1-м переходом на **AC System** является вентиляционная труба с решеткой в конце; 2-й переход — это круглый



цветной коридор (у начала коридора есть пульт, открывающий ту же решетку).

#### > NYC — Naval Assembly Building AC System

На 1-м этаже вентиляторного помещения есть **Multitool** и 3 паука, в цветном коридоре — еще 2 паука, на 2-м этаже — **Multitool** и отмычка. Лучше не драться с пауками, а быстро вскарабкаться по лестнице на 2-й этаж (бойтесь вращающихся лопастей!), взять отмычку, затем упасть вниз и удрать в вентиляцию.

#### > NYC — Naval Assembly Building And Ship

Поднявшись на корабль, исследуйте сперва его палубу. Между контейнерами вы найдете **LAM**, на носу корабля — ракетницу. Теперь поднимайтесь по пандусу и открывайте дверь.

Вы — на 2-м этаже «надстройки» (увы, я не силен в корабельных терминах) среди злых русских. В спальнях есть 2 закрытых ящика; в лаборатории — **Ambrosia Vial** (возьмите ее с собой, не используйте!) и **Aug-апгрейд** в сейфе (взорвать **LAM-om**). Проапгрейдив **Regeneration**, поднимайтесь по лестнице на 3-й этаж.

За дверью **Sickbay** есть **DataCube (9753)**, Ключ (в столе) и **Medical Bot**. Оказывается, **Aug**, который вы давно с собой носите, бесполезен! За дверь **Electronics Lab** (на 1 отмычку) можно легко попасть по вентиляции прямо из коридора; в этой лаборатории вы найдете 2 **DataCube (root, reindeerflotila; 83353)**, 4 **Multitool-a**, бесполезный **Silencer**, **Accuracy** (на пистолет) и **Repair Bot-a**. За дверью **Armory** (1 **Multitool**) есть 3 разных гранаты, отмычка и броня. Выходите на балкон и поднимайтесь на 4-й этаж.

Рядом со входом на капитанский мостик есть пульт (камеры), в идущем из рубки коридорчике — эл-маг. граната, в помещении с приборами — **DataCube (65678)**, Ключ и бесполезный лазерный прицел (ради смеха можете поставить его на снайперку). В закрытую каюту можно попасть при помощи кода **65678**, но можно и с 3-го этажа по вентиляции (решетка под лестницей); там вы найдете Ключ, 2 **DataCube (Kzhao, Captain; 71324)**, 2250 кредиток (в столе) и голографический коммуникатор (сообщение от **Walton-a Simons-a**).

Спуститесь по лестнице на 1-й этаж надстройки и откройте Ключом дверь.

#### > NYC — Ship Lower Decks

Спустившись по паре лестниц, вы попадете в большое помещение с какими-то странными конструкциями (возьмите 2 **LAM-a** у трупов), входом в будку и 2-мя кодовыми замками (1 на стене и 1 под мостом). На стене помещения есть квадрат (**Spot**); его необходимо взорвать **LAM-om** (после этого кодовая дверь окажется открытой). Подняв мост (**9753**) и взяв у его начала еще один **LAM**, поднимайтесь по вертикальной лестнице и идите по мосту к 2-м комнатам (в левой — вертикальная лестница, в правой — броня и окно). Выбравшись через окно на трубу и пройдя по ней, вы сможете оказаться над участком, отделенным от «остального» помещения забором; внутри этого участка есть 2-й **Spot**. Кидайте туда **LAM**, затем спрыгивайте, берите свежий **LAM**, по ящикам перебирайтесь через забор и возвращайтесь к 2-м комнатам. Поднявшись по лестнице, вы попадете в рубку с турелью и пультом (камеры).

Спускайтесь на пол большого помещения, проходите через будку и идите по коридору налево. У двери вы най-



дете механика, Ключ, **Multitool** и **Repair Bot'a**. Пройдя мимо этой двери по другому идущему от нее коридору, вы окажетесь в небольшом помещении с **Multitool-om**, вертикальной лестницей и входом в красный коридор.

Лестница ведет к большому вентилятору. Поток воздуха поднимет вас к потолку, где есть 2 входа в вентиляцию. Через одну из этих вентиляций вы сможете попасть в коридор с пультом (камеры) и видом на тот же вентилятор. Один конец этого коридора ведет на 2-й этаж знакомого помещения с электроразрядами, другой конец — в помещение с красными трубами, где есть дверь, отмычка, кнопка (нажать), очередной **Spot** (взорвать **LAM-om**) и компьютер (нажать виртуальную кнопку). По трубам взбирайтесь на ближайшую к **Spot'y** помпу и прыгайте с нее на 2-ю половину 2-го этажа помещения. Открыв там дверь (1 **Multitool**), вы обнаружите коридор, ведущий в комнату с газовой гранатой, дверью на 3 **Multitool'a** (за ней есть отмычка, **Scrambler-граната**, **Aug** и ракетница) и видом на вертолет.

Собрав добро, возвращайтесь в помещение с красными трубами и идите в дверь на 1-м его этаже. За ней вы най-



дете пульт (камеры), отмычку и коридор, который приведет вас к знакомой будке, расположенной в начале уровня. Вернувшись к вентилятору, вторично взлетайте к потолку и лезьте в ТУ ЖЕ САМУЮ вентиляцию (2-я вентиляция способна вывести вас в помещение с красными трубами или в знакомую комнату с видом на вертолет).

Исследовав вентиляционную систему более тщательно, вы обнаружите выход в вертолетный ангар и 2 выхода в помещение с электроразрядами. Спрыгивайте в электропомещение, обезвреживайте паука эл-маг. гранатой, затем отключайте щиток (2 **Multitool-a**), открывайте решетку и спускайтесь в подполье. Здесь есть еще 2 щитка (1 и 2 **Multitool-a** соответственно). Не трогайте ближний щиток; он отключает лазерные лучи. Смело идите через лучи (за вашей спиной откроется ниша с пауком), делайте с дальним щитком что положено и возвращайтесь, вторично пересекая лучи (ниша с пауком закроется!!!). Давясь от смеха, поднимайтесь на поверхность; теперь электричества в электропомещении нет. Взорвав здесь очередной **Spot**, идите в знакомое помещение с лестницей и красным коридором; этот коридор выведет вас в вертолетный ангар.

У одного из трупов есть **LAM**, у двух других — Ключи. Кроме того, вы найдете в ангаре отмычку, последний **Spot** и подпольную вентиляцию, ведущую в электропомещение. В будке, на крыше которой стоит вертолет, есть броня, **DataCube (4453)** и 2 закрытых шкафчика (не стоит открывать). Вернувшись в ангар, вскрывайте кодовую дверь (1 **Multitool**) и поднимайтесь в большую рубку; здесь есть дверь, через которую вы можете попасть на 2-й этаж электропомещения. Открыв эту дверь и хакнув



пульт (камеры и турели), возвращайтесь в ангар, взорвите последний Spot и через **Naval Assembly Building And Ship** идите на **Naval Shipyards**.

> NYC — Brooklyn Naval Shipyards

Поднявшись на башню, перебирайтесь к вертолету и улетайте.

> NYC — Lower East Side Cemetery

Поговорив с интеркомом, идите по дорожке через кладбище. Спустившись в подземную усыпальницу (кроме официального, сюда есть потайной вход: это дырка на месте одной из могил), говорите с **Stanton'om Dowd'om** (он заберет у вас **Ambrosia Vial**), затем берите отмычку, **Multitool** и открывайте сейф (рядом с компьютером): в нем есть **Aug-апгрейд** (апгрейдите **Ballistic Protection**). В 1-м (считая от компьютера) гробу имеется дырка, ведущая под землю еще глубже, в 3-м — **LAM** и эл-маг. граната. Прыгайте в 1-й гроб и идите куда получается, затем по лестнице поднимайтесь на поверхность и зачищайте некогда безлюдное кладбище.



Сторож за время вашего отсутствия успел скурвиться; его также придется зачистить. В домике сторожа вы найдете **Multitool** и кодовый замок за картиной, взломав который (1 **Multitool**), вы откроете потайную каморку. Стреляйте в стоящую там штурковину, затем повторно зачищайте кладбище и улетайте на вертолете.

В Америку вы еще вернетесь. Но в Вечный Город — уже никогда.

> Paris — Denfert-Rochereau

Вскрыв расположенную на крыше будку (2 отмычки), вы найдете книгу с кодом **4003**. Включайте этим кодом лифт и спускайтесь на нем на один из этажей здания. Здесь есть лестница, пандусы и вход в большую лифтовую шахту (вы уже заглядывали в эту шахту с крыши). Поднявшись по лестнице, вы найдете женщину (**Aimee**; скажет код **0001**). Вернувшись к вашему лифту и отправив его наверх, вы обнаружите вертикальную лестницу, спустившись по которой, найдете выход на бортик, идущий по периметру большой лифтовой шахты (там есть **Hazmat Suit**), и еще одну такую же лестницу. Съехав по наклонной балке на дно большой шахты, вы окажетесь на 1-м этаже здания, куда могли попасть, просто спустившись по пандусам; здесь есть **Hazmat Suit** и кодовая дверь (**0001**), ведущая в радиоактивное помещение.

Вернувшись к тому месту, куда вы спустились на лифте, спускайтесь по двум вертикальным лестницам в нору. В ней вы найдете отмычку и две дверцы, ведущие в то самое радиоактивное помещение. Открыв ближнюю дверцу (дальняя — на 1 отмычку), заскакивайте в радиацию,



быстро бегите вдоль стены, за которой проходит нора, в конец помещения и ныряйте в проход (к **Repair Bot**).

Спустившись по лестнице, вы попадете в тоннели с кучей **Grease'ob** и парой отмычек. Зачистив тоннели, вернитесь к **Aimee** и доложите ей, затем вновь спуститесь в тоннели, пройдите по ним и поднимитесь на поверхность. На улице вы найдёте вход в метро, вход в катакомбы (здание напротив метро) и дом №14. Идите сперва в этот дом.

Прямо перед вами будет коридор, оканчивающийся дверью на 2 отмычки. Не нужно ее вскрывать; достаточно повернуть направо, разбить стекло и влезть в закрытую комнату. Прочитав в ней **DataCube (2221969; dullbill)**, возвращайтесь ко входу в дом и поднимайтесь по лестнице на 2-й этаж; там вы найдете комнату со стеклянным ящиком и пультом (камеры, дверь и турель). В ящике (на 1 отмычку) есть **DataCube (RZelazny; ShadowJack** — какие знакомые слова!!), 300 кредиток, Ключ и **Multitool**. Спускайтесь теперь на 1-й этаж и ниже; в подвале имеется Ключ, ракетница, эл-маг. граната и **Repair Bot**.



Выйдя из дома №14 на улицу, спускайтесь в метро и беседуйте там с **Defoe** (4-й ответ). Напротив этого человека есть ведущая на станцию вентиляция с решеткой на 2 отмычки. Не трогая ее, осторожно идите вперед к 2-м банкоматам (бойтесь камеры с турелью!), кидайте под ноги **Security Bot'y** эл-маг. гранату, читайте стеногазету (за вашу голову дают 10000!!!), хакайте пульт (камера и турель) и лечитесь **Medical Bot'om**. Теперь возвращайтесь к **Defoe**, хакая по пути банкомат (200 кредиток), и покупайте у него 3 **LAM-a** (3-й ответ) за треть первоначальной цены (за **2250**).

Вернувшись на улицу и обойдя здание, стоящее напротив метро (не нужно вскрывать дверь), вы найдете заколоченный проход. Сломав доски, проникайте внутрь этого здания и спускайтесь по винтовой лестнице.

> Paris — Catacombs

Поблизости от подножия винтовой лестницы вы найдете проход (на стене висит газовая граната) и щель. Лезьте в щель, берите отмычку, лезьте еще в одну щель-нору, затем идите по тоннелю в коридор (в этот коридор вы могли попасть от начала уровня, воспользовавшись тем самым проходом). Проследовав по коридору, вы выйдете к залу с колоннами и небольшой пещерке. Пройдя через этот зал, вы найдете закрытую дверь (слева) и кирпич-кнопку (прямо), нажав который, откроете потайную дверь в **Bunker1** (справа).

В одной из 2-х центральных комнат Бункера есть человек по имени **Chad**; поговорив с ним, вы получите Ключ. Еще один Ключ находится в соседней комнатке, в ящике

на 1 отмычку. Поговорив с ребенком, идите из убежища повстанцев к закрытой двери (прямо), открывайте ее Ключом и идите куда идетесь (ящик на 1 отмычку открывать не стоит). Свернув в **Bunker2**, говорите с **Bum-om** (3-й ответ), затем возвращайтесь в коридор и идите по нему дальше.

Вы — на развилке: прямо перед вами — продолжение изогнутого коридора, слева — другой изогнутый коридор. Идите сперва прямо, снимайте со стены **LAM**, смотрите на перекрывающую тоннель решетку, затем возвращайтесь к развилке и идите от нее в другую сторону (налево). Вскоре последует 2-я развилка: пойдя от нее пря-



мо, вы окажетесь у закрытой двери; свернув налево вниз, попадете в помещение с 4-мя небольшими колоннами и наклонной лестницей (у одного из трупов имеется **LAM**).

Слева от этого помещения есть зальчик с 2-мя отмычками; справа — коридор, в конце которого виден христианский крест; впереди вверху (подняться по лестнице) — комнатка-тупик с ящиком на 1 отмычку (не открывать). С верхней части лестницы можно попасть на полку (левую) и перейти с этой полки на карниз помещения, где вы нашли пару отмычек; на этом карнизе есть **DataCube (Hela; Ragnarok)**. Идите к кресту.

Слева от креста имеется комнатка с бутафорской наклонной лесенкой и лесенкой вертикальной, поднявшись по которой, вы найдете мечущий молнии агрегат и решетку на 3 отмычки, которую не стоит открывать (открыв решетку, вы освободите **Repair Bot'a**, который починит агрегат (!), после чего вы сможете обойти этот агрегат и взять **Multitool**).

В коридоре, идущем от креста в другую сторону, есть ла-



зерные лучи, камера, турель и дверь, ведущая в **Bunker3**. Лучше не лезть напролом, а воспользоваться норой, начинающейся сразу за крестом. По выходе из норы вы найдете ящик на 1 отмычку; в нем есть **Reload** (на снайперку). Подводный тоннель, вход в который находится неподалеку, ведет туда же, что и сухопутный путь: в глубь 3-го **Bunker-a**. Открыв Ключом дверь центральных помещений Бункера (бойтесь камеры с турелью!), освобождайте пленников, затем идите в двухэтажное помещение с колоннами; там вы найдете снайперку, **Multitool**, Ключ и пульт (камеры и турели).

Вернувшись к **Chad-y** и доложив ему о своих успехах, идите ко 2-й развилке, от нее — к закрытой двери, открывайте эту дверь Ключом, спускайтесь по лестнице и идите по коридору. Взяв отмычку (в круглой луже), идите по очередному коридору и спускайтесь по вертикальной лестнице.

# ЕЩЕ ОДНА ОДИССЕЯ

Максим Заяц

## МИССИЯ 1

### Эпизод 1: Руины Трои

Мы начинаем свой путь неподалеку от развалин древней Трои. Прежде чем сделать первый шаг, позволю себе напомнить, что данные советы помогут пройти по следу исчезнувшего десяти лет назад Одиссея, но не раскроют всех секретов этого путешествия, многие из которых, поверьте, достойны вашего внимания. Порой стоит дать себе труд лишний раз проанализировать то или иное событие и отклониться от строгой линии нашего повествования для того, чтобы по окончании одиссеи с гордостью говорить о том, что в мифах древней Эллады для вас не осталось больше загадок и тайн. Попутного ветра, и да пребудет с вами сила богов!


Сойдя с деревянной пристани, мы поворачиваем направо и вскоре видим перед собой слугу, который по приказу своего господина перетаскивает ковры. Дождавшись, пока, сгибаясь под тяжестью ноши, он начнет удаляться от нас, подхватываем один из ковров и идем следом. Не стоит попадаться слуге на глаза — нам ведь не нужны лишние проблемы со стражниками, не так ли? Благополучно миновав ворота, мы аккуратно укладываем ковер на землю и направляемся к большому дому, который находится в центре лагеря. Внутри нас встречает солдат, и вскоре мы уже предстает перед благородным Натосом. К сожалению, сейчас он принимает другого гостя, Меропа, и просит нас зайти попозже. Закончив беседу с хозяином и познакомившись с его гостем, мы выходим на улицу. Теперь нужно дать Меропу немного времени для беседы. Обойдя вокруг дома, мы вновь заходим внутрь. На этот раз Натос готов принять нас. Когда все темы для разговора будут ис-

черпаны, мы можем покинуть нашего гостеприимного хозяина, получив в последок пропуск и совет-напутствие повидать Микиса, ветерана-ахейца.

На улице наступила ночь. Ворота, ведущие к морю, заперты, но есть еще одни, на другом конце лагеря. Предъявив стражнику пропуск, мы выходим из лагеря и сразу же встречаем жрицу любви, вышедшую на ночной промысел. Похоже, от ее любезного предложения придется отказаться, но... почему бы не помочь бедной матери прокормить своих детей? Совсем необязательно проводить эту ночь в любовных утехах, можно просто дать этой женщине денег. В конце концов, от одного драгоценного камня мы не обеднеем. От ворот лагеря идем направо и вскоре видим кузнеца Пласетера, коротающего ночь у костра. Как только мы заканчиваем разговаривать с ним, появляется Микис. О, чудо! Неужели боги и вправду сегодня столь благосклонны к Эритию? Бывший наемник обещает отвести нас к Одиссею — позже, когда взойдет луна. Затем Микис уходит. Мы идем за ним следом... и вскоре оказываемся без сознания.

Ночь. Мы приходим в себя на ступенях храма, а неподалеку лежит тело несчастного Микиса. Он убит — зарезан мастерским ударом ножа. Как раз такого, как тот, что чудесным образом оказался у нас в сумке. Что ж, нужно срочно возвращаться и рассказать об этом происшествии Натосу. Проклятье, в этих развалинах недолго и заблудиться! Добравшись наконец до лагеря, мы вновь предъявляем пропуск и торопимся к уже знакомому дому. Как выяснилось, напрасно. Внутри какой-то солдат, честно глядя в глаза Натоса, с полной ответственностью заявляет, что только что своими глазами видел, как мы зарезали беднягу Микиса. Что ж, наверное, лучше сказать правду... Но и это, увы, не помогает. При обыске у нас находят тот самый злосчастный нож, после чего Эрития отправляют в тюрьму.

Из разговора с соседом по камере становится ясно, что Микис нас примитивно надул, готовясь повернуть какое-то очередное темное дельце. Что ж, от этого не легче. Кстати, нашего товарища по несчастью зовут Коппей. Скользкий тип, конечно, как и все мошенники, но в нашем положении выбирать не приходится. У Коппея есть знакомый прорицатель — Архей, который, вероятно, сможет помочь нам. Но для начала нужно выбраться из камеры. Подходим к висящей на стене корзине, поворачиваемся к ней спиной и сбрасываем

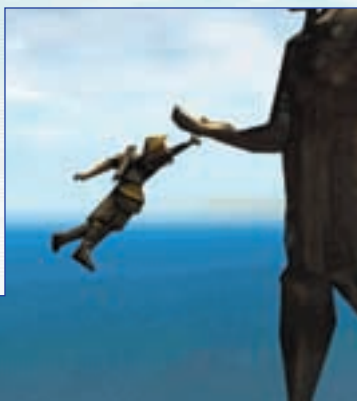
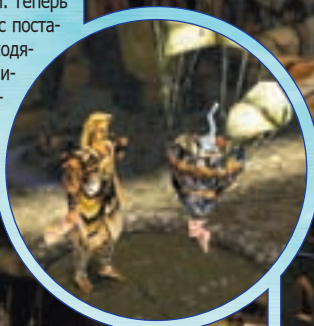
ее на пол. Теперь с помощью металлического крюка можно освободить руки, а затем развязать «напарника». Похоже, изначально это помещение не предназначалось для содержания заключенных — в крыше виднеется здоровенная дыра, через которую может запросто пролезть человек. Так мы и поступим. Оказавшись на крыше, подбираем лежащий у края камень и, хорошенько прицелившись, аккуратно роняем его  на голову охранника. Свобода! Вместе с Коппеем мы возвращаемся к дому Натоса и заходим внутрь. По счастью, сейчас там никого нет. В углу валяется форма стражника. Грех не воспользоваться таким шансом. Напялив ее на себя, мы возвращаемся к воротам. Особых проблем не предвидится — едва ли все стражники знают друг друга в лицо. «Этот человек свободен. Я провожаю его за пределы лагеря».

### Эпизод 2: Храм Эола

Распровавшись с Коппеем, мы заходим в дом и знакомимся с Археем. Вопреки ожиданиям, прорицатель настроен вполне благодушно и практически сразу же соглашается помочь нам. Выпив предложенное стариком зелье, мы наблюдаем видение, истолковать которое можно и без помощи профессионала: проблемы у Эрития только начинаются. Архей подливает масла в огонь, предсказывая нам могущественного врага... и это гадание становится для старика последним. Он умирает, оставив нам алмаз Эола. Что ж, пора отправляться в храм бога ветров. Поднимаясь в гору, мы ненадолго останавливаемся под цветущим деревом и подбираем пару лепестков, источающих тонкий аромат. Каменные ступени крутой лестницы приводят нас под своды храма. Миновав колонны при входе, мы встаем



в центре отмеченного развевающимися лентами круга и приносим дар богам. Уносимые ветром тонкие лепестки взмывают ввысь, и за колоннами у входа появляется небольшая модель летающего корабля. С нее мы забираем статуэтки ветров — все что есть, и затем возвращаемся в храм. Стены слева и справа украшены небольшими арками, в каждой из которых мы находим кусочки мозаики. Собрав их все, поднимаемся по лестнице на загадочный пьедестал в центре храма. Проход преграждают струи пара, вырывающиеся из небольших украшений на золотой арке. Всего таких украшений шесть, и на каждое из них мы должны установить соответствующий кусочек мозаики, носящий название одного из ветров. Каждая удачная попытка сопровождается вихрем ярких огоньков, возникающих неведомо откуда. Наконец, когда последний шестой квадрат встает на место, Эритий подходит к центру арки и на секунду помещает между струй алмаз Эола. Путь свободен. В конце своеобразного коридора нас ждет небольшой постамент, на который необходимо установить статую северного ветра: Тот, что переносит в неизвестность. С грохотом начинается открываться огромная дверь, но мы еще не закончили. Теперь нужно действовать быстро: снимаем статуэтку с постамента и устанавливаем на ее место статую восходящего ветра: Тот, что возносит к богам. Разворачиваемся и, не дожидаясь пока медленно закрывающаяся дверь сбросит нас в пропасть, выбегаем из храма. Летающий корабль переносит нас в земли поедателей лотосов.



то ни стало догнать его. Если это не удастся сделать с первой попытки, не беда — вполне можно попробовать еще раз, возвратившись к тому самому месту, где мы оставили ведро. Разумеется, догонять таинственного незнакомца нужно бегом, предварительно изучив маршрут его движения (он никогда не меняется).

Ага, попался. Нашего неуловимого друга зовут Криз, и он так давно поселился на острове поедателей лотосов, что с полным правом может называть себя местным жителем. Проглоченная микстура позволила нам общаться с ним, равно как и с другими наркоманами-лотофагами, но одновременно создала весьма серьезные проблемы для здоровья. Для того чтобы застраховать себя от возможных неприятных последствий приема всякой галлюциногенной дряни и вывести отраву из организма, нам необходимо посетить Лес Забвения — между прочим, далеко не самое безопасное место на острове. Эту полезную информацию мы получаем от Криза, дважды спросив его о лотосе, и он тут же любезно соглашается проводить нас.



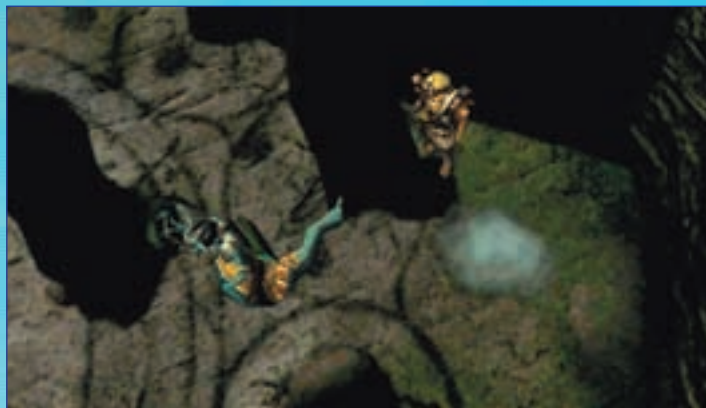
**МИССИЯ 2**

**Эпизод 1: Город поедателей лотосов**

Более всего обитатели этого острова напоминают безумцев. Странные люди: мы не понимаем их, а они — нас. Что ж, похоже, придется немного поэкспериментировать с местным дурманящим напитком — микстурой из лотоса. Возможно, тогда общение наладится. Взабираемся вверх по лестнице и затем спускаемся к бассейну на главной городской площади. Здесь в воде растут цветки лотоса. Сорвав несколько семян, отправляемся на поиски ткани для

процеживания. С этим не должно быть проблем — похожие на пестрые коврики «священные сита» валяются повсюду. Наконец, третий необходимый предмет — ведро, которое нам придется наполнить морской водой. С ведром в руках мы вновь взбираемся вверх по лестнице и сразу поворачиваем влево. Поднявшись по узенькой каменной дорожке, мы находим машину для приготовления дурманящего зелья. За работу: на чашу справа укладываем сначала ткань, затем семена лотоса, подвешиваем ведро с морской водой над огнем и поворачиваем рычаг слева, для того чтобы опустить его. Вода мгновенно закипает. Вновь поворачиваем рычаг, затем подходим к очагу и наклоняем ведро. В чашу стекает отфильтрованный отвар семян лотоса. Забираем с очага пустое ведро и переливаем в него получившуюся микстуру. Самое время опробовать результат нашего смелого эксперимента в деле. Начинаем не спеша обходить город против часовой стрелки и по дороге выпиваем отвар. Уау! Как же все изменилось! Но теперь нужно торопиться — действие микстуры скоро закончится. В дальнем правом конце города (если, конечно, к городу можно применить подобное описание) Эритий внезапно ставит ведро на землю, и мы видим какого-то человека, заворачивающего за угол дома. Нам нужно во что бы

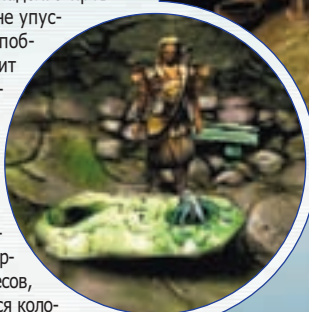
Зачарованный лес. Все наши страхи и видения имеют в этом месте особую силу, и здесь ничего не стоит заблудиться. Проходим немного вперед, и мимо нас с криком пролетает сова. Идем следом за мудрой птицей, сворачивая в указанном ею направлении и выходим на небольшую поляну. Здесь без лишних слов и торжественных речей Афина собственной персоной вручает нам зеркальный щит. Наводит на нехорошие мысли, не так ли? Интуиция нас не подвела. Возвратившись к лесной опушке, мы вновь встречаем мудрую сову и на этот раз следуем за ней целых два поворота, и затем уже самостоятельно, без подсказок сразу же сворачиваем налево. Длинная-длинная лестница, мрачноватый вход в пещеру, перед которым сидит все та же птица... а внутри нас поджидает самая натуральная Медуза Горгона. Процесс сражения с ней обещает быть долгим и утомительным. Легендарное чудовище, будучи, видимо, в дурном расположении духа, отнюдь не настроено сдаваться без боя и потому, помимо фирменного взгляда, превращающего противника в камень, старательно обстреливает нас из небольшого ручного арбалета. Любое попадание абсолютно фатально, так что рекомендуется не подставляться.



те обвинили Коппея в воровстве и в порядке дружеского порицания высадили на остров к циклопам-козопасам. В общем, по словам нашего старого знакомого, жить с ними можно, только вот неуютно до крайности. Изъявив желание как можно скорее убраться подальше от этого мрачного места, Коппеей вдруг совершенно неожиданно стал приглашать нас на обед, обещая хорошее вино. Что ж, бегим следом за ним через лес, стараясь ориентироваться на самый дальний просвет между деревьями, и вскоре выходим к хижине Робинзона. Он уже сидит за столом, сжимая в руках мех с вином. Теперь главное — правильно выбрать тему для разговора. Если мы начнем рассказывать о своих приключениях, периодически прикладываясь к вину, то все закончится очень быстро, а главное — печально. Уж лучше мы послушаем рассказ самого Коппея.

Вот подлец! Оказывается, помимо нас он пригласил на обед еще и циклопа, для которого мы должны были служить основным блюдом. Этот прохвост сумел как-то договориться с одноглазыми людоедами и коротал время на острове, заманивая к ним доверчивых путешественников и получая в качестве награды различные безделушки с разграбленных кораблей. И теперь у него еще хватает наглости просить о спасении — дескать, запугивали, угрожали съесть... Хлипкое строение содрогается от громоподобных шагов циклопа, неспешно нагуливающего аппетит неподалеку. Нужно что-то делать. Вообще-то, у нас есть два варианта спасения, каждый из которых по-своему хорош. Вариант первый: осторожно выбраться из хижины и, не попадаясь в поле зрения одноглазого гиганта, взобраться на скалу справа от нее. Вскоре циклоп подойдет совсем близко и посмотрит прямо на нас. Остается только показать ему голову Медузы Горго-

Способ борьбы с ней довольно прост, но требует все же определенной тренировки. Итак, для начала мы прислоняем свой щит к одной из колонн или окаменевших статуй, затем достаем меч и либо прячемся за колонной напротив, дожидаясь пока Медуза сама ненароком увидит свое отражение, либо подманиваем чудовище ударами меча по щиту. Так или иначе, через некоторое время Горгона ненадолго превращается в камень. Тут главное — не упустить момент, вовремя подбежать поближе и обезглавить врага. Как учит нас история, голова Медузы не теряет своих полезных свойств даже после декапитации, а потому ее нужно обязательно прихватить с собой — еще не раз пригодится.



Поднявшись вверх по лестнице, мы укладываем трофейную голову на верхнюю чашу довольно своеобразных весов, после чего у нас за спиной открывается колодец. Спрыгиваем туда — и через несколько мгновений оказываемся на берегу в обществе Криза.

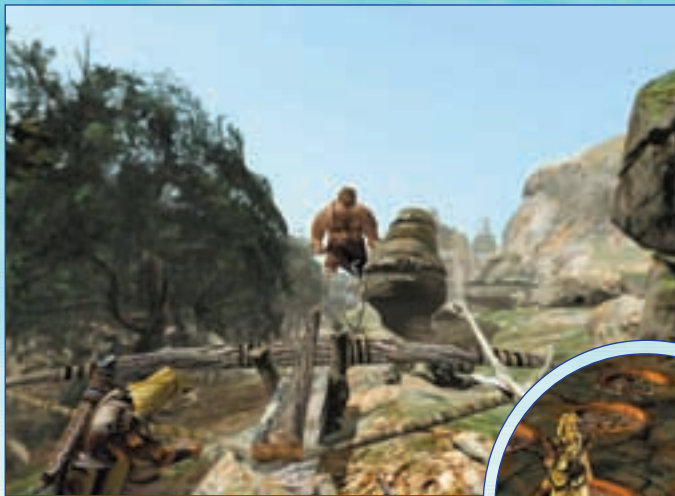
### Эпизод 2: Возвращение Коппея

Наш очередной полет был прерван самым неожиданным образом, когда на одном из островов в отчаянно размахивающем руками человеке мы узнали Коппея. Какими судьбами?! Оказывается, этот пройдоха и мошенник поспешил убраться из Трои на первом же корабле, но в пути у него возникли некоторые разногласия с командой —



ны, и на этом острове появится весьма малосимпатичная каменная статуя. Вариант второй: подбираем лежащую на полу справа от Коппей сумку и вешаем ее на плечо статуи, стоящей слева. Затем достаем припасенные семена лотоса и также вешаем их на каменного истукана. Затем подхватываем статую на руки и выносим из хижины. Установленная на виду у циклопа, она будет незамедлительно сожрана... а затем у людоеда начнутся серьезные проблемы со здоровьем, и он с впечатляющим грохотом рухнет позади той самой скалы.

Так или иначе, мы избежали только половины опасностей. Второй циклоп добросовестно сторожит лес и, конечно же, не собирается упускать добычу. Коппей в панике пытается пробежать мимо него... и попытка эта оказывается неудачной. Прохвоста сожрали, и теперь мы остались один на один с голодным и злым людоедом. Что бы такое



желанием отомстить за гибель своих сыновей, он поднял с морского дна свой дворец, и теперь нас ждет испытание, ставка в котором только одна: наша жизнь. Первый зал дворца Посейдона не таит в себе никаких особо уж гадких сюрпризов — просто периодически из стены выдвигается ряд трезубцев, на каждый из которых можно насадить не то что одного — три десятка человек. Наша задача чрезвычайно проста — добраться до двери в противоположной стене помещения, не превратившись при этом в куропатку на вертеле. Здесь главное — уловить цикл. Сначала трезубцы перегораживают левую половину зала, затем правую, широкий ряд с небольшим промежутком посередине и такой же широкий ряд, но уже без промежутков. После этого цикл повторяется. Пожалуй, удобнее всего дожидаться второго варианта, затем быстро добежать до середины зала и переждать очередной заход в мертвой зоне, а после этого сделать последний рывок до самой двери.

Лестницу, ведущую к выходу из второго зала дворца, перегораживают три статуи, у каждой из которых припасен для нас вопрос на знание древнего эпоса. Мы должны найти правильный ответ на одном из многочисленных кругов, которыми украшен пол этого зала, после чего статуя исчезнет. В качестве наказания за ошибку круг уходит у нас из-под ног, и мы разбиваемся где-то на дне глубочайшей пропасти. Первая статуя — Минотавр — спрашивает нас о Тесее; на круге с правильным ответом изображен пронзенный копьем человек с головой быка. Правильный ответ на вопрос второй статуи, Геракла, — Гера, на круге которой изображена женщина в зеленой короне. Наконец, ответом на вопрос третьей и последней статуи, Прометея, является слово «человек» и круг с изображением человека.

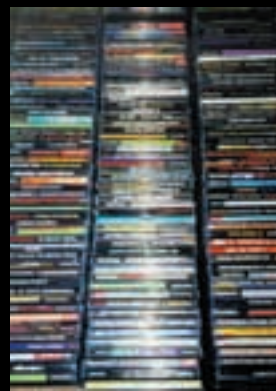
придумать? Ага — слева от хижины и позади нее лежат острые колья. Взвалив одно такое бревнышко на плечи, мы решительно отправляемся в лес навстречу своей судьбе. Сразу на опушке нужно повернуть направо (если смотреть глазами Эрития), и после этого нельзя останавливаться ни на секунду. Здоровенная лапа циклопа то и дело прорывает кроны деревьев в тщетной попытке наугад ухватить нас. И ей это вполне может удастся, если мы не будем проявлять чудеса бдительности. Огибая лес по краю, мы, наконец-то, добираемся до древнего самострела, неведомо кем оставленного на этом острове. Укладываем бревнышко в паз, подбираем валяющуюся неподалеку веревку и натягиваем ее на лук. Так-то лучше. Теперь натягиваем импровизированную тетиву и, дождавшись пока циклоп повернется к нам лицом и подойдет поближе, отпускаем ее. Противник повержен. Мы возвращаемся к нашему летательному кораблю и отправляемся навстречу новым приключениям.

### Эпизод 3: Дворец Испытаний

Между прочим, папой этих милых циклопов был сам Повелитель Морей Посейдон, и он ужасно разгневался на нас за то, что мы вывели в расход его любимых деток. Горя

Третий зал и третье, последнее испытание. Но что это?! Нас с улыбкой встречает сам Одиссей! Этого не может быть... но вот он, стоит перед нами и смеется. Что ж, непонятно даже, как вести себя при столь неожиданной встрече. Впрочем, это и неважно — «Одиссей» оказывается подделкой и по окончании разговора превращается в самого Эрития и всерьез пытается убить нас. Но не тут-то было: недаром ведь мы захватили с собой голову Медузы Горгоны. Продемонстрировав ее противнику, мы с честью выдерживаем последнее испытание... а тем временем Посейдон заканчивает инструктаж своего верного слуги Меропа, которому поручается заманить нас в ловушку на острове Ламос. Бог океана держит свое слово и сообщает нам на прощание, что Одиссей находится в плену у лестирионов...

*Продолжение следует...*



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



Полномочия включают:

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



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

# ICEWIND DALE

Сергей Дрегалин и Юрий Поморцев

## ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

Итак, приключения в огромном бастионе **Severed Hand** приблизились к финалу. Починив механизм астралабии, подходим к личу-эльфу и начинаем с ним беседовать. Расспросив его о злоключениях эльфийского народа, о Великом Предательстве и прочих напастях, переходим, наконец, к главному делу, из-за которого мы, собственно, и пришли сюда — просим **Larrel** выявить источник Зла с помощью волшебного камня **Heartstone Gem**.

Лич-эльф быстро справится с заданием и скажет, что Зло обосновалось в местечке под названием **Dom's Deep**, что к югу от **Severed Hand**. Что же, будем знать. Тактично отказываемся от предложения телепортироваться прямо в «горячую точку» и вместо этого завершаем квест, который был дан **Demaini** (найти святую воду). А вот задание от **Valestis**, увы, пока невыполнимо — поблизости нет тех предметов, которые необходимы для восстановления сада. Но мы их еще встретим, не сомневайтесь.



Закончив исследование бастиона (кстати, там должна встретиться эльфийская кольчуга — **Elven Chain Mail**, вещь поистине бесценная!), возвращаемся в Кулдахар и готовимся к новому походу. Наш путь лежит к **Dorn's Deep**.

Оказавшись в огромной пещере, первым делом приступаем к ее зачистке, не торопясь войти в пещеры, из которых льется фальшиво-гостеприимный свет. Успеется, а сейчас нам куда важнее полностью изучить географию места, попутно избавившись от агрессивных обитателей.

Когда местность будет зачищена, отправляемся в пещеру в северной части локации, где найдем труп с небольшой склянкой (**Razorvine Extract — Property of Mourns-for-Trees**; эй, фанаты **Planescape** — оцените название!). Забираем склянку и идем к входу в пещеру, после чего поворачиваем на восток и движемся по узкой тропе. Она выведет нас к башне, где обитает волшебник по имени **Bondoth**. Вежливо поговорите с этим парнем (безо всякой иронии — с ним действительно нужно говорить вежливо), отдайте ему найденную ранее склянку и предложите продать заклинания (на местном наречии это называется *barter*). У **Bondoth** есть отличные свитки — взять, к примеру, вызов четырех видов элементарей. А вот если вы убьете волшебника, спровоцировав его к драке грубым тоном, то не получите ни свитков, ни дополнительных очков опыта.



Покинув волшебника, отправляемся на окончательное исследование пещеры, оставив на десерт выход в юго-восточной части локации. Прежде чем сойти туда, нам необходимо подготовиться к очень серьезному бою.

Тактика «взять нахрапом» в данном случае непригодна — противники заняли очень выгодную тактическую позицию. Наша группа окажется на мосте, сдерживаемая



# ICEWIND DALE







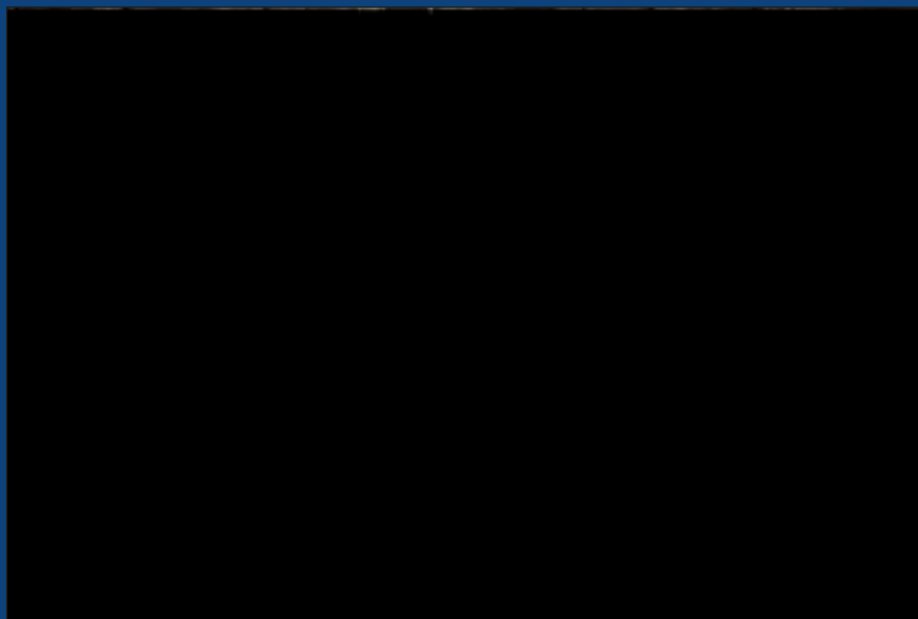
группой сильных противников и обстреливаемая с двух сторон лучниками да волшебниками. Поэтому самой эффективной тактикой будет следующая — сначала выбиваем тех, кто находится на мосту, а потом берем волшебника и воина, который наиболее хорошо защищен, и отправляем сладкую парочку прямо на мост, держа при этом воина чуть впереди. Пока враг поливает стрелами закованного в латы здоровяка, маг аккуратно, а главное без риска для здоровья, применяет заклинания **Cloud Kill** или нечто подобное. Главное — уничтожить волшебников и лучников, которые находятся по обе стороны от моста, а с оставшимися силами можно разбираться прилично и незатейливо.

Отдохнув (наиболее безопасно отдыхать на предыдущей локации — в пещере), производим окончательную зачистку территории. Попутно отыскиваем два очень важных прохода: один — наполовину заваленный камнями, а второй — секретный, в помещении с огромным чуть выпуклым и ярко разрисованным кругом на полу.

Для начала отправляемся в заваленный проход, который выведет нас в пещеру. Отправляемся на ее исследования и почти сразу встречаем забавное существо — экс-человека по имени **Saablink Tan**, который был обращен в монстра. Поговорив с ним, уз-

наем, что помочь в решении всех проблем (ВСЕХ!) может особый символ — badge. Всего таких символов шесть штук, и первый из них находится совсем рядом, в южной части локации у **Krilag** — местного заправилы оргов. Разделяемся с ним, обыскиваем труп, забираем badge, после чего возвращаемся к бедолаге **Saablink Tan** и вновь беседуем с ним.

Уходим из пещеры и идем к помещению с разрисованным кругом. Обратите внимание на узор и запомните три вида рисунков, изображенных на нем, — это поможет при решении следующей головоломки. Заходим через секретную дверь в новое помещение и сразу останавливаемся. Перед нами еще один огромный круг, который



наводнен очень опасными ловушками. НЕ НАСТУПИТЕ НА ПЛИТЫ! Оставив группу в стороне, берем одного персонажа (неважно, какого именно) и двигаемся вдоль внешнего контура круга к северо-востоку, к плите с изображением молота и наковальни. Отключаем все ловушки внешней части круга, наступив на нее. Затем идем (внешний контур стал безопасен, поэтому не нужно слишком осторожничать) и в северной части отыскиваем на среднем ободе плиту с изображением двух перекрещенных шпаг с изогнутыми остриями. Похожий символ есть в северо-западной части круга — не перепутайте! Осталось отключить только внутреннюю ловушку, для чего наступаем на плиту с изображением пары колец. Вуаля, возвращаемся в предыдущую комнату, дергаем за



молот-рычаг, зажатый в бронзовых руках одной из статуй, и возвращаемся в комнату с обезвреженными ловушками — теперь в центральной части красуется винтовая лестница, ведущая вниз. Спускаемся по ней.

Минув небольшую локацию, выбираемся к огромной статуе гнома-металлурга. Две сходящиеся лестницы, обрамляющие статую, выведут нас к **Norlinor** — призраку, который расскажет, как победить местного босса, лича по имени **Terikan**. Слушайте внимательно, так как лич и вправду практически бессмертный — его сила сокрыта в особом талисмানে (**Terikan's Phylactery**), который хранится в одной из гробниц.

Заходим в следующее помещение (через любую из дверей) и аккуратно запускаем вора в левый и центральный коридоры, где необходимо обезвредить уйму ловушек. Глубоко вперед не уходим — там нас поджидает лич, и до поры до времени связываться с ним не нужно.

Собрав все ценности, бежим вперед, не обращая внимания на лича и его магические шалости, хватаем ключ из четвертого саркофага у левой стены и прорываемся в следующее помещение. Затем двигаемся по левой стене до четвертой двери (переключитесь на карту, чтобы не

ошибиться), открываем ее и забираем талисман — небольшой зеленый ограненный камень. Лича по-прежнему игнорируем, скоро мы с ним разделаемся одним махом. Двигаемся ко второй двери по правой стороне и заходим в нее — едва мы переступим порог, как сработает особое заклинание, умерщвляющее всю нечисть. Хастала-виста, Терикан!

Осталось лишь вернуться к призраку **Norlinor**, похвастаться победой над личем и взять из основания статуи (зарботавшей статуи!) ключ, который откроет последнюю дверь гробницы. Однако не торопитесь бежать туда сломя голову — отдохните и подготовьтесь к сложной битве с двумя стражами. Обычное оружие их не берет (нужно минимум +2), так что готовьте заклинания и соответствующие предметы экипировки!

Да, небольшое дополнение. В гробнице припрятано много ценных вещей — не пропустите среди прочих книгу **Evaune's Journal** — журнал дочери **Larelle**. При случае покажите его эльф-личу.

## ГЛАВА ПЯТАЯ

Оказавшись на заснеженной поверхности, привычно приступаем к зачистке территории. Аккуратно исследуем каждый уголок и находим три местных достопримечательности — два входа в ледяной музей (один повыше, второй пониже), а также сломанный мост, по которому невозможно двигаться.

Отправляемся сначала в нижнюю часть ледяного музея, где находятся люди-пленники. Говорим с человеком по имени **Soth**, не забыв расспросить его о сломанном мосте, после чего отыскиваем некоего **Gareth**, который расскажет о ключе, находящемся у ледяной твари — **Kerish**.

Отдыхаем, применяем заклинание, защищающее от холода, и поднимаемся вверх. Там мило беседуем с глупым **Kerish** и без проблем забираем у него ключ. Пока все местные твари настроены относительно дружелюбно (ты меня не трогаешь, я тебя не трогаю), поэтому перемещаться можно без опаски, не таясь. Однако в этом месте очень низкая температура, и наши герои будут испытывать серьезный дискомфорт, если не применить защитные заклинания (все вопросы к жрецу).

В северо-западной части локации отыскиваем девушку по имени **Vera**, которая попросит освободить пленни-

ков. Вообще говоря, мы можем этого и не делать, а наоборот, взять и вырезать всю популяцию двуногих теплокровных — это, кстати, намного более легкий путь. Но уж больно несимпатичны эти ледяные твари, поэтому зададим им хороший урок.

Возвращаемся вниз и беседуем с **Gareth** — в итоге, через несколько секунд пленники будут свободны (пройдите по всему этажу, чтобы освободить каждого раба). После этого восстанавливаем силы, готовим защитные заклинания и поднимаемся вверх. Уничтожив **Kerish** и его свиту, направляемся к **Vera** и рассказываем ей о наших успехах. После этого идем вниз (еще одно сражение), выбираемся из музея и отправляемся к сломанному мосту — теперь он вполне работоспособен.



северо-восток, где нас ждут новые приключения и новая глава. Финальная.

## ГЛАВА ШЕСТАЯ

«Из огня да в полымя» — с точностью до наоборот так можно назвать переход из заснеженных пещер в огнедышащие катакомбы. Сразу применяем заклинания, защищающие от огня — иначе будет совсем кисло. Потом прорываемся через полчища саламандр к северо-восточной части сектора, где отыскиваем немую девушку по имени **Fengla**. Она отдаст нам ключ, который откроет вход в небольшую башню в южной части локации.

В башне наш отряд будет жестоко обстрелян элитными лучниками, вооруженными отличными луками и бронбойными стрелами. Желательно сразу ударить по ним каким-нибудь заклинанием массового поражения. Наверху будет комнатка, где можно спокойно восстанавливать силы, не опасаясь внезапного нападения.

Возвращаемся к катакомбам и идем на северо-восток, где находятся ворота с ярко-синей головой зверя. За ней находится сад...

Жуткий сад. Там обитает множество тварей, в том числе и огромные грибные споры, которые не обладают возможностью двигаться, но зато производят на свет хорошо знакомые «ходячие грибы» с красной шляпкой. Бейте стационарные поганки — иначе они будут плодить все новые и новые силы.

Покончив с основными силами нечисти, идем в центральную часть и беседуем с парой прелестных созданий. После этого отправляемся по тропинке, ведущей на северо-запад, и выходим на следующую локацию.

Здесь расположена лаборатория волшебника по имени **Malavon**, который хранит третий символ (берегитесь глаз, изображенных на земле, — это ловушки!). Прежде чем ворваться к нему, идем на северо-запад, пока не нарываемся на засаду (из заколоченных дверей выскочат две твари). Покончив с ними, проходим в одну из дверей и забираем отличный меч — **Pale Justice**. Очень полезная вещичка.

На новой локации игнорируем небольшую арку рядом с входом (мы заглянем туда, но чуть позже) и двигаемся на запад. Вскоре путь перегородит великан по имени **Joril**. Вообще говоря, он местный босс и хранитель второго символа. Реально он никакой опасности не представляет, поэтому его можно невзначай убить и не заметить, в общем, «осторожно, злая собака — смотрите не наступите»... Поэтому будьте внимательны и обыскивайте тру каждого великана — священный символ нужно отыскать ОБЯЗАТЕЛЬНО.

В центральной части локации будет горстка пленников. Освободить их удастся после разборок со жрицей **Kontik**, обитель которой находится на северо-востоке. Учтите, что в ее секьюри входят здоровяки **Black Isle Knight**, с которыми шутки плохи. Впрочем, в этом нет ничего удивительного — словосочетание «**Black Isle**» уже само внушает определенную опаску. ;)

Разделавшись со жрицей и собрав все ценности (не пропустите бочонок с чистой водой — **Barrel of Pure Water**), возвращаемся к пленникам и отпускаем их с богом. Кстати, если вы решили пойти на сговор с ледяными тварями, то этого квеста не будет. Причины очевидны.

Выходим из пещеры и топчем к ледяному музею. Потом пересекаем всю локацию и выходим на



Перед разборкой с **Malavon** рекомендуется как следует отдохнуть и подготовить заклинания, которые работают против магии. Дело в том, что **Malavon** — один из самых крутых магов (даже, наверное, самый), с которыми нам уготовлено встретиться. Поэтому его желательно сразу взять в оборот и лишить возможности творить заклинания.

Личная охрана мага — огромные големы, которые преградят дорогу и будут оберегать своего хозяина. Да, и ни в коем случае не поддавайтесь на уловки **Malavon** и не соглашайтесь сложить оружие — спасти пленных малышей все равно не удастся. Так что сразу переходите в наступление.

Расправившись с волшебником, подбираем третий символ, а также семена (seeds), которые понадобятся для выполнения квеста, полученного в **Severed Hand**. После этого идем в сад и отправляемся в выход на юго-востоке. Наша следующая цель — воительница по имени **Ilmandia**, хранительница четвер-

Не забыв взять четвертый символ, возвращаемся к саду. В северной части осталось еще два прохода — один ведет строго на север, а второй — на северо-восток. За каждым находится по одному символу...

Идем на север, в обитель воров. Данное место изобилует очень ценными предметами, однако так просто взять их не удастся — отовсюду будут выскакивать работники ножа и топора, которые умеют оставаться невидимыми (**hide in shadow**). Будьте аккурат-

кровопролития. После этого еще раз беседуем с вором и возвращаемся к плененной девушке.

Остался последний символ, к которому ведет северо-восточная дверь сада. Хорошенько отдохнув, отправляемся туда. Впрочем, можно и не торопиться. В подземельях есть несколько очень интересных дополнительных квестов — например, можно найти секретный город гномов, где торговец по имени **Nym** торгует белками (**squirrels**) и птичками (**birds**), которые нужны для выполнения зада-



того символа. Забегая вперед, скажем, что она запросто вынесет любого воина нашего отряда...

Проходим через небольшие шахты и отправляемся в правый коридор. Двигаемся сначала на восток, пока не доберемся до центральной части локации, а потом идем на юг, к небольшому домику, где обитает **Ilmandia**. Вдобавок к отменным боевым навыкам, она контролирует всех местных гигантов-стражников, так что будьте готовы. Можно даже сразу уничтожить всех великанов, чтобы потом в спокойной обстановке разобраться и с самой **Ilmandia**.

ны и примите меры для обнаружения воров-невидимок.

В одной из комнат мы встретим девушку-дроу по имени **Dinafae**, которая удерживается в воровском логове против своей воли, однако влюблена в **Marketh** — заправилу здешних мест. Пообещаем ей, что не причиним вреда **Marketh** (у нас будет возможность сдержать слово — убивать **Marketh** необязательно) и поднимаемся наверх, прямо в объятия босса. Разговорившись, предлагаем ему честный поединок — так можно заполучить пятый символ без дополнительного

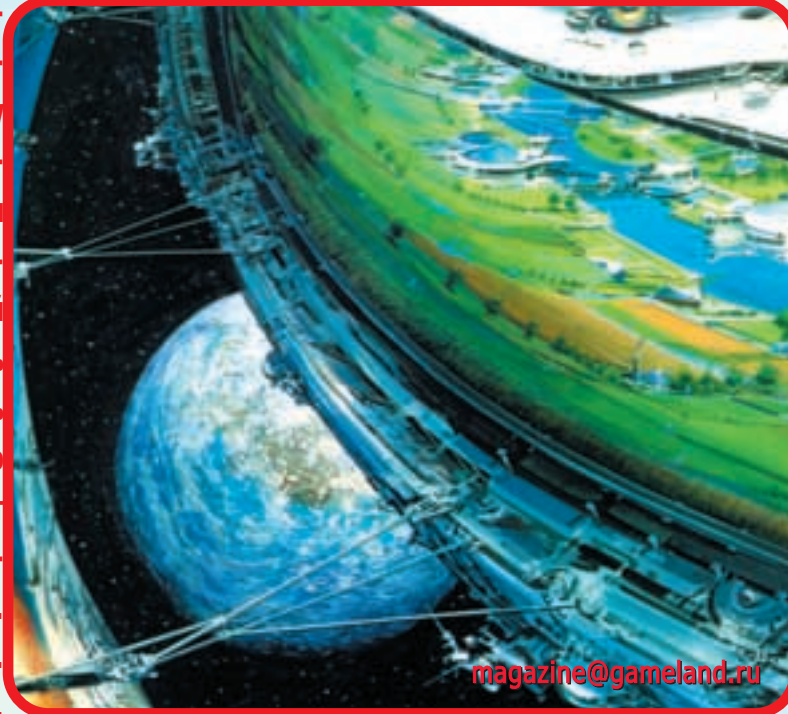
ния, полученного в **Severed Hands**. Но это оставляем на самостоятельный разбор и двигаемся дальше.

За проходом нас встретят агрессивные существа (неудивительно) и двое служителей культа, которые находятся под воздействием злых чар. Как можно быстрее прорываемся в северную часть локации и уничтожаем золотого идола, установленного на постаменте. Сделав это, возвращаемся к нашим горе-монахам и беседуем с ними...

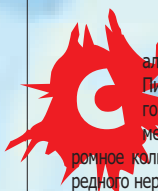
Вот мы почти и у цели. Около идола находится шесть плит, на которых изображены характерные рисунки. В каждую из них нужно вставить символ (достаточно просто щелкнуть на каждой из плит), после чего, поднявшись по лестнице, мы узнаем, откуда пришло Зло и кто (а может — что?) стал его источником...

Но здесь мы прервем свое повествование — не будем портить интригу. Поверьте, развязка будет достаточно неожиданной и очень интересной. Скажем только, что пути-дорожки приведут нас к тому месту, откуда начинались приключения — к Восточной Гавани...

Место того, чтобы кормить несчастного Seaman'a, успешного меня возненавидеть после того, как я рассказал ему анекдот, мне приходится писать вступление к "Обратной Связи". Чтобы вы могли оценить степень моей жертвенности, хочу добавить, что этот наглый тип к тому времени, когда я разберусь с рубрикой, возможно, будет плавать пузом кверху в своем аквариуме. А это чрезвычайно неприятно. Отвернемся от несчастного Seaman'a и перейдем к вашим письмам. Они все еще приходят. И это, представьте себе, нас радует. В общем, читайте.



magazine@gameland.ru



Салем Ойын Алемы, т.е. здравствуй <Страна ИГР>. Пишет тебе твой давний поклонник из солнечного Казахстана. После прочтения очередного номера Вашего журнала во мне накапливается огромное количество эмоций. Поэтому, во избежание очередного нервного срыва, решил я черкнуть вам пару строчек. Итак, глубокий вдох, спокойный выдох, давление и пульс нормальные, поехали!

Прежде всего хочу сказать, что у нас в Алматы Вы вне конкуренции. Даже, можно сказать, вы здесь монополисты. Все это благодаря стильному дизайну и вашим прекрасным авторам, которым можно, за их знания в области игровой индустрии, присудить научную степень (например, академик Игровых Наук Назаров Вячеслав + народный юморист в области компьютерных технологий он же ;). Хочется похвалить всех авторов СИ за объективную критику игр, не оправдавших наших надежд. К сожалению, такие игры в наше время выпускаются довольно часто. Отдельно спасибо за диск, хоть он у вас и не без изъянов (плохо летает при запуске его с окна 5-го этажа :). Диск является прекрасным приложением к изданию. А теперь начинаю резать правду-матку. Единственное, что огорчает, то, что вы постоянно путаете нумерацию игр на вкладыше со списком демо-версий игр на диске. Это, конечно, небольшая оплошность, но когда к тебе прибегает какой-нибудь чайник и, тыча тебе в лицо журнал, кричит, что скриншот от игры под номером 6 в списке (Traffic Giant) обозначен как Thandor (3d-RTS), а под номером 3 вместо того же Traffic Giantа стоит скриншот из Kiss Psycho Circus, долго приходится ему объяснять, что это опечатка. Радует, что, на мой взгляд, это ваш единственный технический недостаток. Огорчает Назаров. По-моему мы (т.е. читатели СИ) его немного пережали. Конечно, это талант, но пускай он его выражает в описании игр, где его юмор как нельзя более к месту. Конечно, календарь Назарова много места не занимает, но не лучше ли было бы ответить на письмо Сергея Калашникова, а не прикалываться над ВДВшниками, они ведь парни серьезные, могут и не понять тонкий юмор нашего мэтра. А ведь вопросы Сергея очень актуальны на сегодняшний день. На этом моя хвалебная ода и критика заканчиваются, перехожу к наиболее важным вопросам. Помнится, у нас в Алматы был хороший магазин. Вы даже рекламировали его на страницах своего журнала. Где он?! Ведь там всегда были свежие журналы по нормальной цене, а сейчас приходится покупать ваши издания (Хакер, ОРМ, СИ) втридорога. Что поделаешь, навараются на народной любви всякие подлые спекулянты. Да что говорить, у нас даже Дримкэст нигде не продается, а PS как будто вчера на свет появился. Хоть я и являюсь счастливым обладателем компьютера, и притом до-

вольно мощного, я думаю, что будущее игровой индустрии за приставками. Из этого вытекает вопрос. Опираясь на свои аргументы, ответьте пожалуйста, что лучше — DC или PS2. Будут ли у меня проблемы, если я куплю себе PS2 в Японии? Будут ли к нему подходить европейские диски? И последний вопросик. Взломали ли хваленые дримкастовские GD-ROMы (на этот вопрос отвечать необязательно ;). На этом разрешите закончить. Главное — помните, что в Казахстане Вас любят и читают всем двором. С нетерпением жду ответа.

С наилучшими пожеланиями,  
Жалгас (zhalgaskz@ok.kz)

*Хочу принести свои личные извинения за ошибку в содержании CD в позапрошлом номере. Виноват, не досмотрел. Также сразу хочу предупредить, что календарь Назарова критике не подлежит. Дайте возможность развлечься человеку на одной третьей полосы. Страшно предположить, что будет, если чудовищные дозы юмора, тонны трехмысленных метафор и философские размышления, которым позавидовал бы Ницше, перетекут куда-нибудь ближе к середине журнала. Что касается судьбы магазина, то по-моему тебе на месте будет легче выяснить его судьбу, нежели нам. Относительно каверзного вопроса, который в последнее время все чаще мелькает на страницах журнала. Итак, что лучше: PS2 или Dreamcast? На данный момент оптимальным выбором с точки зрения активного игрока будет Dreamcast. Сохранится ли такая ситуация через год, сказать сложно. Европейские диски к японской PS2 не подойдут. А диски Dreamcast действительно сломали... Спасибо за письмо.*



Яркий и сияющий привет, "Страна"! Хочу вот я поделиться мыслями насчет нашей любимой компании Blizzard. Весьма не оптимистичными... Вот гляжу я тут, перелистываю старые и новые номера "Страны Игр", читаю старые статейки... Эх... Похоже, программисты Blizzard дружно решили облениться. А это чревато такой тяжелой болезнью, как ничего-не-делание (или "не-хочу-ничего-делать-обломиться-и-все-такое"). Взять хотя бы тот же Diablo2. Ждали его долго. Очень долго. И вот на тебе, в июле оно выходит! Все дружной толпой несутся в магазины и расхватывают коробки с игрой. И что мы получаем? Да ничего. На мой взгляд — ничего. Как правильно сказал Сергей Дрегаллин в своей статье, "похоже, Blizzard живет в сладких 95-ых годах". Абсолютно согласен. Наверное, самое время выслать в Blizzard партию часов

и календарей электронных, а то, наверное, они там забывают листы из календаря вырывать. И празднуют Новый год заранее, после чего просыпаются только через полгода и о том, что наступил Новый год, напрочь забывают. Мда, еще надо им выслать видеокассету "Вред алкоголя" (в комплекте с вырезками из журналов насчет Diablo2). Вот так. А может они и не обленились вовсе? Может они просто надеялись на то, что, мол, "гамер ждет, он еще первую Дьяблу помнит... Эй, Джон, ты чего, уже не помнишь? Ну, там, это, как его... Ну чего-то там такое было... Ну в 95 году вроде которая... Надо будет в Интернете поискать". Вот и сыграли они с нами шутку: чтобы никто беспристрастно к игре не отнесся и считал, что вроде "Это же Дьябло2! Это же круто! Это же Дьябло2!". Во-во. Все важнейшие аспекты игры отбрасываем. Остается это самое "Дьябло2". Этим все и должно было быть сказано. Господи, ну разве нельзя было еще подождать пару месяцев и до ума игру довести?! Видать, нельзя. А ведь обидно. По-моему это не по-"близзардовски". Ну да ладно, хватит уже о Diablo. Давайте лучше взглянем в будущее! Вот он, уже несется к нам, сам третий Warcraft! Вот он, скачет родимый! Черт-те знает какой жанр, но скачет ведь! Эх, близзард, близзард... Как ты мог... Господи, придется опять доставать второй Warcraft, надо же утешить горе... Нет, ну скажите мне на милость, как это называется: великая вселенная, жесточайшие битвы людей и злых орков! Двуглавые орды бродят по земле и своими могучими руками ломают магов и паладинов! Но нет, наши выигрывают! Ура! Вот уже несутся наши мечники и лучники, вот за ними мощные силы, и от базы орков не осталось и следа! Ура, как говорится! Ой, ностальгия... Вот я ума не приложу, как можно было уничтожить "стратегичность" и превратить игру в некий трехмерный РПГ с кучей всяких "наворотов". Ну хорошо, еще новых рас добавили. Ну ладно, есть ресурсы... Но хотя что вы называете ресурсами?! Золото?! Позор близзарду! Где же дерево, камни и все такое прочее?! Да впрочем, о чем я говорю? Назад дороги уже нет, за нами горят мосты. Да и что тут уж говорить-то, не судьба нам сыграть в реал-таймовую стратегию. Кто знает, быть может в четвертой части великой игры. А может еще позже... Кажется, разработчик взял верх над геймером. И теперь он — командир. Это судьба. Это закон. Так должно было быть. Мы не в силах были противостоять этому.

Сие писано было Даймондом.

P.S. Все вышенаписанное — это мое личное мнение. Оно может не совпадать с мнением авторов журнала и читателей.

*Самое удивительное, что примерно то же самое я говорил года два назад во времена Starcraft. В то*

# ФАНТОМ



НОВЫЙ журнал фантастики и фэнтези

В первом номере  
журнала:

Роберт Асприн  
предотвращает косми-  
ческую войну,

Иэн Уотсон  
вставляет рекламные  
ролики прямо в твои  
сны,

Дэн Витлок  
рассылает копии лю-  
дей по факсу,

Элизавет Муун  
предостерегает люби-  
телей фэнтези -  
Целоваться с лягуш-  
ками - небезопасно!

Алексей Шведов  
снимает новые  
экстремальные  
виды спорта на фоне  
хакерских войн.

А так же

КОМИКСЫ

новости HI Tech,  
обзоры фантастики и  
многое другое.

в продаже с октября

В ПРОДАЖЕ  
С 14 АВГУСТА



## ЧИТАЙТЕ В 8 НОМЕРЕ ХАКЕРА

Как самому сделать руль  
и педали для компа

Пишем музон!

Компьютер должен все  
делать сам

Главные ошибки  
веб-дизайнеров

Закажи пиццу на дом

Скрипт для кардера

Как выжить кардеру  
на IRC?

Учи Перл!

Клавиатурные шпионы

Погружение в Linux

Рутим юниксовые тачки

Найди танк у себя на даче

Интервью с nip.Polosat1y

Убойный номер!



*время, впрочем, все были слепы и глухи; кроме идеального игрового баланса, никто ничего видеть не хотел. Досталось мне тогда от фанатов сильно, но мнения своего относительно перспектив Blizzard'a не изменил. Невероятно неоправданно затянутая разработка Diablo 2, глобальное изменение концепции Warcraft III... Это, к счастью, заметил не только я. С другой стороны, договаривают, что в своем теперешнем виде Warcraft III, как минимум, великолепен. Будем надеяться, что таким он и останется. Похожее мнение о Diablo 2:*

**З**дравствуй Страна Игр, уже больше месяца не писал. А после моего скандального письма я даже не получил откликов от читателей обратной связи, наверное, потому что они со мной согласились. В принципе, вы правы, и таких писем нужно присылать (если вообще нужно) в меру. Критика, она и в Африке критика, иногда сильно утомляет. Может быть еще кому-то захочется детально разобрать пришедшие письма и посмеяться над некоторыми читателями, но я намерен больше уделять внимания другим темам. И так, самое интересное, что произошло за этот месяц: выход Diablo II, по своей сути сырой 0.7-0.8 версии (никак не первой (1.0)), что бы там "фанаты" Blizzard не говорили. Слава богу, что скоро появились патчи (и то для лицензионной игрушки). А знаете, что происходит с пиратской версией после их патчинга до версии 1.2? Запускается... это да. Играется... это тоже да. Но вот с сохранением появляются "небольшие" проблемы. Игра перестает сохраняться и приходится переинсталлировать до 1.0 версии, чтоб получить хотя бы видимое удовольствие от игры и игрового процесса. А жаль, ведь прошлые творения Blizzard практически не требовали исправлений, даже в "пиратских" копиях, хотя бы вспомнить Warcraft или его собрата StarCraft. Я лично не припоминаю багов (у меня АНГЛИЙСКИЕ версии). Вообще, лет 5-6 назад все делалось намного добротней, вероятно потому, что создание игрушек было в какой-то мере(?) искусством, да еще и полезным для кармана. Другое дело, что попадались бездарности, но сейчас их, что ни говори, стало гораздо больше... И вот мы плавно переходим к решающему вопросу: наступят ли "иные" времена, когда игры перестанут выходить в массовом количестве практически без багов. Ответ до безобразия прост. Да. И да — точно. Но эти игры начнут выходить не на компьютер (PC&Mac), а на приставки (о горе PC'шникам всего мира). А что в этом такого удивительного, я не пойму, по моему это должно быть понятно.

Во-первых, приставка или может, или не может, другого не дано, но вот с компьютером все обстоит гораздо сложнее. Он или может, или старается (чаще всего), или, опять-таки, не может. И именно когда он старается. начинаются глюки и проблемы, которые мы сразу же начинаем списывать на производителя. Вскоре начинают ползти слухи, и ни в чем не повинная игра

оказывается вымазана сами знаете в чем, получая авторитет "баговской".

Во-вторых, зная, что баг приставочного сидюка или картриджа нельзя исправить простым выпуском патча, производители и разработчики стараются сразу выпустить нормально работающую игрушку. Что же касается компьютерных игр, то срывается врожденный инстинкт нынешних разработчиков, будто бы на компьютерную игру можно будет уделить время ПОСЛЕ ее выхода, и продукт своих окончательных игральных стараний выпустить в форме патча (уже не смогу точно припомнить название игр, но что были случаи выхода патчей по 50 Mg!!!, определено сказать смогу).

В-третьих, и в-последних, приставки скоро начнут вытеснять (даже не так, как сейчас) компьютеры с рынка игр, и даже небольшой баг на приставочном CD сможет очень внушительно испортить выход какой-либо игры. А с учетом того, что население Земли растет, и приставки переманивают тиражи компьютерных игр, приставочные игры смогут выходить стомиллионными или даже миллиардными тиражами. Представляете себе, что такое потерять миллиард покупателей!!!

К какому же мы выводу, наконец, пришли. А пришли мы к тому, что при других обстоятельствах выход Diablo II с треском провалился. Конечно, можно говорить, как мы долго его ждали, какой кайфовый авторитет у Blizzard'a и многое другое, но на всем этом тираж не "сваришь".

Наверное, пора "закругляться", остальные читатели тоже хотят высказаться, поэтому говорю заветные слова и ставлю окончательную точку. Пока СИ, до скорого свидания.

Карайчев Глеб  
ICQ 81943144  
knullus@chat.ru

*А вот совсем другое мнение:*

**П**ривет, Страна игр! Пишу вам в третий раз, но о судьбе моих предыдущих писем не знаю, вы их не напечатали :-).

Читаю ваш журнал давно: с июля 98 года пропустил только один номер (августовский 98). Вы мне очень нравитесь. Качество статей на высоте, screen'ов достаточно, объем хороший. Немного критики: ваше слабое место это диск, а точнее, его интерфейс: если честно, я тоже не нашел кнопки "выход" :( (По моему лучший интерфейс был в июле-сентябре 98 (с шариками)).

Все нижесказанное адресовано Toxycy'o у великой игре Diablo2: Во-первых, D2 ставится не только на 950Мб, но и на 650Мб. Ну а маленький винт... мне его очень жалко, на себе испытывал, но D2-то в этом не виновато. Во-вторых, о спецэффектах, о вкусах не спорят, но мне нравятся. Насчет дождя и лесенок согласен. В-третьих, NPC, да, ходят кругами по одной зоне, а по вашему пусть лучше стоят как столбы? Насчет журиц, Гризвольда и Тристама тоже согласен. Далее: долгие тесты разве это плохо? Баланс,

по моему он есть, а той энергии бега мне часто не хватает. AI очень не плохо (а если вы не дошли до второго акта, ни я, ни D2 в этом не виноваты, падшие всегда были туповаты, а скелетам бегать тяжело. С D2 я закончил, осталось последнее: Я НЕ ХОЧУ СТАТЬ ПОДЖИГАТЕЛЕМ НОВОЙ ВОЙНЫ НА ЭТОТ РАЗ МЕЖДУ ФАНАТАМИ D2 И ТЕМИ, КТО В ЭТОЙ ИГРУХЕ РАЗОЧАРОВАЛСЯ!

Думаю, я вам наскучил, поэтому меняю тему: это для тех, кто не может пройти какой-нибудь уровень в MDK2: заходите в папку ...../mdk2/save, заходите в файл movie и изменяете то, что там написано, на 10a. Потом запускаете игру, смотрите intro нужного вам уровня и загружаете автосохранение: вы будете на том уровне intro, которого вы посмотрели.

Все, я всех достал, ухожу. Прошу ответа у "Страны Игр" хотя бы по мылу.

Cann(swan@pool-7.ru)

*Господа, не нужно так бояться разжечь очередной спор. На страницах "Обратной Связи" редакция (в моем лице), помимо всего прочего, обсуждает с вами игры. Лично мне безумно интересно, что думает о том или ином продукте постоянный читатель. Мнение Бориса Романова или Сергея Амирджанова мне также интересно, но постоянными читателями "Страны Игр" их можно назвать с большой натяжкой. Шутка.*



Привет, журнал имени страны игр. Вот вы так громко себя называете, а про спорт совсем забыли. Не про весь, конечно, но вот сколько вас читаю, ни разу не видел ни обзора, не превью хоть одного футбольного менеджера. Может это и не супер популярный жанр (в чем я сомневаюсь), но вы ведь СТРАНА игр. Вот и будьте этой страной (или менеджеры в беженцах у вас). Огромное количество людей среди моих знакомых играют в них. И хотелось бы видеть отчеты об этих играх на страницах любимого журнала. Чего стоит хотя бы такой монстр жанра, как: Championship Manager 99/00; или подрастающие: The F.A. Premier League Football Manager 2000, UEFA Manager 2000, и этот список можно долго продолжать+. Ну ладно, поругал и хватит, надеюсь, вы услышите глас вопиющего в пустыне. Теперь про журнал в целом: ЗДОРОВО!!!! По качеству полиграфии и оформлению вы впереди. Оформление вообще глаз радует: лаконично и со вкусом, без лишних наворотов. Информативность тоже на 5 баллов (только вот менеджеров не хватает, тьфу, опять я об этом). Вот и все, в общем, все хорошо за исключением вышеуказанных факторов.

Best regards

Ilushevic.(Ilya\_kolessov@mail.ru)

*Вообще, проблема такая есть и была всегда. Именно поэтому мы в свое время отказались от энциклопедичного характера концепции и посвятили себя индустрии в целом. Естественно, часть игр (и порой игр неплохих) остается незамечена нами. Писать обо всем подряд мы не можем. Что-*



**Демо-версии:**

- Heavy Metal F.A.K.K. 2
- Age of Empires II: The Conquerors
- Nascar Heat
- The 4-th Coming Taxi 2
- Gubble Buggy Racer

**Видео:**

- Ferrari F355 Alice
- Grandia 2
- Hundred Swords

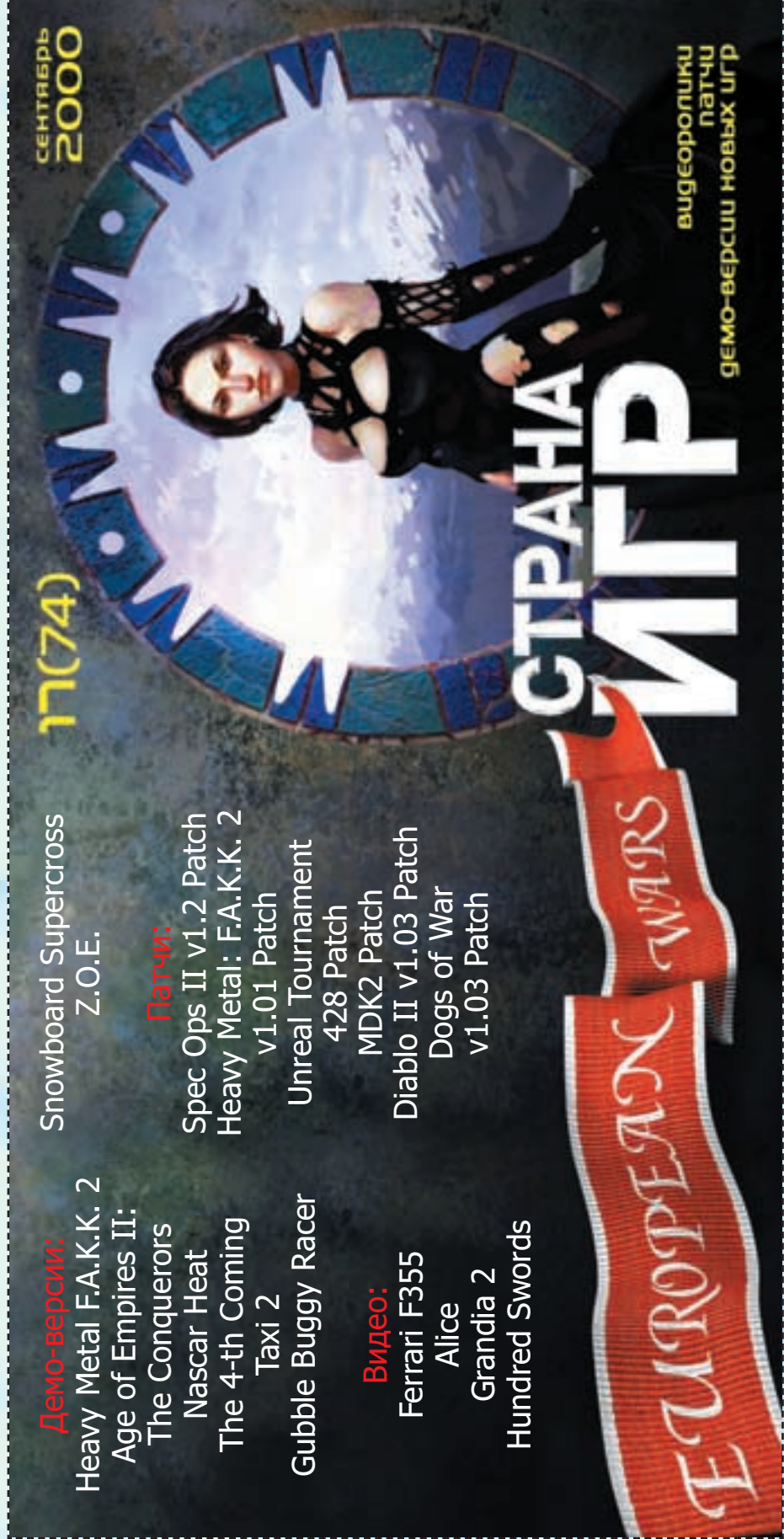
**Snowboard Supercross Z.O.E.**

**Патчи:**

- Spec Ops II v1.2 Patch
- Heavy Metal: F.A.K.K. 2 v1.01 Patch
- Unreal Tournament 428 Patch
- MDK2 Patch
- Diablo II v1.03 Patch
- Dogs of War v1.03 Patch

17(74)

СЕНТЯБРЬ 2000



*то приходится выкидывать. Что-то оставлять. Естественно, мы планируем расширяться, но при этом хочу добавить, что всегда будут игры, которые нам придется игнорировать. Хотя бы в силу концепции журнала. А вот письмо, от которого я конкретно протатился! Учитесь, господа:*

Привет, СИ. Признаюсь сразу, почитателем Вашего журнала я не являюсь. Просматриваю так, время от времени. Другие игровые журналы мне больше нравятся, а знаете почему? Потому что ваш — НАИХУДШИЙ! Вывод этот сделан мной на основании сравнения Вашего издания с остальными журналами на данную тему.



быть не самый новый, но взят из первого попавшегося под руку журнала. Nocturne, великий и ужасный Nocturne — 7.0? Значит банальнейший клон — Indiana Jones — просто супер, а Nocturne — фигня? Жанры может быть и разные, но если бы мне пришлось выбирать между этими двумя играми, выбор был бы явно не в пользу Indiana Jones...).

В-третьих, дизайн не просто плох, а очень плох, естественно, что кое-как вам удается сделать в этом плане — это обложка. Но все это видимость, наполняемость же журнала — полная труха, недостойная даже туалетной бумаги. То у вас шизофренические загогулины на заднем плане, то синий текст на синем фоне, то шрифты глючат. Удивительно, целых четыре человека занимаются дизайном, а нормального чего-нибудь придумать в этом плане все никак не могут.

В-четвертых, авторы — единственно, кто хоть как-то выделяется среди вашего сборища "журналистов", это Борис Романов, когда пишет "Индустриальные новости", Гоблин и его "Уголок", но к рубрикам я еще вернусь. Дмитрий Эстрин, я обращаюсь к вам, что вы вообще понимаете в играх? Писать о таком явно попсовом action'e — Revenant, как о чистойшей и идеальной RPG? Восхищаться "живыми" NPC, не понимая, что это все они поголовно подчинены простейшему скрипту? Мало того, видно, что игра явно не доделанная, но объявлять её "лучшей ролевушкой"? Вячеслав Назаров, которым вы так гордитесь, по-моему, своими дешевыми приколами достал уже всех. Вообще, можно перечислять и перечислять.

В-пятых, рубрики — здесь не все так плохо, хотя по-настоящему интересными можно назвать всего лишь уже упомянутые "Индустриальные новости", "Уголок Гоблина", "Железо" — слишком мало, чтобы об этом можно было говорить серьезно. По поводу обширной и развернутой и старательно пережевываемой полемики о том, "печатать или не печатать прохождения и коды", — можно сказать одно: кому надо — тот прочтет, и орать что, мол, они кому-то там мешают, глупо, мешают — не читай!

Что-нибудь посоветовать? Не знаю. Писать статьи как минимум вдвоем? Т.к. один явно не справляется, может, обзор будет получаться более обстоятельным. Завести эксперта, выставляющего оценки и полностью переработать оценочную систему? Можно, только умоляю, не Дмитрия Эстрина!

На этом все, свое письмо увидеть в журнале не надеюсь, но хочется верить, что вы его примете к сведению и измените к лучшему.

ЗЫ Слова рулез и лажа специально избегал.

Iix iix@mail2000.ru

*В общем, была идея на письмо вообще не отвечать. Но по-моему это не совсем правильно. Так что раз уж рубрика называется "Обратной Связью"... Вообще, систему оценок в скором времени мы планируем серьезным образом изменить. И поверьте, такого вы еще точно не видели вообще нигде. Уверен, впрочем, что Iix новая система оценок также не придется по вкусу. А вообще, с автором письма я полностью согласен. Где, черт возьми, план статей? Первое — вступление, второе — сюжет, третье — игровой процесс, четвертое — искусственный интеллект, пятое — звук и т.д. По-моему, смотрится... А то ведь действительно, хочет человек прочитать исключительно о графике в игре, а где искать соответствующий абзац, не знает. Идиотизм! Оценки выставляются действительно неправильно. Чтобы в них врубится, приходится читать статьи, а это ведь насилие над умственными способностями иного читателя! Я, разумеется, в играх ни черта лысого не понимаю. Вообще работаю в редакции ночным сторожем. Как и почему я пишу в журнал, никто не знает. Очевидно, старая добрая традиция. Открою даже маленький позорный секрет. До прочтения письма Iix'a предпологал, что вообще все NPC во всех ролевых играх подчинены скрипту... Ну а приколы Назарова действительно крайне дешевые (знаете, какие копейки ему за них платят?). В общем, открыл нам глаза Iix. Что делать теперь, не знаем. Может, вы посоветуете?*

## ДЕМО-ВЕРСИИ:

### Neau Metal F.A.K.K. 2

Обзор этой игры вы можете прочитать в номере, который в настоящий момент вы держите в руках. Что касается демо-версии, то... она прекрасно демонстрирует все то, что написано в обзоре. **1**

### Age of Empires II: The Conquerors

Демо-версия официального add-on'a к Age of Empires II. Все стало значительно ярче, появились новые нации, расы, аттрейды... **2**

### Nascar Heat

Специально для тех, кто считает, что гонки Nascar скучны и занудны. Nascar Heat невероятно динамичен, красив и агрессивен. **3**

### Taxi 2

Довольно прикольная гонка, созданная по мотивам известного одноименного фильма. Графика вот только немного до соответствующего уровня не дотягивает. **4**

## The 4th Coming

Многопользовательский онлайн-выл ролевик в стиле Ultima Online и Diablo. Рекомендуем играть на бесплатных серверах, недавно открылись в Интернете - T4c Gamers или Jingle II. **5**

### Gubble Vugdy Racer

Веселая и быстрая гонка в стиле Mario Kart. Ничего особенного, но отдохнуть можно замечательно. **6**

## ПАТЧИ:

Spes Ops II v1.2 Patch

Neau Metal: F.A.K.K. 2 v1.01 Patch

Ultreal Tournament 428 Patch

MDK2 Patch

Diablo II v1.03 Patch

Dogs of War v1.03 Patch

## ВИДЕО:

Fearful F355

Alice

Grandia 2

Hundred Swords

Snowboard Supercross Z.O.E.

Во-вторых, система оценок — просто ужасна. Зачем Вам 10-балльная система оценок, когда Вы даже самым плохим играм ставите не меньше 7.0? Пример: если два других игровых издания пишут, что игра ужасна, а ваш с пеной у рта доказывает обратное, причисляя ее чуть ли не к гениальным, то отсюда вывод: кое-кто совсем не разбирается в иг-

Во-первых, раз вы игровой журнал, то ваш авторитет должен строиться на основе грамотного анализа выходящих игр. А у вас? Обстоятельного обзора игры у Вас не происходит почти никогда. Плана обзора, как такового, у вас не было и нет, то вскользь о графике, то об AI ни слова, а про геймплей вообще не говорим? (стихи!)



# пора осваивать новые технологии

\$69 + пульт Д.У.  
+ видеомонтаж



\$249



\$199



Это так классно - добавить в свой компьютер цифровой телевизор с помощью Studio PCTV!

К тому же с ней можно записывать и монтировать видео (функция цифрового видеомagneтoфoнa), обмениваться видеопосланиями в Интернет, делать цифровые фотографии с видеокамеры.

А купив Studio DC10 Plus вы создадите на своем ПК настоящую видеостудию - об этом мечтали многие поколения видеолюбителей.

Studio-DV предназначена для тех, кто уже имеет новую цифровую камеру Digital8 или mini-DV с входом/выходом I-LINK (IEEE1394). Подключив ее к Studio-DV можно управлять камерой, записывать и редактировать видео, добавлять титры и спецэффекты - в цифре, без потери качества!

Хотите посмотреть как работают наши продукты?  
Два раза в неделю в компьютерных салонах Москвы Pinnacle Systems проводит демонстрацию линейки STUDIO!

Расписание смотрите на [www.pinnaclesys.ru/roadshow](http://www.pinnaclesys.ru/roadshow)

 PINNACLE SYSTEMS

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

(095) 943-9293, 943-9290, 158-5386, E-mail: [azazello@mpc.ru](mailto:azazello@mpc.ru)  
Полный список партнеров PINNACLE можно найти на сайте.

# ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

ОКТАБРЬ 2000

Что не убивает меня,  
то делает меня сильнее.

Ф. Ницше

www.nival.com

- идеальное сочетание стратегии и ролевой игры
- Более 80 открытых и тайных миссий в загадочном и враждебном мире
- полностью трехмерный движок, фотореалистичная графика до 30 000 полигонов в кадре
- уникальный конструктор предметов и вещей для создания собственных заклинаний, оружия и брони
- кооперативный многопользовательский режим для игры по локальной сети и через Интернет



## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ "1С:МУЛЬТИМЕДИА"

<p><b>Москва</b> Ленинградский пр-т, 80, корп. 20, ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 ВЦ «Горбушка», левая аллея, девая сторона, 96-97 ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки» ул. М. Бирюзова, 17 ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги» Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбители» Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей» ул. Тверская, д.8, стр.1 ул. 2-я Тверская-Ямская, 54 ул. Исаковского, 33/1 Олимпийский проспект, 16 Марксистская, 3 (маг. «Планета») ул. Старокачаловская, 16, ТД «Перекресток в Северном Бутово», ул. 8-го Марта, 10 ул. Авиамоторная, 57 «Школа 21 век» Детский Мир, 4-й и 1-й эт. Осенний б-р, 7, корп. 2 Зеленоград, корп. 1106Е Б. Строчинский пер., 28/11 ул. Генерала Глаголева, 26 ул. Смольная, 24"а" ул. Б.Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книги» ул. Башиловская, 21 3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1 Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий ул. Новая Басманная, 31, стр. 1 ул. Ивана Франко, 38, корп. 1 ул. Тверская, 25/9</p>	<p>ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41 Ленинский проспект, 89 Рязанский пер., 2 г. Зеленоград, корп. 430, стр. 1 ул. Зеленая застава, 3 ул. Ружавская, 27 ул. Руставели, 1 Савеловский ВКЦ, В23 ул.Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия» Университи, 2-й этаж ВЦ "Горбушка", 2-й этаж Зубовский б-р, 17, стр.1 Савеловский ВКЦ, В13 ул. Земляной Вал, 2/50 <b>Абакан</b> ул. Щетинкина, 59 <b>Алматы</b> ул. Маркова, 44, оф. 315 <b>Архангельск</b> ул. Тимме, 7 <b>Астрахань</b> ул. Савушкина, 43, оф. 221 <b>Барнаул</b> ул. Деловая, 7 <b>Березники</b> Центральный Универсальный Магазин <b>Бишкек</b> ул. Киевская, 96Б, салон «Urmattiu» <b>Братск</b> ул. Депутатская, 17 <b>Дружбинск</b> ул. III Интернационала, 2, 59 <b>Верхняя Пышма</b> ул. Ленина, 42 <b>Владивосток</b> ул. Фонтанная, 6, к. 3</p>	<p>Океанский пр-т, 140, маг. "Академнига" <b>Владимир</b> ул. Московская, 11 <b>Домодево</b> ул. Рабочая, 59А, <b>Иваново</b> ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары» <b>Ижевск</b> ул. Советская, 8А <b>Калининград</b> Ленинский пр-т, 13-15 <b>Киров</b> ул. Московская, 12 <b>Краснодар</b> ул. Старокубанская, 118 ул. Красная, 43, «Дом книги» <b>Красноярск</b> ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники» <b>Лангепас</b> ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан» <b>Липецк</b> ул. Космонавтов, 28, «Алладин» <b>Магнитогорск</b> ул. Ленина, ЦУМ <b>Мурманск</b> ул. Воровского, 15А <b>Нефтеюганск</b> «Росси» мкр. 2, д. 23 <b>Невинномысск</b> ул. Гагарина, 55 <b>Новокузнецк</b> ул. Менделеева, 17П <b>Н.Новгород</b> ул. Гордеевская, 97 ул. Маслякова, 5, компьютерный</p>	<p>салон «Все для бухгалтера» ул. Карла Маркса, 32 ул. Карла Маркса, 32, компьютерный салон «Гладиатор» <b>Новгород</b> Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС» <b>Новосибирск</b> Красный пр-т, 157/1 <b>Норильск</b> пр-т Ленина, 22, маг. "Ольга" <b>Новгород</b> Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС» <b>Новосибирск</b> Красный пр-т, 157/1 <b>Норильск</b> пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга» <b>Ноябрьск</b> ул. Киевская, 8 <b>Одесса</b> ул. Жуковского, 34 р-к «Котовский», пав. Е-82 <b>Оренбург</b> ул. Володарского, 27, маг. «Jazz» <b>Орехово-Зуево</b> ул. Ленина, 44А <b>Орск</b> ул. Станиславского, 53 <b>Пермь</b> ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки" ул. Луначарского, 58 ул. Большевикская, 75, оф. 200 ул. Большевикская, 75, оф. 509 ул. Большевикская, 101, маг. "Дега-Ком" ул. Борчанинова, 15 <b>Рига</b></p>	<p>ул. Дзербенес, 14, оф. 502 "ANDI" ул. Кр. Барона, 25 <b>Ростов-на-Дону</b> ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа» <b>Самара</b> ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт. <b>С.-Петербург</b> Лиговский пр-т., 1, оф. 304; ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»; Нарвская пл., 3, маг. «Аякс» Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги» ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»; Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКОД»; Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»; ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет «АСКОД»; Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»; пр. Славы, 5, маг. «MariCom»; пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»; ул. Народная, 16, маг. «MariCom»; пр. Большевикова, 3, маг. «MariCom» <b>Сочи</b> ул. Советская, 40 <b>Сургут</b> ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП» <b>Таллинн</b> ул. Пунане, 16, Компьютерный салон</p>	<p>«ИВЕСК» ул. Тру, 12 <b>Тамбов</b> ул. Советская, 148/45 <b>Тольятти</b> ул. Ленинградская, 53А <b>Тюмень</b> ул. Геологоразведчиков, 2-58 <b>Улан-Удэ</b> ул. Хахалова, 12А <b>Усть-Каменогорск</b> ул. Ушанова, 27, подъезд 2 <b>Хабаровск</b> ул. Стрельникова, 10А <b>Ханты-Мансийск</b> ул. Калинина, 53 <b>Чебоксары</b> ул. Хузангая, 14 <b>Челябинск</b> ул. Энтузиастов, 12 Свердловский пр-т, 31, компьютерный салон «BEST» ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener» <b>Чита</b> ул. Амурская, 91 <b>Электросталь</b> пр. Ленина, КЦ «Октябрь» <b>Южно-Сахалинск</b> ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита» <b>Якутск</b> ул. Аммосова, 18, 3 этаж <b>Ярославль</b> ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**а также в фирменных магазинах Москвы:**

**Партия:** «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1-й; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11  
**М-Видео:** ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;  
**Электронический Мир:** ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокоосинская ул., 36  
**Юнивер Компани:** пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж, отд. «Программное обеспечение»  
**Формоза:** ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1  
**Валга:** пр-т 60-летия, 20; ул. Бутырская, 7; Староименовский пер., 12/6