

PC • Online • PlayStation • N64 • Dreamcast • PS2

# СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

Орудия  
к бою!

Лучшая  
морская  
RPG  
после  
Pirates

# Корсары

ИГРЫ:

Sacrifice   MechWarrior 4: Vengeance   The Bouncer   Skies of Arcadia   Wizards & Warriors

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Baldurs Gate II   Wizards & Warriors   Корсары   Homeworld: Cataclysm   In Cold Blood



0 100078 8



# Абсолютно плоские мониторы SyncMaster

Новая серия плоских мониторов

**Samsung**

SyncMaster 755DF



**Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением - бескомпромиссное решение для самых требовательных пользователей.**

Диагональ экрана 17"(видимая - 16")  
 Абсолютно плоский экран и плоское изображение  
 Величина зерна 0.20мм (горизонт.)  
 DynaFlat - Infinitely Flat Tube  
 Макс. разрешение 1600x1200@68Гц  
 Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)  
 Совместимость с Plug & Play  
 TC099 (Опция)  
 Калибровка цвета (ПО Colorific)

SyncMaster 753DF



**Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением.**

Диагональ экрана 17"(видимая - 16")  
 Абсолютно плоский экран и плоское изображение  
 Величина зерна 0.20мм (горизонт.)  
 DynaFlat - Infinitely Flat Tube  
 Макс. разрешение 1280x1024@65Гц  
 Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)  
 Совместимость с Plug & Play  
 Калибровка цвета (ПО Colorific)



**Москва** Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 795-0400; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742-5000, 742 4000; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 785 1920; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элиси 737 6131; Березка-В 362 7001; ИСМ-Компьютерс 785 5701; **Санкт-Петербург** (812) Вист-СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC-SHS 329 3673; МТ Компьютерс 186 9590; Авжис 110 1313; Хи-квадрат 325 7187, 327 6545; RAMES 277 8686; KEY 325 32156; Аша Computers 248 8390; 325 6920; Партия Балтика 296 8094; **Новосибирск** (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932; **Ростов-на-Дону** (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; **Сочи** (8622) Юлифер-юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск** (27) Владос 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Апрель-Сервис 34 3635; ЗВМ-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; **Томск** (3822) Intant 41 5234; Элекс-ком 72 7240; **Ижевск** (3412) Элли 43 2026; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист-Ока 55 8585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Кемерово** (3842) ККЦ 36 0303; **Самара** (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт-Софт 99 3575; **Тольятти** (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Тюмень** (3452) Комтех 46 6594; **Уфа** (3472) Форте 35 8914; Империял 53 4222; **Ю.Сахалинск** (42422) СахИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 37 6587; **Находка** (4236) EPSI 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск** (8342) Фарго 17 0858; **Ставрополь** (8652) Инфа 77 7777; **Владимир** (0922) Кант 32 6080; **Орел** (0862) Трио 47 2482; **Пермь** (3422) ИВС 46 6594; **Новокузнецк** (3843) ККЦ 39 0079; **Барнаул** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер трейд 38 1000; **Армавир** Владос (237) 5 9910



# ВНИМАНИЕ!

П О Д П И С К А

## ПОДПИСКА В РОССИИ.

ПОДПИСКА НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ ОФОРМЛЯЕТСЯ ВО ВСЕХ ОТДЕЛЕНИЯХ СВЯЗИ ПО "ОБЪЕДИНЕННОМУ КАТАЛОГУ 2001" ("ЗЕЛЕНЫЙ КАТАЛОГ"). ДЛЯ УДОБСТВА ПОДПИСЧИКОВ ВСЕ НАШИ ИЗДАНИЯ ВЫДЕЛЕНА ЕДИНЫМ БЛОКОМ. (БЛОК СМОТРИ ВНИЗУ СТРАНИЦЫ) КОРПОРАТИВНУЮ ИЛИ ИНДИВИДУАЛЬНУЮ ПОДПИСКУ С ДОСТАВКОЙ В КРАТЧАЙШИЕ СРОКИ ДО ПОДПИСЧИКА МОЖНО ОФОРМИТЬ В ООО "ИНТЕРПОЧТА" ПО Т. **925-0794,-2206,-1606,-3760.**



## 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 В ON-LINE НА ЛЮБОЙ СРОК:

INTERTET: WWW.PRESSA.DE  
E-MAIL: SERVICE@PRESSA.DE  
TEL: (0341) - 9605279 • FAX: (0341) - 9605686



**С 1 СЕНТЯБРЯ ПО 30 НОЯБРЯ 2000 ГОДА ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА 2001 НА ЖУРНАЛЫ ИЗДАТЕЛЬСТВА "ГЕЙМ ЛЭНД"**



СТРАНА ИГР. ИЗДАТЕЛЬСТВО "ГЕЙМ ЛЭНД" (095) 292-39-08, 292-54-63, 924-96-94			
	<b>Страна игр</b> Лучший журнал о компьютерных играх.	100 стр.	кол-во
88767	Подписка на I полугодие		12
93588	Годовая подписка		24
<hr/>			
	<b>Страна игр + CD</b> Журнал + новые компьютерные игры.	100 стр.	
86167	Подписка на I полугодие		12
26153	Годовая подписка		24
<hr/>			
	<b>Official Playstation</b> Официальный журнал " Sony - Playstation".	82 стр.	
87022	Подписка на I полугодие		6
26152	Годовая подписка		12
<hr/>			
	<b>Official Playstation + CD</b> Журнал + новые игры.	82 стр.	
86894	Подписка на I полугодие		6
26151	Годовая подписка		12
<hr/>			
	<b>Хакер</b> Журнал компьютерных хулиганов.	100 стр.	
29919	Подписка на I полугодие		6
27229	Годовая подписка		12

# СОДЕРЖАНИЕ

СИ № 21 (78) ноябрь 2000

- 004** НОВОСТИ *NEWS*  
 004 Индустриальные Новости  
 007 Игровые Новости
- 010** SPECIAL  
 010 PlayStation 2: красота по-американски  
 014 Sakura Taisen
- 016** ХИТ? *PREVIEW*  
 016 Sacrifice  
 020 MechWarrior 4: Vengeance  
 024 The Bouncer  
 026 Skies of Arcadia
- 028** В РАЗРАБОТКЕ *PREVIEW*  
 028 Close Combat: Invasion Normandy  
 030 Silent Hill 2  
 032 Art of Magic  
 036 Daytona USA 2001  
 038 Escape from Monkey Island  
 040 Kessen II  
 040 Pod: Speedzone  
 041 Project Justice (Rival Schools 2)  
 041 Charge'n'Blast
- 042** ОБЗОР *REVIEW*  
 042 Корсары  
 046 Wizards & Warriors  
 050 Tony Hawk's Pro Skater 2  
 052 Blair Witch Project: Rustin Parr  
 054 Дети Селены

**056** ЛАБОРАТОРИЯ ПАПЫ КАРЛО  
 056 Искусственный интеллект в компьютерных играх

**060** ОНЛАЙН  
 060 WildTangent — будущее онлайн-игр?  
 061 DOOM: воспоминания о будущем  
 062 Головоломки интернета  
 063 Download: проверено лично!  
 064 Вопросы и ответы  
 065 Твой новый HDD. В Интернете.

**066** WIDESCREEN

**068** ЖЕЛЕЗНЫЕ *НОВОСТИ*  
 068 Creative Jukebox

**070** ТАКТИКА *ТАКТИX*  
 070 Baldur's Gate 2 (продолжение)  
 076 Wizards & Warriors  
 082 HomeWorld: Cataclysm  
 086 Корсары  
 088 In Cold Blood

**092** КОДЫ *CODES* ПИСЬМА *LETTERS*

На обложке: Айвазовский отдыхает. Корсарный вал! Создатели "Корсаров" заставят вас забыть о живописи навсегда.



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

Подписной индекс в «Объединенном каталоге 2000» («Зеленый каталог»)

«СИ» — 88767, «СИ+CD+постер» — 86167

Издательство «Гейм Лэнд»



**ИЩЕТ**

web-мастеров

художников векторной графики

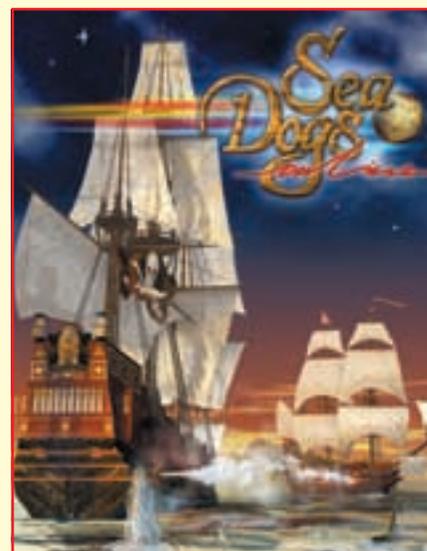
flash-аниматоров

web-редакторов

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

Свои резюме и работы присылайте по e-mail

webauthors@gameland.ru.



## Corsairs

Вы когда-нибудь мечтали стать пиратом, благородным корсаром, настоящим флибустьером южных морей, одно имя которого наводит ужас на ваших врагов?

Колонка редактора



Здравствуй, дорогие!

Главный лейтмотив нашего номера - романтика. Причем романтика специфическая, пиратская. Прочитанные еще в детстве книжки про вольных странников южных морей как ничто другое не увлекали воображение. Сегодня же мы черпаем его из целой серии так или иначе связанных с этим романтическим ремеслом игр. Во-первых, наконец-то выходят долгожданные "Корсары" от компании Акелла, впечатлениями от финальной пререлизной версии которых мы делимся с вами в этом номере. Еще один повод для радости дает грядущий выход грандиозной RPG Skies of Arcadia от Sega, которая позволит нам заняться любимым ремеслом в буквальном смысле на небесах, а точнее, в небесах. Ну и напоследок - супер-хит от LucasArts Escape from Monkey Island, в котором повзрослевший, но так и не поумневший Guybrush Threerwood пытается распутать очередное запутанное дельце. Ну а чтобы вам было легче откопать в журнале сокровища особых пиратских материалов, мы поместили их особым знаком :-)



Удачи и попутного ветра,  
 Сергей Амирджанов

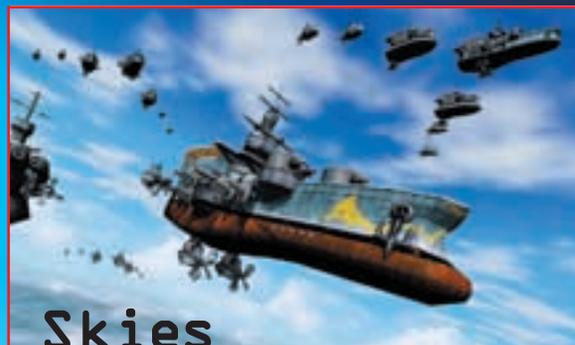


## Игры в алфавитном порядке

<b>PC</b>	Escape from Monkey Island	38	Wizards & Warriors	46	Charge'n'Blast	41	Daytona USA 2001	36
Art of Magic	HomeWorld: Cataclysm	82	Wizards & Warriors	76	Kessen II	40	Pod: Speedzone	40
Baldur's Gate 2	In Cold Blood	88	Дети Селены	54	Pod: Speedzone	40	Project Justice	41
Blair Witch Project: Rustin Parr	MechWarrior 4: Vengeance	20	Железная Стратегия	56	Project Justice	41	Sacrifice	16
52	Sacrifice	16	Корсары	42, 86	Sacrifice	16	Skies of Arcadia	26
Close Combat: Invasion Normandy	Silent Hill 2	30	<b>PS</b>		Silent Hill 2	30	Tony Hawk Pro Skater 2	50
28	Tony Hawk Pro Skater 2	50	In Cold Blood	88	The Bouncer	24	<b>X-Box</b>	
			Tony Hawk Pro Skater 2	50	<b>DC</b>		Charge'n'Blast	41
			<b>PS2</b>		Charge'n'Blast	41	Silent Hill 2	30

Премьера  
в Америке:  
Шокирующие  
подробности  
главного  
события года  
на 10 стр.

<http://www.gameland.ru>



## Skies of Arcadia

Если миры Final Fantasy состоят из лесов, долин, красочных городов и горных серпантинных, то Вселенная Skies of Arcadia – мир свободного полета, романтики и безграничных человеческих возможностей.



## Sacrifice

“В каждой игре уникальными должны быть не только сюжет и графика, но и сам жанр.”

Что ж, с подобным утверждением нельзя не согласиться, и успех последнего проекта Shiny Entertainment служит лишним тому подтверждением.

Не вызывает сомнений и тот факт, что Sacrifice является одной из самых многообещающих стратегических игр этого года. Сегодня мы постараемся рассказать вам более подробно об игровом процессе.



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)

В каждом журнале с CD постеры формата A2

## Список рекламодателей

02 обложка	Samsung	05	Verysell	13	Totobin	31	Zenon	59	Modem Art	85	АБКП
03 обложка	Журнал	06	Журнал	19	Муз-TV	33	Бука	67	DVD-ШОП	89	Полигон
	Мобильные компьютеры		«Фантом»	21, 47, 53	E-Shop	34, 35	ISM	69	РОБОТ	91	ММС
04 обложка	1с	07	Спецвыпуск СИ	23	Техмаркет	37	Руссобит	73	ОРМ #10	96	Lanit
01	Подписка Гэйм-Ленд		(Проклятые земли)	29	Нюкта	55	MegaTrade	75	Журнал ХАКЕР		



# НОВОСТИ игрового мира



ЭКСПЕРТ: Сергей ОВЧИННИКОВ

E-mail: ovch@gameland.ru

Настоящие страсти на игровом рынке бушуют не только в мире игровых приставок нового поколения. Сегодня настоящие бури приходят чуть ли не во все сектора индустрии от игр на PC и онлайн-проектов до карманных игровых систем. Несмотря на очевидное превосходство GameBoy, занимающего около 90 процентов этого рынка, и вполне очевидно собирающегося передать его GameBoy Advance в следующем году, слишком уж многие видят себя конкурентами Nintendo. Помимо Wonderswan Color, анонсированного буквально спустя неделю после официального представления GBA, у которого, вообще говоря, шансов победить немного ввиду малой мощности железа, и даже несмотря на поддержку Square и Sony, планы на выход на портативный игровой рынок, оказывается, вынашивают и другие компании. Начиная от малоизвестных корейских производителей электроники до такого гиганта, как Panasonic. Удивительнее всего то, что именно Matsushita сегодня является главным партнером создателя GameBoy компании Nintendo, и все это это не помешало корпорации продемонстрировать на одной из своих выставок прототип собственной портативной игровой системы. Что из всего этого выйдет, пока сказать трудно, а пока давайте займемся другими новостями.

## ГРАФИТТИ ДЛЯ ВСЕХ

Компания Sega объявила о кое-каких подробностях грядущего выхода американской версии суперхита команды Smilebit **Jet Grind Radio** (в Японии вышедшего под названием **Jet Set Radio**). Как и было обещано, в американской версии вдобавок к оригинальному появится новый город, который, в противовес японской версии и ее **Tokyo**, будет инспирирован американскими мегаполисами. В новом миксе вы сможете увидеть кусочки Сан-Франциско, Чикаго, Нью-Йорка, Лос-Анджелеса, – весь цвет американской архитектуры. Второй город будет более сложным для прохождения, чем первый, а открываться будет по той же схеме, – несколько уровней в разных районах и кварталах, которые



постепенно соединяются в единое пространство. Дизайном второго города Smilebit занималась собственноручно, так что мы вправе надеяться на то, что дополнение увеличит удовольствие от игры минимум вдвое. Также Sega объявила о том, что люди, заказавшие игру через ее собственный сайт [www.sega.com](http://www.sega.com) или в онлайн-магазине [www.ebworld.com](http://www.ebworld.com), вдобавок к игре получат и ее официальный саундтрек, являющийся настоящим произведением искусства современной музыки. Большинству наших читателей это не грозит, но есть вероятность того, что нам удастся выжить саундтрек **Jet Grind Radio** на один из наших будущих дисков.

## SEGA ПРЕДЛАГАЕТ DVD

Европейское подразделение корпорации Sega, отпраздновав годовщину европейской премьеры Dreamcast и объявив о достижении



всех поставленных задач в первый год жизни платформы, принялось за решение насущных проблем, основной из которых является скорое появление на рынке титанической PlayStation2, в небольшом, но все же угрожающем количестве в 500 тысяч экземпляров. Сыграв на недовольстве публики и прессы высокой анонсированной ценой на PS2 (напомню, что в Англии она составит 299 фунтов стерлингов), Sega решила предложить игрокам сделку, от которой будет достаточно сложно отказаться. За ту же самую цену, что Sony просит за PlayStation2, Sega предлагает вам купить новенький Dreamcast и впридачу к нему вполне приличный DVD-проигрыватель Encore Direct 450, который, в отличие от PS2, способен проигрывать DVD-видео диски любых зон. Плюс ко всему, качество изображения и звука на этом плеере должны не только достигать качества PS2, но и превосходить его. Учитывая тот факт, что самый дешевый DVD-плеер стоит в Англии минимум 180-200 фунтов, сделка, предложенная Sega получается весьма выгодной, а серебристый дизайн плеера Encore вполне подходит к белому Dreamcast. Важно теперь лишь донести информацию до конечного потребителя и попробовать убедить его в том, что на одной только PlayStation2 свет еще не сошелся. А это будет трудно.

107.7 FM  
radio  
**ЯШУНЧУЛ**  
СТАНАЦИЯ

# LEVIN

ОТЛУЧНЫЙ ВОЗРАСТ





В НОМЕРЕ 2  
ЧИТАЙТЕ :

## ФАНТАСТИКА

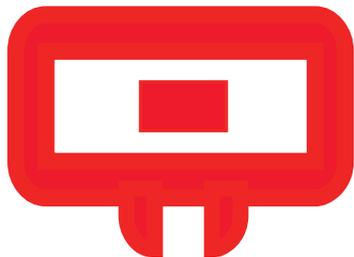
ДЕН УИТЛОК  
РЕЙ ОЛДРИДЖ  
Л. УОТТ-ЭВАНС  
ДИАНА ДУЭЙН  
ЛЛЕО КАГАНОВ

## ФЭНТЕЗИ

НИК ПОЛЛОТА  
В. ПРОЗЕРОВ  
НАТАЛЬЯ СОВА

И МНОГОЕ ДРУГОЕ

И С ТЕХ ПОР ВСЕ  
ЛЮДИ НА ЗЕМЛЕ  
ЖИЛИ ДОЛГО И  
СЧАСТЛИВО.  
И УМЕРЛИ  
В ОДИН ДЕНЬ...



WWW.FANTOM.RU

ПО НАШИМ ПРОГНОЗАМ, **WARCRAFT III** УВИДИТ СВЕТ НИКАК НЕ РАНЕЕ ДЕКАБРЯ 2001 ГОДА, ТАК ЧТО ВСЕМ ФАНАТАМ СТОИТ ЗАПАСТИСЬ ТЕРПЕНИЕМ.

### BLIZZARD МЕНЯЕТ ПЛАНЫ



Нет не беспокойтесь, **WarCraft III** не отменен. Он... всего-навсего отложен еще на полгода. Представители компании радостно сообщили на днях мировой прессе о том, что работа над игрой-де, отнимает больше времени, чем предполагалось, в результате чего **Blizzard** приходится перенести предположительную дату выхода со второго квартала будущего года на Рождество'2001. Впрочем, новость эта навряд ли смогла кого-либо шокировать, ведь никакие силы на этой планете не смогут заставить эту компанию выпустить хоть один свой продукт в срок.



### THQ КУПИЛА VOLITION



В свете грядущего запуска **PlayStation 2** многие факты приобретают особое значение. Так, например, никому раньше не нужная команда **Volition**, работавшая в свое время над такими выдающимися проектами как **Descent: Freespace 1 и 2**, благодаря своему новому суперпроекту **Summoner**, наконец-то смогла найти для себя достойного инвестора. Крупное издательство **THQ**, с которым у **Volition** был подписан контракт об издании **Summoner** на **PC** и **PS2**, нашло команду настолько достойной, что купила ее целиком, заплатив при этом необъявленную сумму, которая, по нашим оценкам, приближалась к 10 миллионам долларов. Сам же **Summoner**, похоже, станет одним из главных хитов на премьере **PS2**, и сможет потягаться по продажам с такими супериграми как **SSX** и **Madden 2001**.



# ВНИМАНИЕ В ПРОДАЖЕ В ОКТЯБРЕ 2000



**ВНИМАНИЕ!  
КОНКУРС**

**ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ —**  
самый многообещающий  
Российский проект 2000 года

[WWW.GAMELAND.RU](http://WWW.GAMELAND.RU)

**ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ  
информация**

**ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ  
и путеводитель по ПЗ**

**FAN CLUB  
фотографии, рисунки...**



**СТРАНА  
ИГР**



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

## СТРАНА ИГР

№21 (78) ноябрь 2000  
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.  
Выходит 2 раза в месяц.

### РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге [serge@gameland.ru](mailto:serge@gameland.ru) издатель  
Сергей Амирджанов [amir@gameland.ru](mailto:amir@gameland.ru) и.о. главного редактора  
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 [emik@gameland.ru](mailto:emik@gameland.ru) корреспондент в США  
Виталий Гербачевский [vp@gameland.ru](mailto:vp@gameland.ru) корректор

### ART

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

### GAMELAND ONLINE

Иван Солякин [ivan@gameland.ru](mailto:ivan@gameland.ru) WEB-master  
Академик [akademik@gameland.ru](mailto:akademik@gameland.ru) WEB-редактор

### ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

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

### ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru) руководитель отдела  
Андрей Степанов [andrey@gameland.ru](mailto:andrey@gameland.ru) менеджер  
Самвел Анташян [samvel@gameland.ru](mailto:samvel@gameland.ru) менеджер  
Тел.: (095) 229-3908, 229-5463; факс: (095) 924-9694

### ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян [ervand@gameland.ru](mailto:ervand@gameland.ru)

### 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  
E-mail [magazine@gameland.ru](mailto:magazine@gameland.ru)

### GAMELAND MAGAZINE

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

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.  
<http://www.aha.ru>; телефон: (095) 250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland  
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

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

MYST - УНИКАЛЬНОЕ ЯВЛЕНИЕ НА ИГРОВОМ РЫНКЕ.  
НА ЗАРЕ ЭРЫ МУЛЬТИМЕДИА ВОООБЩЕ БЫЛО  
НЕЯСНО, ЧТО МОЖЕТ ПОНРАВИТЬСЯ ПОКУПАТЕЛЯМ...



MYST 3D!

### CORE DESIGN ДЕЛИТСЯ ПЛАНАМИ



Команда создателей бессмертного сериала Tomb Raider недавно поделилась с журналистами своими планами по созданию очередной, на этот раз революционной, инкарнации своего суперсериала. Как известно, Лара Крофт умерла, и это официально подтвержденный факт. Tomb Raider Chronicles станет последним классическим проектом в серии, концентрирующим в себе все то лучшее, что сделали разработчики из Core за последние пять лет. Тем не менее, в Core уже вовсю идут работы



Если помните, совсем еще недавно отшумел суперпроект ремейка оригинального Doom, который группа энтузиастов воссоздала на базе движка Quake в полном 3D. Тогда это событие вызвало немало положительных откликов со стороны игроков, тем более что получившаяся игра распространялась бесплатно в виде патча для оригинальной версии Doom. Теперь же фанаты пошли еще дальше, - перелелке подвергся главный бестселлер всех времен и народов, - Myst. Задачу по перелелке нетленного шедевра в полностью полигональном виде взяла на себя еще одна группа энтузиастов, использовавшая в работе неизвестный движок, который по мощности вполне сравним с LithTech 2 или даже Quake III. Мир Myst предстал перед нами в абсолютно новом свете, и хотя игра все-таки немного потеряла в качестве картинки и изысканности интерьеров, но все-таки полностью сохранила атмосферу и выглядит просто великолепно. Остается только найти проекту коммерческое применение (что по всей видимости, и будет сделано) и выпустить его официально в качестве ремейка одной из самых атмосферных игр в истории.



## СУПЕРВИКТОРИНА!

Журнал "Страна Игр" продолжает уникальный проект: интерактивную викторину, принять участие в которой может каждый наш читатель, располагающий телефоном!

Каждый месяц на страницах журнала мы задаем новый вопрос и предлагаем 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 ждет новый вопрос, новые ответы и совершенно новые призы.

На этот раз ВОПРОС посвящен лучшей классической ролевой игре года - Baldur's Gate 2.

Итак, Кто из нижеперечисленных персонажей НЕ выбрался живым из подземелий в Baldur's Gate II?

- Имоен
- Джахейра
- Хомяк Боо
- Калид
- Волвагия

Звоните прямо сейчас по телефону **8-809-585-80-11** и выбирайте один из вариантов ответа. Среди правильно ответивших будут разыграны сувениры 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

над проектом **Tomb Raider NextGen**, который выйдет на игровых приставках нового поколения, под которыми, прежде всего, подразумеваются **PlayStation2** и **X-Box**. Модель Лары теперь будет состоять более, чем из 5000 полигонов, - фигура радикально отличающаяся от сегодняшних 500, используемых в **TR: Chronicles**. Но самый шокирующий факт заключается в том, что в новой игре вы сможете играть не только за саму Лару, но и еще за двух абсолютно новых героев. Первого зовут **Curtis**, и он является типичным представителем поколения семидесятых, то есть носит кожаную куртку с обилием металла, предпочитает дикие прически и отличается жутким характером. О втором пока еще ничего не известно. Сюжет игры будет, по всей видимости, перекликаться с грядущим фильмом **Tomb Raider**, а сам проект Core планирует выпускать по абсолютно новой схеме - эпизодами, включающими в себя несколько уровней, связанных определенными сюжетными событиями. Прототип игры планируется показать весной на **E3** или осенью на **ECTS**. Учитывая завидные скорости **Core Design** по выдаче нам своих суперхитов в ежегодном порядке, думаю, что мы можем узнать что-то новое о проекте несколько пораньше.

### АМЕРИКА САЛЮТУЕТ POKEMON'У



Нерасторопная компания **Nintendo**, четко следующая великолепно продуманной и детальной стратегии по окончательному завоеванию сердец всех детишек и подростков по всему миру, наконец-то выпустила в Америке самое значительное свое творение за последние годы - игры **Pokemon Gold** и **Pokemon Silver**, появившиеся в Японии еще в ноябре прошлого года. Несмотря на то, что с графической точки зрения специально "заточенные" под **GameBoy Color Gold** и **Silver**, значительно от своих предшественников **Blue/Red/Yellow** не отличаются, все-таки игра претерпела ряд существенных изменений и



дополнений. Самое главное - это, конечно же, сотня новых покемонов и огромное количество свежих заклинаний и магических возможностей для них, - на то, чтобы освоить все особенности сотни новых героев, любому игроку потребуются долгие часы. Тем более, что всех этих монстриков еще требуется поймать. Графика в **Gold/Silver** стала несколько четче, а вместо стандартных **GameBoy**-совместимых мягких пастельных тонов теперь используются яркие цвета, в остальном же все по-прежнему. Зато игра стала значительно глубже, разнообразнее и более сбалансированной. Она доступна любому ребенку и способна вызвать огромный интерес даже у взрослого, - в этом отношении **Pokemon**у просто нет равных. В Японии продажи золотой и серебряной версий перевалили за шесть миллионов экземпляров, и нам думается, что Америка с легкостью перекроет этот рекорд, превратив **Pokemon** в самую продаваемую игру всех времен и народов.



## ХИТ-ПАРАД

### АМЕРИКА РС

- |                                 |                 |
|---------------------------------|-----------------|
| 1. THE SIMS: LVIN LARGE         | MAXIS           |
| 2. ROLLER COASTER TYCOON: LOOPY | HASBRO          |
| 3. THE SIMS                     | MAXIS           |
| 4. BALDUR'S GATE 2: SHADOW AMN  | INTERPLAY       |
| 5. ROLLER COASTER TYCOON        | HASBRO          |
| 6. CONQUERORS/ AGE OF EMPIRE 2  | MICROSOFT       |
| 7. DIABLO 2                     | BLIZZARD        |
| 8. WHO WANTS TO MILLIONAIRE 2   | DISNEY          |
| 9. BALDUR'S GATE 2: COLL. ED    | INTERPLAY       |
| 10.NHL 2001                     | ELECTRONIC ARTS |

### АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

- |                                 |                    |    |
|---------------------------------|--------------------|----|
| 1. TONY HAWKS PRO SKATER 2      | ACTIVISION         | PS |
| 2. MADDEN NFL 2001              | ELECTRONIC ARTS    | PS |
| 3. TONY HAWKS PRO SKATER        | ACTIVISION         | PS |
| 4. GRAN TURISMO 2               | SONY COMPUTER ENT. | PS |
| 5. NFL 2K1                      | SEGA OF AMERICA    | DC |
| 6. SPIDER-MAN                   | ACTIVISION         | PS |
| 7. THE SIMS: LVIN LARGE         | MAXIS              | PC |
| 8. SPEC OPS                     | TAKE 2 INTERACTIVE | PS |
| 9. DRIVER                       | GT INTERACTIVE     | PS |
| 10.ROLLER COASTER TYCOON: LOOPY | HASBRO             | PC |

### АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

- |                                    |            |            |
|------------------------------------|------------|------------|
| 1. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE   | EIDOS      | DC, PC, PS |
| 2. TONY HAWK'S PRO SKATER 2        | ACTIVISION |            |
| 3. SPIDERMAN                       | ACTIVISION | GBC, PS    |
| 4. POKEMON YELLOW                  | NINTENDO   | GB         |
| 5. POKEMON PINBALL                 | NINTENDO   | GBC        |
| 6. SYDNEY 2000                     | EIDOS      | DC, PC, PS |
| 7. BALDUR'S GATE 2                 | VIRGIN     | PC         |
| 8. RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR      | THQ        | GBC, PS    |
| 9. MEDAL OF HONOUR                 | EA         | PS         |
| 10.JAMES BOND: TOMORROW NEVER DIES | EA         | PS         |

### ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

- |   |                    |     |
|---|--------------------|-----|
| 1. DRAGON QUEST VII: SOLDIERS FROM EDENENIX |                    | PS  |
| 2. ETERNAL ARCADIA                          | SEGA               | DC  |
| 3. MYSTERIOUS DUNGEONS 2                    | CHUN SOFT          | N64 |
| 4. RANCH STORY GB                           | VICTOR INTERACTIVE | GB  |
| 5. KORO KORO KIRBY                          | NINTENDO           | GB  |
| 6. DINO CRISIS 2                            | CAPCOM             | PS  |
| 7. DUEL MONSTERS III                        | KONAMI             | GB  |
| 8. FIGHTING ILLUSION K-1 GP 2000            | XING               | PS  |
| 9. KHAMRAI                                  | NAMCO              | PS  |
| 10.POKEMON DE PANEPON                       | NINTENDO           | GB  |

Нет сейчас на PC-рынке большего триумфатора, чем издательство **Electronic Arts**, чей мегапроект **Sims** вот уже полгода не слезает с самых верхних строчек международных чартов. А ведь некогда к перспективам этой игры все относились скептически. **Tony Hawk 2** подтвердил на этой неделе свою железную хватку, и воцарился на вершине американского хит-парада. А вот в Японии нынче происходят совершенно странные вещи. Мало того, что точных цифр по продажам игр на этой неделе нам найти не удалось, так еще и выяснилось, что в Стране Восходящего солнца кроме **Dragon Quest VII** практически ничего до сих пор не продается. **Sega**'вский шедевр **Eternal Arcadia** оказался в первую неделю после релиза на второй позиции. Но благодаря рекламной суперакции с журналом **Famitsu** (каждый номер 800-тысячного тиража комплектуется демо-версией), можно надеяться на улучшение ситуации.

# PLAYSTATION 2:

## КРАСОТА -АМЕРИКАНСКИ

Сергей Овчинников



26 октября в Америке произойдет крупнейшее событие этого игрового года - премьера на главном для всех игровых компаний рынке приставки PlayStation2, вот уже полгода триумфально марширующей, разбрасывая конкурентов, по рынку японскому. Ажиотаж, который поднят в Штатах вестями о низких объемах поставки консолей и повальной нехватке приставок в день премьеры, сравним, пожалуй, лишь с сумасшествием, устроенным фанатами «Звездных Войн» перед премьерой небезызвестного Phantom Menace. 500 тысяч приставок разлетятся в первый же день в руки счастливых, которые предварительно заказали себе приставки еще в начале лета. Те же, кто не торопился с заказами, получат свои черные с синим коробочки лишь к Рождеству. Совсем же недалеким игрокам придется ждать, ждать и ждать до тех пор, пока спрос на новомодную игрушку не пойдет на убыль. Что произойдет лишь в следующем году. В день запуска приставки в свет выйдет беспрецедентное, рекордное количество игровых проектов практически ото всех ведущих производителей - масштабы поддержки новой платформы Sony просто поражают. В общей сложности до начала ноября выходит аж 33 игры, из которых как минимум десять имеют право претендовать на статус хитов. Благодаря подарку Sony в виде дефицита приставок, всем этим шедеврам придется серьезно бороться за кошельки покупателей - ведь их, покупателей, в любом случае окажется не более чем полмиллиона. А ведь на подходе еще добрых два десятка игровых проектов, которые появятся в Америке до наступления Нового года. В преддверии грандиозного события мы решили ознакомить вас с теми проектами, которые появятся на магазинных полках 26 октября. Ну а в следующем номере можете ждать репортажа о том, как же, собственно, прошел запуск PS2 в Америке!

**Armored Core 2**

**Жанр:** Симулятор  
**Разработчик:** From Software  
**Издатель:** Agetec  
**Количество игроков:** 1

Одна из первых анонсированных на PS2 игр, вторая серия Armored Core получила вполне высокие оценки прессы в Японии, но круп-



ного коммерческого успеха не имела. В Америке, где увлечение гигантскими роботами вообще значительно ниже, шансов сделать много шума у проекта практически нет. Тем не менее это вполне симпатичная, хотя и графически несовершенная игра, за которой можно скоротать время в ожидании ZOE.

**Dead or Alive 2: Hardcore**

**Жанр:** Файтинг  
**Разработчик:** Тесто  
**Издатель:** Тесто  
**Количество игроков:** 1-4

Компания Тесто, похоже, начала новую тенденцию в игровой индустрии. Ведь ей уже удалось продать аж три версии одной и той же игры! Оригинальный Dead or Alive 2 в

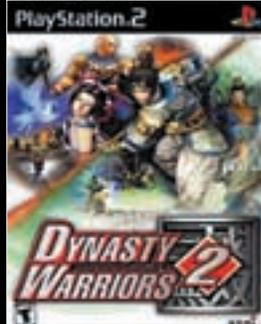


Америке на Dreamcast, его усовершенствованную версию на PS2 в Японии и еще более продвинутой и насыщенной вариацию в той же Японии, но уже на Dreamcast. Теперь нас ждет венец творения — американская версия DoA2 Hardcore на PS2. Масса новых арен и костюмов и зарекомендовавший себя игровой процесс. Как выясняется, для того чтобы продать еще одну версию игры, вовсе не обязательно увеличивать порядковый номер после названия. Bravo, Тесто!

**Dynasty Warriors 2**

**Жанр:** Action  
**Разработчик:** Koei  
**Издатель:** Koei  
**Количество игроков:** 1-2

Один из многочисленных проектов компании Koei на PS2 создан на движке Kessen и перенял от предшественника все достоинства и недостатки. В числе первых гигантское количество объектов на экране, в копилку вторых заносится жуткая анимация и низкая этих объектов детализация. Dynasty Warriors 2 — это драки с десятками и сотнями

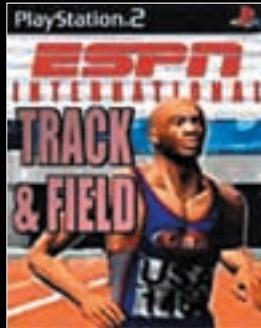


противников в фэнтезийном китско-японском мире. Отличительная особенность игры — способность лошадей ездить задом и скроллиться вокруг собственной оси на манер Resident Evil, причем весьма резко и не перебирая ногами.

**ESPN International Track & Field**

**Жанр:** Спортивная аркада  
**Разработчик:** KCEO  
**Издатель:** Konami  
**Количество игроков:** 1-2

Простенькая спортивная линейка Track & Field на PlayStation2 предлагает все тот же незамысловатый игровой процесс (закрывающийся в бешеном нажатии на кнопки), но под соусом весьма привлека-



тельной графики. В олимпийский год все это должно выглядеть особенно привлекательно. Впрочем, никакой глубины ждать от этого проекта не стоит.

**ESPN X Games Snowboarding**

**Жанр:** Сноубординг  
**Разработчик:** Konami  
**Издатель:** Konami  
**Количество игроков:** 1-2

В последние годы сноубординг стал слишком уж популярен среди разработчиков и нельзя сказать чтобы уж так популярен среди игроков. Даже абсолютно шедевральные 1080 Snowboarding от Nintendo продан для супер-

хита весьма скромными тиражами. Тем не менее новые игры в этом странном жанре все продолжают выходить. С PlayStation2, как это часто бывает в последнее время, ситуация вообще дошла практически до комичной. В Launch выходят аж два сноубординга — X Games от Konami и SSX от EA. Причем второй по всем параметрам лучше. Впрочем, и Konami'вский вариант пока рано списывать со счетов.

**Eternal Ring**

**Жанр:** RPG  
**Разработчик:** Agetec  
**Издатель:** From Software  
**Количество игроков:** 1

Вышел одновременно с PS2 в Японии. Является спешно переделанным с PlayStation посредством

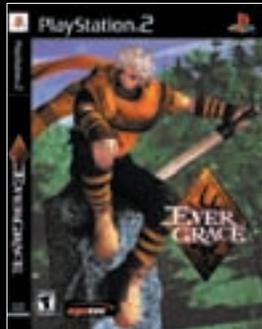


проектом с низким бюджетом и весьма непривлекательной графикой. Даже на фоне среднего ряда японской премьеры смотрится тускло. Сейчас о нем можно забыть окончательно.

**Evergrace**

**Жанр:** Action/RPG  
**Разработчик:** From Software  
**Издатель:** Agetec  
**Количество игроков:** 1

Тоже не Бог весть какой шедевр, но все-таки чуть более совершенный проект. Выпущенный в Японии весной Evergrace уже не привлекал особого внимания. Достаточно стандартный игровой процесс — исследование уровней, поединки с монстрами в реальном времени плюс решение простых



головоломок на фоне стандартного графического оформления (PlayStation'овский движок был просто переведен в высокое разрешение) в конце 2000 года уже навряд ли смогут кого-либо удивить.

**Fantavision**

**Жанр:** Головоломка  
**Разработчик:** Sony Music  
**Издатель:** Sony  
**Количество игроков:** 1-2

Достаточно оригинальное произведение, в котором вам отводится роль поджигателя фейерверков. На фоне красивых видов крупных городов и сказочно красивых океанских пляжей взлетают десятки салютных ракет. От вас требуется поймать их в поле зрения, навести на максимальное их количество и вовремя выстрелить — и тут же небо раскрашивается миллионами огней. Больше технологическая демка, чем игра, Fantavision все равно остается привлекательной штучкой. Вот только платить за нее больше чем десять долларов я бы не стал.

**Gun Griffon Blaze**

**Жанр:** Симулятор  
**Разработчик:** GameArts  
**Издатель:** Working Designs  
**Количество игроков:** 1

В первый год жизни PlayStation2 свет увидела масса совершенно неожиданных проектов. Так, например, никому и в голову прийти не могло, что издательство GameArts захочет, скооперировавшись с Capcom, перевыпустить на

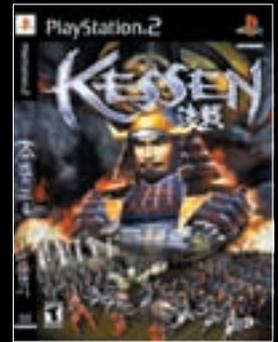


PS2 несколько своих старых Sautin'овских хитов. Обладая лишь немного улучшенными по сравнению с 32-битными движками, и Silpheed, и GunGriffon Blaze практически провалились на Родине, но, видимо, все-таки оправдали вложенные в них деньги. Теперь же за дело взялось издательство Working Designs, имеющее культовый статус среди поклонников истинно японских игр. И это, надо думать, поможет продать лишнюю пару тысяч копий.

**Kessen**

**Жанр:** Стратегия  
**Разработчик:** Koei  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Количество игроков:** 1

Один из самых парадоксальных и самых непродолжительных альянсов японского издательства Koei и американского гиганта Electronic Arts принесет нам английскую версию весьма оригинальной и даже местами (в основном в роликах) красивой стратегической игры о разборках средневековых япон-

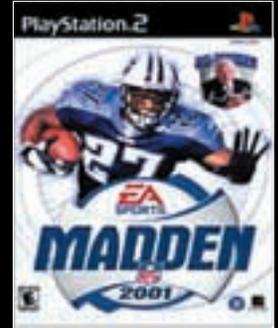


ских феодалов. Пятсот человек на экране, вдохновенно рубящих друг друга мечами и копьями, — это просто не может не возбуждать.

**Madden NFL 2001**

**Жанр:** американский футбол  
**Разработчик:** EA Canada  
**Издатель:** EA Sports  
**Количество игроков:** 1-2

Главный американский хит на PS2, нам практически не интересный в силу абсолютной непопулярности продвигаемого вида спорта. Тем не менее с визуальной точки зрения очередной Madden сделан более чем привлекательно — у игроков в геймплее даже поблескивают шлемы. Конечно, шлемы — это не машинки, но все равно интересно. Впрочем, по словам критиков, NFL

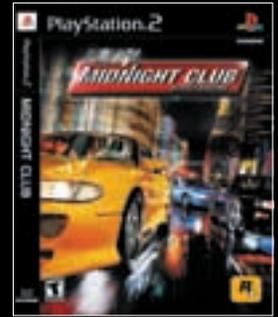


2K1 от Sega/Visual Concepts выглядит и играется много лучше, да к тому же обладает возможностью играть через Интернет. Но зато Madden — самая популярная футбольная марка.

**Midnight Club: Street Racing**

**Жанр:** Гонка а'ля Driver  
**Разработчик:** Angel Studios  
**Издатель:** Rockstar  
**Количество игроков:** 1

Один из двух проектов американской студии Angel, некогда превоз-

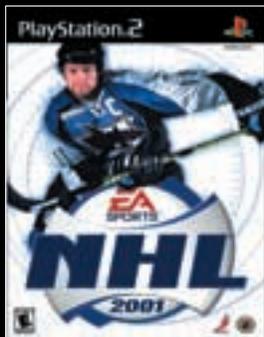


носимый американской прессой до небес как «новое поколение Driver», на деле оказался никаким не новым поколением, а достаточно обыкновенным клоном творения Reflections с неубедительными графическими решениями и достаточно убогим управлением. Этого вполне достаточно, чтобы считать проект провальным.

## Moto GP

**Жанр:** Мотосимулятор  
**Разработчик:** Namco  
**Издатель:** Namco  
**Количество игроков:** 1-2

Третья Namco'овская игра на PS2 выходит в Америке одновременно с двумя другими. Это ремейк достаточно популярной в свое время аркадной игры GP 500, который представляет собой достаточно реалистичную мотоциклетную гонку по выверенным до последнего

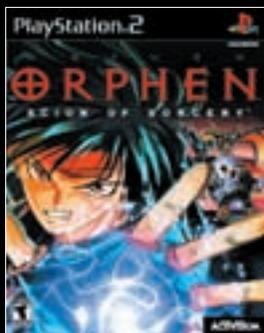


в полную силу. Более того, Madden, NHL и SSX поступили в продажу еще за неделю до выхода PS2 для того чтобы ими смогли затариться даже самые нетерпеливые покупатели. Особенно эффективной эта тактика выглядит на фоне того, что многим из этих наивных людей PS2 может и не достаться. :-)

## Orphen

**Жанр:** Action/RPG  
**Разработчик:** Kadokawa Shoten  
**Издатель:** Activision  
**Количество игроков:** 1

Достаточно интересный и красивый проект, привлечший наше внимание еще на весенней катастрофической для PS2 Tokyo Game Show, в результате оказался миллионной приключенческой игрой с



миллиметра реальным трассам. Namco в очередной раз похандничала и включила в игру всего пять трасс и чуть меньше десятка мотоциклов, что не помешало японской игровой прессе буквально помешаться на проекте. У нас же отношение к нему более прохладное. Если Namco действительно не может представить на PS2 хотя бы чуть более впечатляющих проектов, боюсь, что компанию ждут трудные времена.

## NHL 2001

**Жанр:** Хоккейный симулятор  
**Разработчик:** EA Canada  
**Издатель:** EA Sports  
**Количество игроков:** 1-2

Сюрприз в начальной линейке от Electronic Arts, NHL не должен был выйти по крайней мере до середины ноября, но руководство EA решило выложиться в дни премьеры

## Q-Ball Billiards Master

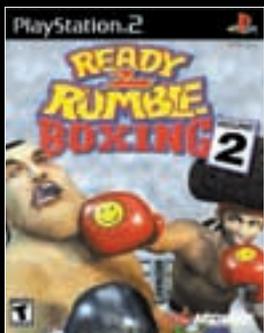
**Жанр:** Симулятор  
**Разработчик:** Takara  
**Издатель:** Take 2/Rockstar  
**Количество игроков:** 1-4

Трехмерный бильярд — ничего банальнее на свете быть не может. Впрочем, этот вариант интересен еще и тем, что помимо классических видов игры здесь встречаются и извращенные. Как вам понравится треугольный или круглый бильярдный стол?

## Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

**Жанр:** Аркадный бокс  
**Разработчик:** Midway  
**Издатель:** Midway  
**Количество игроков:** 1-2

Традиционный участник любых консольных премьер издательство Midway поддерживает PS2 как-то не слишком активно. Единственная игра — новая серия Ready 2 Rumble, которая, ко всему прочему, также появится и на Dreamcast. Зато игра действительно хорошая и интересная. Другой вопрос, смо-



жет ли она по-прежнему привлекать внимание, ведь не секрет, что изменений по сравнению с оригиналом здесь просто минимум.

## Real Pool

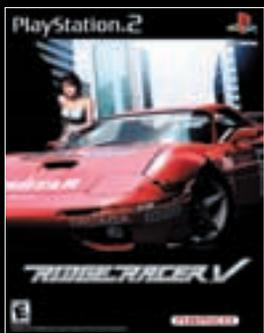
**Жанр:** Бильярд  
**Разработчик:** Infogrames  
**Издатель:** Infogrames  
**Количество игроков:** 1-4

На этот раз еще один бильярд, но совершенно обыкновенный. Не будем тратить место на подобную чепуху.

## Ridge Racer V

**Жанр:** Аркадная гонка  
**Разработчик:** Namco  
**Издатель:** Namco  
**Количество игроков:** 1-2

Абсолютно идентичная японской версии Ridge Racer V. Namco, за-



ручившись высокими продажами в Японии (где тираж игры уже перевалил за 800 тысяч копий), решила

ничего не менять в американском релизе, полагаясь на то, что благодаря хорошей торговой марке можно надеяться и на то, что игроки съедят RR5 и «сырым». Наш прогноз далеко не столь оптимистичен — в отличие от Японской премьеры, здесь конкуренция за кошелки «early adopter'ов» намного острее.

## SSX

**Жанр:** Сноубординг  
**Разработчик:** Electronic Arts  
**Издатель:** EA Sports  
**Количество игроков:** 1-4

Пожалуй, лучшая игра из всех, что выпускаются с PlayStation2. Достаточно оригинальная, интересная и красивая аркадная гоночка на сноубордах позволяет, во-первых, в полной (и почти полной) мере ощутить преимущества нового железа, а во-вторых, просто неплохо



расслабиться после тяжелого дня. Недостатков в SSX, конечно, тоже хватает — до сих пор не идеальная камера, сомнительная физика, странное управление и сложность проведения трюков немножко портят впечатление. Но все равно от радно, что на фоне серости и стандартности заглясь хоть одна, пусть и маленькая, но звездочка.

## Silent Scope

**Жанр:** Action  
**Разработчик:** Konami  
**Издатель:** Konami  
**Количество игроков:** 1

Достаточно странный проект, портированный с игровых автоматов. В аркадах игрок, оснащенный винтовкой с оптическим прицелом, отстреливал при помощи него террористов в нескольких миссиях на манер Virtua Cop. Причем вся прелесть была именно в том, что в де-



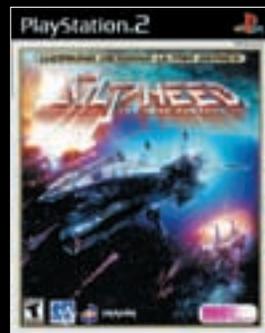
ле используется некий аналог снайперской винтовки. Подобного аксессуара Konami, как ни стран-

но, выпускать не собирается. В результате достаточно стандартная по всем остальным параметрам игра, обладающая вдобавок еще и весьма примитивной графикой, превращается в абсолютно непопулярную вещь. Для кого Konami выпускает Silent Scope, мы лично совершенно не понимаем.

## Silpheed: The Lost Planet

**Жанр:** Классический шутер  
**Разработчик:** GameArts/Treasure  
**Издатель:** Working Designs  
**Количество игроков:** 1-2

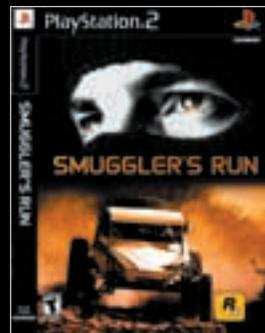
Второе дитя сотрудничества GameArts, Carcom, Treasure и Working Designs, о котором мы подробно писали в одном из предыдущих номеров, имеет все шансы стать очередным культовым шедевром в среде тех полтора-



двух тысяч фанатов, которые никак не могут забыть свою первую ночь с Contra. Игра красива и однообразна, поклонникам классики она наверняка придется по душе.

## Smuggler's Run

**Жанр:** Гонка по бездорожью  
**Разработчик:** Angel Studios  
**Издатель:** Rockstar Games  
**Количество игроков:** 1



На удивление красивая и приятная гоночка по холмам, горам и долинам американских штатов выглядит на несколько порядков лучше другого проекта Angel Studios — Midnight Club. Четкие текстуры, обилие объектов на так называемых трассах и возможность доехать чуть ли ни до горизонта делают покупку этой игры весьма привлекательной идеей.

## Street Fighter EX3

**Жанр:** Файтинг  
**Разработчик:** Ariga  
**Издатель:** Carcom



**Количество игроков: 1-4**

На быструю руку слепленный к марту файтинг из вселенной Street Fighter славится яркой, хотя и

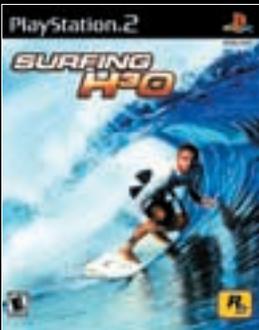


простой графикой, и, представьте себе, торможением! Плюс несбалансированностью и еще массой смертных для столь конкурентного жанра грехов.

**Surfing H3O**

**Жанр:** Симулятор  
**Разработчик:** Idea Factory  
**Издатель:** Take 2  
**Количество игроков:** 1

Как ни удивительно, эта игра не про сноубординг. И даже не про виндсерфинг. Она про акробатические прыжки с парашютом. Уникальное по своей сложности и занудности занятие. Вероятно, в других руках эта идея и родила бы



новый уникальный жанр, но, к сожалению, Idea Factory поработала над игрой явно недостаточно.

**Summoner**

**Жанр:** RPG  
**Разработчик:** Volition  
**Издатель:** THQ  
**Количество игроков:** 1

Еще один вполне достойный проект от создателей Descent FreeSpace, фэнтезийная RPG Summoner хотя и не обладает

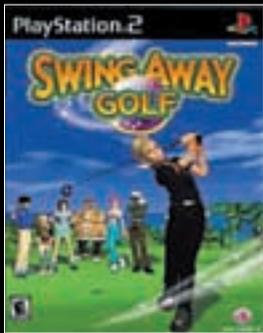


сверхпродвинутом движком или какими-либо революционными новациями в игровом процессе, все же может похвастаться отличным дизайном и великолепным, продуманным игровым процессом. По сути своей игра похожа на Vampire: The Masquerade, но несколько динамичнее и, можно сказать, разнообразнее. Вопрос теперь лишь в том, не закралась ли во время каторжного доведения игры к сроку пара мерзких ошибок.

**Swing Away Golf**

**Жанр:** Симулятор гольфа  
**Разработчик:** T&E Software  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Количество игроков:** 1-4

Поскольку в линейке игр на PS2 было ни одного симулятора гольфа, EA решила исправить эту несправедливость, подписав согла-



шение с японцами, создавшими достаточно простой, но симпатичный симулятор гольфа на японский манер, разумеется, с веселыми персонажами и аркадным стилем игрового процесса.

**Tekken Tag Tournament**



**Жанр:** Файтинг  
**Разработчик:** Namco  
**Издатель:** Namco  
**Количество игроков:** 1-2

А вот Tekken Namco решила-таки немножечко доделать, включив, наконец, сглаживание углов полигонов и немножко поработав над скроллингом заднего плана. Чего оказалось вполне достаточно —

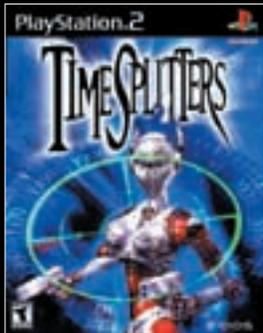


ведь кардинально перерабатывать ТТТ не было никакого смысла. Успех этого творения практически гарантирован.

**TimeSplitters**

**Жанр:** 3D-Action  
**Разработчик:** Free Radical Design  
**Издатель:** Eidos  
**Количество игроков:** 1-4

Команда создателей Golden Eye, покинувшая родные пенаты компании Rare, выдала для Eidos главную надежду на восстановление лидирующих позиций в чартах после очередных серий Tomb Raider, разумеется. На первый взгляд игра получилась слишком похожей на выходящий тоже 26 числа Unreal Tournament, но, по



слухам, имеет мощную сюжетную составляющую и продвинутый дизайн.

**Top Gear Dare Devil**

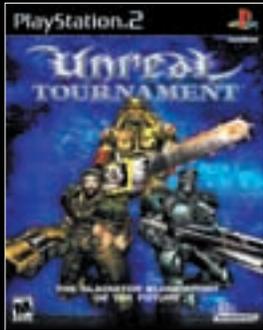
**Жанр:** Аркадная гонка  
**Разработчик:** Kemco  
**Издатель:** Kemco  
**Количество игроков:** 1-2

Несмотря на принадлежность ко вселенной Top Gear, Dare Devil мало чем напоминает своих почти именитых предшественников. Это городская гонка, практикующая стиль игрового процесса, коротко описываемый как «поиски чек-пойнтов». Иными словами, катаетесь по городу от одной точки до другой, попутно собирая заблудившиеся разбросанные монетки. И все это на время.

**Unreal Tournament**

**Жанр:** 3D Action  
**Разработчик:** Epic Games  
**Издатель:** Infogrames  
**Количество игроков:** 1-4

Infogrames решила, наконец-таки, попытаться заработать на славе марки Unreal. Версия UT, совер-



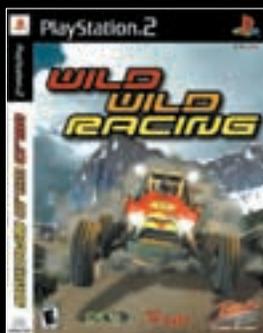
шенно не приспособленная для игры на приставках, все равно почему-то продолжает удивлять и вос-

хищать прессу, реально представляя собой каплюк притормаживающий вариант PC-версии игры, идущей на разрешении 640x480. Владельцам компьютера рекомендуем это дело пропустить, а остальным игрокам — попробовать... Perfect Dark.

**Wild Wild Racing**

**Жанр:** Аркадная гонка  
**Разработчик:** Rage Software  
**Издатель:** Interplay  
**Количество игроков:** 1-2

Еще одно произведение на тему гонок по бездорожью. На этот раз, правда, чувство стиля компании Rage изменило, и созданный под WWW движок можно смело назвать худшим из тех, что выходили из-под пера компании. Ну а кроме технологий, в играх от Rage ничего больше не бывает, это известный



факт. Выводы делайте сами.

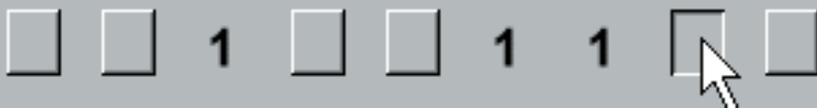
**X-Squad**

**Жанр:** Action  
**Разработчик:** EA Japan  
**Издатель:** EA  
**Количество игроков:** 1-2

Удивительное творение неизвестной японской студии Electronic Arts представляет собой Action от третьего лица в апокалиптическом мире с невыразительными героями и потому неинтересным сюжетом. Управлять героем крайне неудобно, да и графических красот в этом проекте вы не найдете. В общем, достаточно неудачная вещь.

[www.totobin.com](http://www.totobin.com)

**САМАЯ ПРОСТАЯ ИГРА НА ДЕНЬГИ**



В 9 закрытых клетках 4 единицы и 5 нулей. Чем больше откроете единиц - тем больше выигрыш. Откроете ноль - проигрыш. Случайность гарантирована.

**4 клика - и на работу можно не идти !**

# SAKURA TAISEN:



Сергей Овчинников

Sakura Taisen, — это что-то знакомое, но не совсем. «Где-то вроде бы слышали», — скажете вы и будете абсолютно правы. Конечно же, слышали. Вернее, читали. В нашем журнале. Так уж мы устроены, что не умеем разграничивать игры на региональные, интересные только японцам или, скажем, только американцам.

**Е**сли даже в самой глубокой чукотской провинции выйдет игровой проект, заслуживающий нашего внимания, будьте уверены, мы о нем обязательно расскажем. Если уж дело заходит об одном из самых популярных сериалов компании Sega, то промолчать в данной ситуации просто невозможно. Наверняка вы встречали на страницах нашего журнала некоторые обрывки информации о **Sakura Taisen**, да и непременно встречали игры этого сериала на верхних строчках японских хит-парадов. Вероятно знаете, что игра представляет собой странный микс из пошаровой стратегии, RPG и традиционного японского жанра общения с анимешными девочками...

Первая часть **Sakura Taisen** (в английском переводе Sakura Wars) появилась на свет в 1997 году на достаточно популярной еще тогда в Японии приставке Sega Saturn и сопровождалась массивными рекламными акциями. Сейчас, глядя на то практически безупречное и рассчитанное исключительно на стопроцентный успех слияние жанров, мы задаемся вопросом, почему никому раньше не пришла в голову эта простейшая идея, — скрестить два популярнейших сорта японской манги — про роботов и про девочек, заправив сочетание солидным бюджетом, качественными роликами и легким, ненавязчивым игровым процессом. Так или иначе, идея эта пришла в голову продюсеру компании Red, молодому сценаристу и (страшно

представить) поэту Yuji Hiroi, который и подкатился с этим проектом к большому начальнику из компании Sega. Все остальное — уже история. Фантастическая и очаровательная Вселенная **Sakura Taisen** сегодня уступает по популярности лишь общепризнанному лидеру индустрии Final Fantasy и является, фактически, единственной надеждой Sega на укрепление своих японских позиций. Несмотря на все сложности языкового барьера, Sakura невероятно популярна и в Америке (для игры, которая никогда не выходила на внешние рынки, разумеется), в среде поклонников аниме.

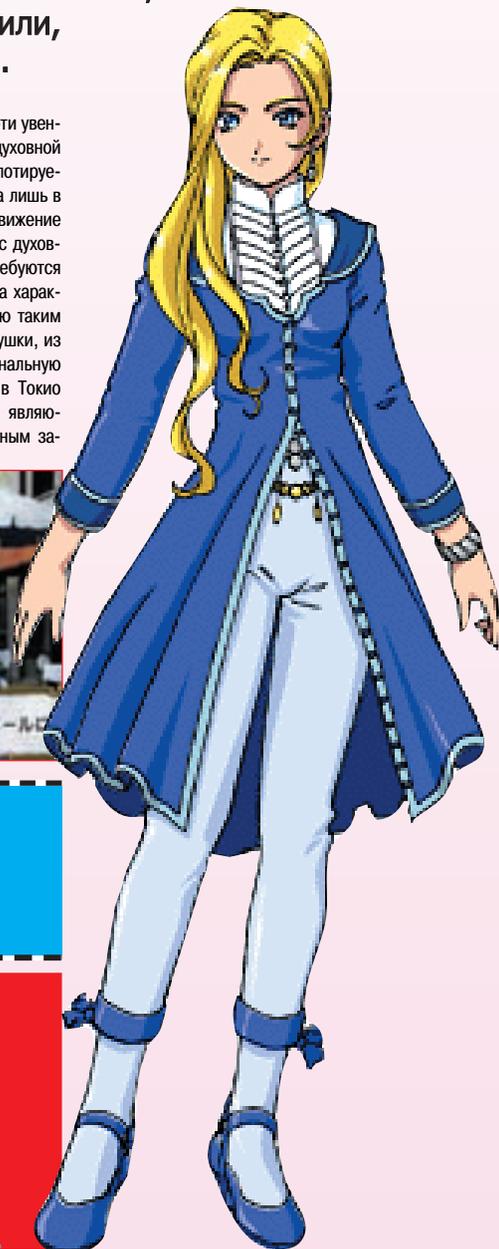
Япония, начало двадцатого века. Паровая цивилизация. Двигатель внутреннего сгорания никогда не был изобретен, об электричестве никому не известно, и все машины, служащие человеку, работают на паровой тяге. Паровые трамваи, паровые печи, паровые поезда и... паровые роботы. После разрушительной войны с демонами, стремящимися поработить японский народ, во многих научных институтах ведутся разработки новых видов оружия, способных противостоять неминуемой угрозе новых сра-

жений с ордами тьмы. Разработки эти увенчались созданием Spirit Armor, духовной брони, которая по сути является пилотируемым роботом на паровой тяге. Беда лишь в том, что механизм приводится в движение лишь при полном взаимодействии с духовными силами пилота, для чего требуются совершенно определенные качества характера. Выясняется, что к управлению таким роботом лучше всего подходят девушки, из которых и собирают интернациональную команду, которая будет работать в Токио под прикрытием оперного театра, являющегося одновременно увеселительным за-



**ДОСЬЕ**

Платформа: Saturn, Dreamcast  
 Жанр: RPG/стратегия  
 Издатель: Sega  
 Разработчик: Red Company/Overworks  
 Онлайн: [www.o-works.co.jp](http://www.o-works.co.jp)



ведением, военным штабом и насыщенной новейшими технологическими решениями базой с собственным боевым бронепоездом и гигантским паровым дирижаблем. Скромная и неуклюжая Сакура, заносчивая и артистичная Сумире, умная и рассудительная Мария Тачибана (она русская! И даже по ходу игры выдавливает из себя несколько фраз наподобие «Прощай, мое дэтство!»), глупенькая и смешливая французенка Айрис и совершенно безумная рыжеволосая культуристка Канна Киришима

плюс их командир Ичиро Огами — вот основной костяк отделения Flower Branch of Imperial Floral Assault Unit. Им предстоит сразиться с демонами на улицах Императорского Токио и выходить с честью из любых ситуаций. **Sakura Taisen** по сути своей — комедия с элементами драмы. В те минуты, когда герои не заняты порубанием в лапшу противника, они пытаются общаться друг с другом (хотя гораздо чаще у девочек получается ссориться) и, что самое главное, влюбляются в главного героя, с



# SACRIFICE

Максим Заяц

Сложно сказать, что всегда отличало игры Shiny Entertainment от других. Подчеркнутая оригинальность? Стильный дизайн? Необычный сюжет? Пожалуй, главным отличием было все-таки резкое нежелание разработчиков следовать бесконечной череде повторений и клонов.

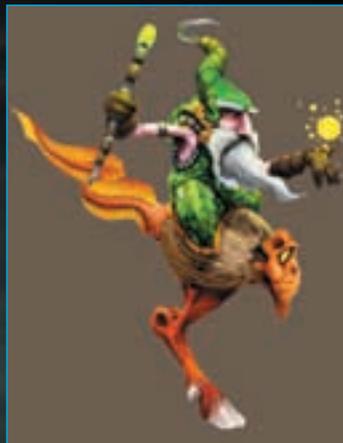
**В** каждой игре уникальными должны быть не только сюжет и графика, но и сам жанр. Что ж, с подобным утверждением нельзя не согласиться, и успех последнего проекта Shiny Entertainment служит лишним тому подтверждением. Не вызывает сомнений тот факт, что **Sacrifice** является одной из самых многообещающих стратегических игр этого года, и ее повторное появление в рубрике «Хит?» не случайно — на этот раз мы постараемся более подробно рассказать о самом игровом процессе, основываясь на последней бета-версии игры.

Действие **Sacrifice** происходит в мире, право обладать которым оспаривают друг у друга пять богов: James (земля), Persephone (жизнь), Charnel (нежить), Pyro (огонь) и Stratus (воздух). Но, разумеется, они никогда не опускаются до прямого выяснения отношений — зачем рисковать самому, когда на это есть верные слуги? Одним из них, кстати, предстоит стать и нам с вами. Не нравится слово «слуга»? Ну хорошо, заменим его на «ученика», «последователя» или даже «особо приближенную» — суть от этого все равно не изменится. Нам предстоит стать магом — мастером колдовского искусства, отстаивающего интересы своего бога в мире **Sacrifice**. И нет необходимости рисковать собой в гуще сражения, кроме разве что самых крайних случаев — в конце концов, для существ, которыми мы повелеваем, маг является вторым после бога, избранным, которого необходимо беречь и защищать любой ценой. Такая вот иерархическая лестница — от бога до самых ничтожных из его слуг. И для достижения поставленной цели нужно правильно использовать возможности каждого из них...

Девиз Shiny Entertainment: «Мы не делаем простых игр» — стал одним из основополагающих принципов при создании **Sacrifice**. Во-первых, сам маг. Что скрывать: мы уже вполне привыкли к тому, что войска посылаются в бой одним небрежным щелчком мыши, в то время как главнокомандующий устраивается поудобнее в кресле перед

экраном монитора. В **Sacrifice** все по-другому: маг, то есть мы с вами — это не абстрактный сюжетный термин, а вполне реальный персонаж, которым мы управляем по ходу игры. Курсорные клавиши, вид от третьего лица — чистой воды action. Вот только задачи у нас немного другие. Маг — главный координатор всего происходящего в игре. Путешествуя по миру **Sacrifice**, он командует войсками, кастует заклинания, строит и разрушает здания. Маг является главным актером в этом театре боевых действий, единственным существом, которого мы не можем позволить себе потерять.

Откуда взялось название игры? Основой основ для мага является алтарь — его единственная связь с богом. Мага не так уж сложно убить, но гибель тела — это еще не конец. Бесплотный дух также вполне способен командовать войсками, разве что не может при этом применять заклинания. Алтарь является источником главного ресурса игры — маны, и когда ее запас будет восстановлен, восстановится и тело главного персонажа. Уничтожение алтаря означает полное поражение, а уничтожить его довольно просто — для этого противник должен принести на нем в жертву одно из своих существ. Разумеется, допускать этого нельзя ни в коем случае, и в критической ситуации мы бросаем все свои войска на защиту алтаря. Ни одно сражение не обходится без жертв, но что остается после гибели низшего существа? Его душа, конечно. Мы собираем эти души и можем вновь создавать для них



тела различных существ. Правда, если души эти принадлежат другому богу, их следует сперва «очистить». Особое заклинание вызывает жутковатого «доктора», оно транспортирует бесплотных призраков на наш алтарь и проводит необходимый обряд.

Запасы маны требуют постоянного пополнения, и одного алтаря для этого явно недостаточно. На помощь приходят изредка встречающиеся на местности магические фонтаны. Установив на них особый каменный обелиск, мы можем единолично пользоваться неограниченным запасом энергии и колдовать в свое удовольствие. Магия **Sacrifice** подразделяется на три вида: саммонинг (с помощью заклинания бесплотная душа вселяется в тело выбранного существа, после чего оно появляется перед нами), здания (все связанное со строительством

## ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RTS

Издатель: Interplay Разработчик: Shiny

Entertainment Интернет: <http://www.sacrifice.net/>

Дата выхода: декабрь 2000

**Действие Sacrifice происходит в мире, право обладать которым оспаривают друг у друга пять богов: James (земля), Persephone (жизнь), Charnel (нежить), Pyro (огонь) и Stratus (воздух). Но, разумеется, они никогда не опускаются до прямого выяснения отношений — зачем рисковать самому, когда на это есть верные слуги?**



По красоте и извращенности с миром **Sacrifice** может посостязаться лишь Messiah. И то лишь по второму параметру.

и разрушением своих и чужих построек) и боевые заклинания (атакующая магия, лечение, ускорение, защита и прочие полезные мелочи). Разумеется, более сложные и продвинутое заклинания требуют солидного расхода маны, поэтому устроить по многочисленным просьбам врагов два извержения вулкана подряд нам будет едва ли под силу — особенно если мы при этом находимся на некотором удалении от ближайшего обелиска. В таких случаях восстанавливать запасы магической энергии нам помогают особые существа — манахоры. Вообще, в мире Sacrifice существует порядка

опробовать ее в деле. «Сразу же» в данном случае означает, что изготовление плацдарма любой сложности в среднем занимает не более пяти минут. Столь рекордно короткими сроками мы обязаны интерфейсу редактора карт, который по сути мало чем отличается от стандартного графического редактора. Нужна гора? Мы выбираем соответствующий инструмент на панели слева и, пометив определенную точку на местности, тянем ее вверх. Нужно озеро? Рисуем на земле его контуры, и через секунду новый водоем заполняется во-



мозов» работать на далеко не самых мощных машинах. Надо ли говорить о том, что звук в игре выполнен под стать графике? Отрешенные голоса магов, читающих заклинания, взрывы, крики о помощи, журчание воды и гул пламени — все это заставляет почувствовать себя непосредственным участником разворачивающихся на экране событий. К сожалению, музыка в игре еще не проработана до конца, но есть надежда, что за оставшееся до релиза время ее успеют дополнить и исправить.

Точная дата выхода Sacrifice до сих пор остается чем-то неопределенно-расплывчатым, но, судя по тому, что процесс бета-тестирования входит в завершающую стадию, есть все основания предполагать, что игра появится на прилавках магазинов еще до Нового года. Армия фанатов и поклонников уже сейчас готова приступить к масштабным жертвоприношениям друг друга, а в недрах Shiny Entertainment наверняка зреет проект покорения очередной неприступной вершины — какого-нибудь симулятора гонок на подводных лодках с элементами космической стратегии и ролевой игры. И можно ничуть не сомневаться в том, что и он окажется чрезвычайно успешным. Просто у людей такое хобби: делать реальным то, чего никто не делал до них.



Shiny прекрасно поработала над освещением.

55 разновидностей существ, каждое из которых, помимо уникального внешнего вида, имеет какую-то дополнительную способность — магический щит, например. Группа летающих монстров с включенными щитами — что может более радовать глаз, особенно если принадлежит она тебе, а не противнику?

Отдельного упоминания заслуживает игровой интерфейс. Как уже говорилось выше, управление главным персонажем осуществляется с клавиатуры, но приказы всем остальным существам мы отдаем с помощью мышки — растягиваем рамку для того чтобы выделить сразу несколько созданий, щелчком кнопки отдаем им приказ двигаться, защищать, атаковать... Для более продвинутых команд (например, формаций) существует перекрестное меню. По щелчку правой кнопки вокруг курсора на экране появляется несколько иконок, каждая из которых, в свою очередь, разделяется на несколько символов при наведении на нее мышки. Кстати, с ее же помощью мы управляем и камерой: вращаем ее по разным осям, используем зомп. Система, поначалу казавшаяся непривычной, буквально через пятнадцать минут становится знакомой и удобной.

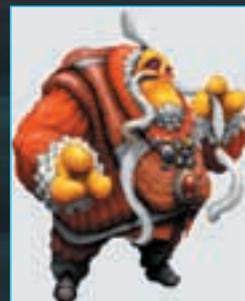
Жизнеспособность любой стратегической игры во многом определяется наличием в ней многопользовательского режима. В полной мере осознав эту нехитрую житейскую истину, разработчики решили одновременно с выходом игры запустить специальный сервер Inferno.net, на котором любители мультиплеерных баталий смогут раз за разом отстаивать свое право называться сильнейшим. В каждом сражении могут принимать участие до четырех магов со своими армиями, причем выбрать своего персонажа нам предлагается более чем из десяти различных существ, некоторые из которых имеют более чем экзотический внешний вид. Затем настает черед выбора карты. Помимо уже имеющегося в игре готового набора мультиплеерных карт, мы запросто можем сконструировать свою собственную и сразу же



Помимо живой силы у вас в запасе еще масса заклинаний.

дой. Расставив поселения, алтари и фонтаны и немного оживив внешний вид карты растительностью и прочими архитектурными изюминками, мы с гордостью сохраняем законченную работу. Не обшли вниманием и тех, для кого Интернет до сих пор остается желанным, но, увы, недоступным удовольствием — «Локальный» вариант, своего рода аналог Skirmish-режима, позволяет сразиться на выбранной карте сразу с несколькими противниками, контролируемые компьютером.

Я думаю, скриншоты лучше всяких слов убеждают в том, что графическое оформление игры выполнено на «пятерку с плюсом». Поразительно красивые строения и небо с движущимися облаками, великолепные световые эффекты и анимация главных персонажей, свободно деформирующийся ландшафт и смена погоды, стильное меню-туннель и светящийся след от курсора — все это позволяет с уверенностью говорить о том, что над проектом работают действительно талантливые художники и дизайнеры... а также программисты, которые позволили всему этому великолепию без «тор-

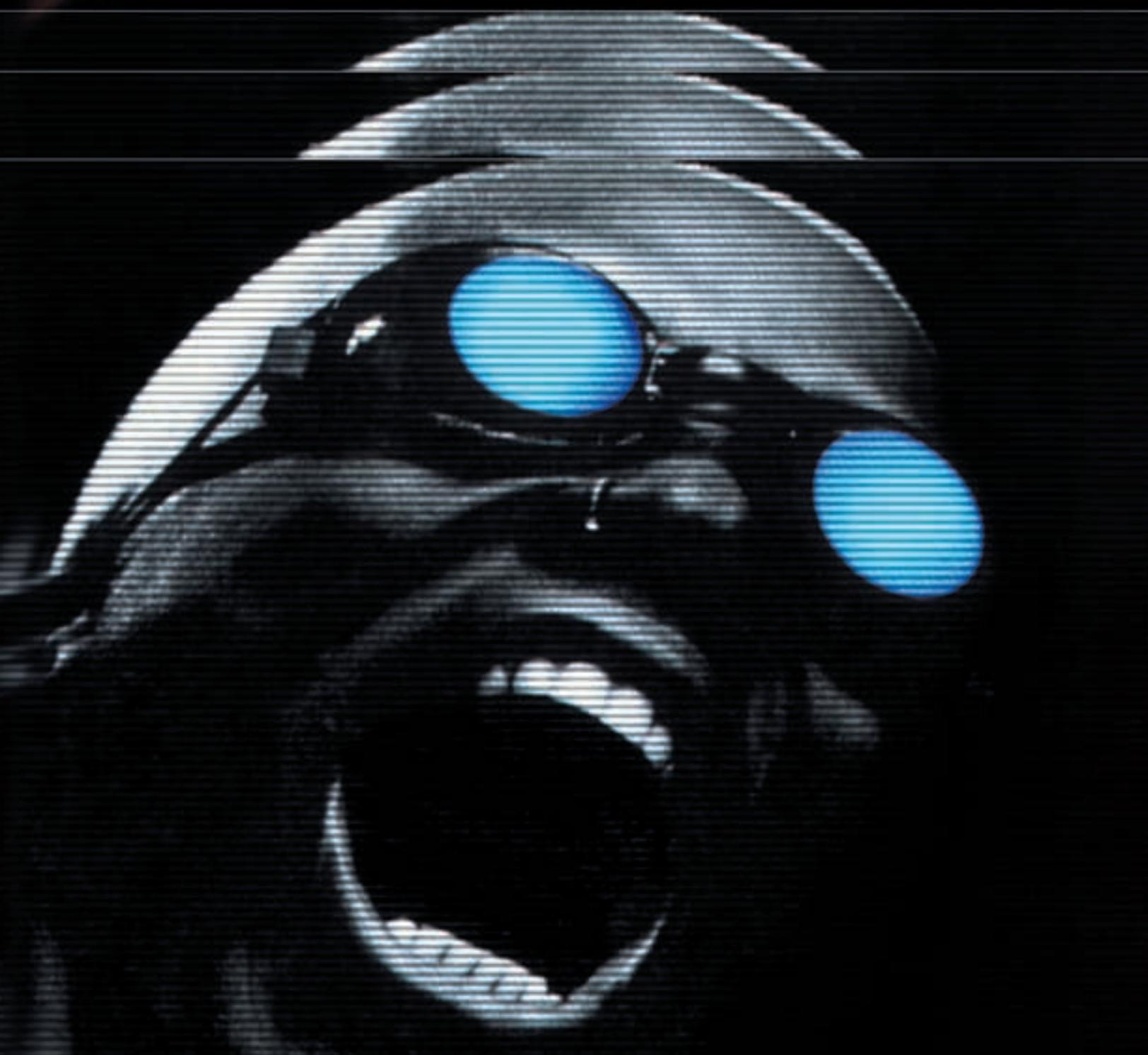


Все эти жуткие существа беззаветно преданы своим богам.

ВКЛЮЧИ



МУЗ ТВ



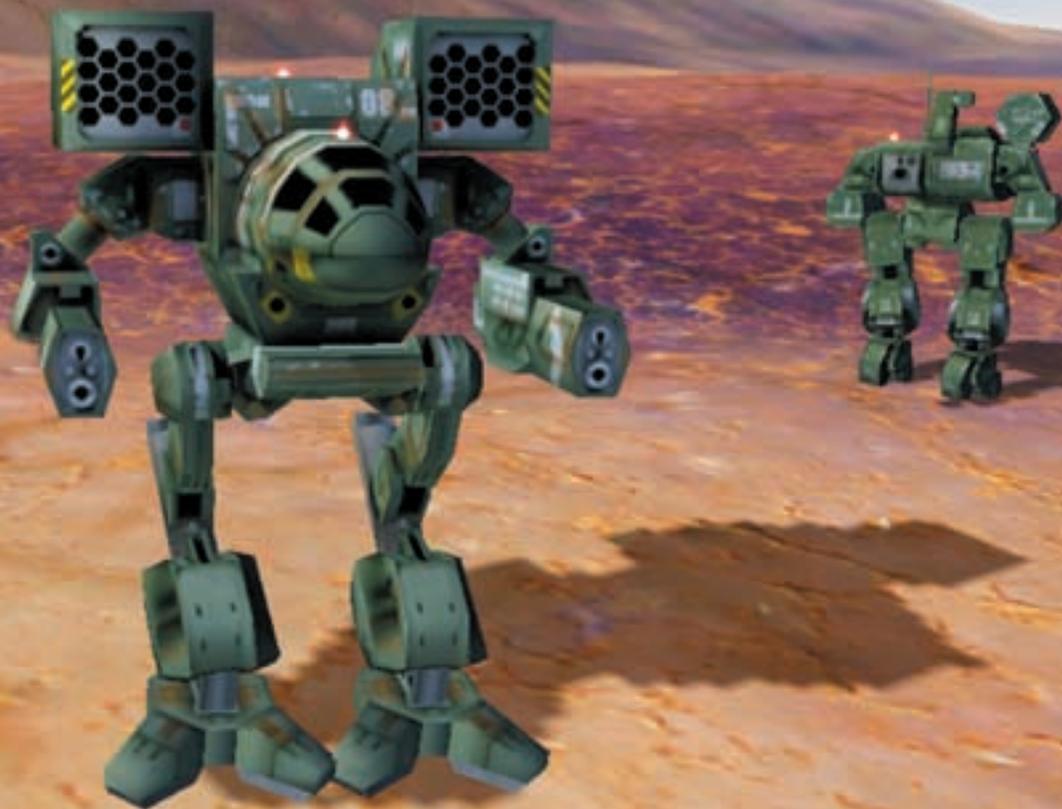
СМОТРИ МУЗЫКУ



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

# MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

Александр Черных  
holod@haker.ru



Сначала... буду ругаться. Причем, наверное, матом и громко. Хотя нет, лучше потом. Лучше потом, но все равно матом. Эта игра — редкий пример того, как... посредственное исполнение может загубить совершенно неповторимую и великолепную концепцию.

## СНАЧАЛА

**Э**та статья — не ревью, потому что полная версия игры еще не вышла (и в ближайшее время, надеюсь, не выйдет), но и не превью, потому что пишу я ее на основе выложенной в нете для свободного скачивания тестовой версии MW4. И вообще, неизвестно, что из всего этого получится. По-моему, все-таки придется ругаться. Причем, наверное, матом...

## ЧТО Я ДОЛЖЕН БЫЛ УВИДЕТЬ

Поймите меня правильно. Я как большой поклонник вселенной Бэтлтек привык воспринимать каждую новую игру из серии Mechwarrior как радостный стресс. Mechwarrior 2? Вау, вот это круто! Mercenaries? Фантастика, в жизни ничего подобного не видел. Mechwarrior 3? Блин, да о таком и мечтать не приходилось. Pirate's Moon? Во сне не приснится! В каждой новой игре — действительно что-то новое: нечто притягательное, затягивающее, заставляющее играть сначала снова и снова. Новые графические движки, скачки в уровне симуляции пусть и не существующей, но сложнейшей боевой машины, от сиквела к сиквелу уменьшай AI...

И вот теперь — Mechwarrior 4. Что, что-то новенькое?



Отличные текстуры!

Расставим точки над ё. Издателем игры является... точно, угадали, она самая. Мракософт, великая и ужасная. Ладно, Бог с ней и флаг ей в руки. Иду на microsoft.com, прыгаю из раздела «игры» на официальную страничку MW4, заливаю тестовую версию (вам, кстати, больше повезло — ее, если я не ошибаюсь, положили на диск «СИ», и осталось только заинсталлировать). Пока качается — читаю официальные мракосфтовские превьюшки.

С сегодняшнего дня я — Блудный Сын. Причем, не просто сын какого-нибудь Золуха Двупупочного, а сын Лорда Внутренней Сферы дома Штейнера/Девיוна. Ушел с родно-



MW4 использует абсолютно новый движок, почти по всем параметрам превосходящий предшественника.

## ДОСЬЕ

Платформа: PC, X-Box Жанр: симулятор  
Издатель: Microsoft Разработчик: FASA  
Interactive Онлайн: <http://www.mechwarrior4.com/> Дата выхода: зима 2001

го хутора в ночь. Воевал против Кланов. Возвращаюсь домой в Сферу — а дома-то и нет. Семью вырезали, родовой замок спалили. Титул Лорда, гады, тоже отняли. И землю тоже. Короче, нету у меня ничего больше. И в роду, ясно дело, кроме меня никого больше не осталось. Что делать? Фишка ясна: титул и землю — вернуть, за семью — отомстить, попутно всем — направо и налево — раздать звездюлей. Одним словом, до сего момента все довольно типично. И в меру симпатно. Ясное дело, игра выходит по лицензии FASA'вской Battletech Universe и во всех отношениях ей соответствует. Все настоящее или почти как настоящее, все масштабы идеально выдержаны, поклонни-



ки старых эпизодов игры ничего не потеряли — напротив, к их мнениям постоянно прислушивались при работе над игрой. Ну и, естественно, супер-пупер графика, сега-мега звук, ультра-бультра эффекты и все такое. Рекомендуются Микрософт Джойстик.

**ЧТО Я НА САМОМ ДЕЛЕ УВИДЕЛ**

Если вы не забыли, я все это время, читая мракософтовские превьюшки, закачивал себе на машину официальную бесплатную тестовую демо-версию MechWarrior4. И, представьте, закачал. Проинсталлировал.

И началось.

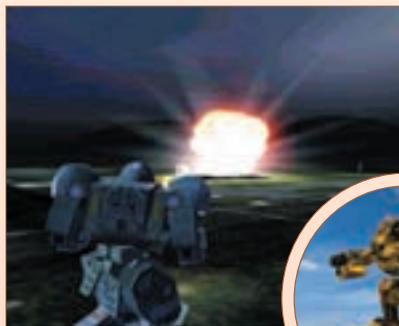
Во-первых, выяснилось, что эта самая демо-тестовая версия — не просто демо-тестовая. Она выпущена Мракософтом для того чтоб простые юзвери, вроде нас, в ней баги отлавливали. То есть, если другие фирмы вы-

пускают демки, чтоб гамеры могли заранее посмотреть, что за игрушка у них появится, и могли решить — купить ее потом или нет, то Мракософт выпустила дему для того, чтоб те же гамеры на нее повкальвали и отсылали ей репорты об обнаруженных проблемах в игре. К слову сказать, это — на самом деле — тяжелая, занудная и высокооплачиваемая в других компаниях работа. А Мракософт опять сэкономила — мы делаем работу бета-тестеров бесплатно. Таким образом, все мы — внештатные сотрудники Микрософт.

Ужасно, правда? Вот и я так подумал.

Я уже сказал, что это тяжелая и занудная работа? Ну вот. Баги начались сразу же. Во-первых, о том, что дема исключительно многопользовательская, я почему-то на сайте издателей не прочел. Не заметил. Так случилось, что инет-экаунта у меня на тот момент в руке не оказалось, но я-то решил, что это мелочи — мол, запущу игрушку под несуществующую локальную сеть (с двумя третями игр это всегда проходило), наляпаю ботов (как чуял — есть такая буква в этом слове и опция в менюшках!) и — вперед!

Под '95-ми игра запускаться под локалку отказалась. Причем сопроводила свой отказ таким количеством bug герот'ов, что впору было вешаться — если бы я отослал их все в



**Выяснилось, что эта самая демо-тестовая версия — не просто демо-тестовая. Она выпущена Мракософтом для того чтоб простые юзвери, вроде нас, в ней баги отлавливали. Мракософт выпустила дему для того, чтоб те же гамеры на нее повкальвали и отсылали ей репорты об обнаруженных проблемах в игре.**

представительство Микрософт, то мне бы дали премию имени Гейтса (в итоге выяснилось, что я всего лишь не заинсталлил Winsock2.0, но вместо того, чтоб мне об этом сказать, прога обложила меня кучей каких-то непонятных репортов). Попробовал под '98-ми. Похрустела. И... заработала.

**МЕКЛАБ**

Сначала полез в Меклаб — лабораторию по созданию мехов. Сразу скажу: тут пока что матом ругать некого. Все сделано вроде бы на совесть. Появились некоторые улучшения: кроме новых видов оружия, о которых я сейчас подробно рассказывать не буду, заработали (ура!) обещанные еще во второй части МекУорриора (но так там и не реализованные) ограничения на различные виды кастомизации (модифицирования) мехов. Оружие поделено на категории (баллистическое, ракетное и энергетическое), и каждый мех может нести только определен-

**Интернет магазин с доставкой на дом**

**Заказ по интернету:**

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

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

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)



**(095) 258-8627**

**(095) 928-6089**

**(095) 928-0360**

**(812) 311-8312**



**\$75.99**



**Shenmue**

**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%.

<b>\$229.99</b> <b>HOT!</b> DreamCast (US)	<b>\$44.99</b> Dreamcast Keyboard	<b>\$48.99</b> Dreamcast Blaster	<b>\$39.99</b> Сумка для Dreamcast
<b>\$79.99</b> <b>NEW!</b> (DC) Ferrari F355	<b>\$79.99</b> (DC) Seaman с микрофоном	<b>\$75.99</b> (DC) Tony Hawk's Pro Skater	<b>\$49.99</b> (DC) Shadow Man <b>Special price</b>
<b>\$149.99</b> Nintendo 64 (US)	<b>\$39.99</b> Controller N64	<b>\$89.99</b> <b>SKOPO!</b> Legend of Zelda	<b>\$89.99</b> <b>NEW!</b> Perfect Dark
<b>\$99.99</b> (Color) Game Boy	<b>\$57.59</b> Game Boy Pocket	<b>\$46.99</b> GAME BOY COLOR (Color) Dinosaur	<b>\$22.49</b> METROID 2
<b>\$499.00</b> <b>SKOPO!</b> (US) Sony PlayStation 2	<b>\$149.99</b> <b>NEW!</b> (US) PS One	<b>\$7.99</b> Medi Evil 2 (на рус. яз.)	<b>\$9.99</b> <b>Special price</b> (US) Nanotek Warrior

ное количество оружия одной категории (правда, на каждом мехе есть по меньшей мере один слот «омни» — в такой можно запихнуть любое оружие, но это мало что меняет). Иными словами, больше не удастся увешать свой МэдКэт (ТимберВульф) двенадцатью MPLasers и ходить в дамках. И это правильно. Еще — очень здорово упрощена работа по укреплению/ослаблению бронирования. Чисто механически теперь это делается запросто. А так, Меклаб — как Меклаб. Нормально.

## КАТАТЬСЯ

Сляпал себе в меклабе меха за пару минут. К слову сказать, в деме их всего 4 — Кугар, ТимберВульф, Хеллбрингер и Саммонер, которого мои добрые друзья из Лиги БэтлТек в незапамятные времена любовно окрестили Самоваром. Решил для начала покататься в одиночку, без ботов. Карта в деме только одна, время суток для начала взял дневное, включил погоду и поехал.

Загрузилось все быстро — тут нареканий нет. Обнаружил себя в Самоваре, посреди леса из игрушечных елок. То есть они при ближайшем рассмотрении оказались настоящими, но нарисованы были ТАК, что лучше бы действие в чистом поле происходило — даже в оригинальном MechWarrior3 деревья были намного красивее. Seriously. И ростом я, кстати, тоже с елку оказался. Прикинул: а в этом лесу все деревья — одиноко стоящие. От дерева до дерева расстояние, по моим подсчетам, около 30-40 метров. И все елки. И все одинаковые.



Масса ракет!



Попробовал ходить. Не понравилось. Такое понятие, как «разгон» — отсутствует. Нажал «полный газ» — мех сразу поскокал. А чего там? Подумаешь — 70 тонн, 70 км\ч. То есть он до 70 км\ч вообще не разогнался — он сразу 70 побегал. Как советский стройбатовец в увольнение. И останавливается мех, кстати, так же. Скорость «0» — хац! И мы стоим. Так и нарушения в работе вестибулярного аппарата заполучить недолго.

Наступил на дерево — оно разлетелось в щепки и исчезло, даже не потрудились упасть. Наступил на следующее — то же самое. Прицел — мало того что неудобный и убого нарисованный (крестик в кружочке) — так еще и пол-экрана занимает. Управление оружием реализовано через то место, которое мы используем, чтоб продукты жизнедеятельности из организма выводить. Зато взрывы красивые от ракет. На самом деле. Правда, без воронок.

Зато ракетами нельзя в дерево попасть — Гринпис против. В дерево можно только из пушки —

оно разлетается на щепки и пропадает. Насовсем. Причем, если смотреть на меха снаружи, то когда он из пушки лупит — из него гильзы летят. Размером с полруки этого меха каждая. Это еще раз к вопросу о пропорциях (которые нам обещали «идеально выдержанными»).

Ладно. Веду я мех и думаю: что же не так? Понял. Не трясет практически. В мехе же



должно трясти — он же ХОДИТ! А тут... меха вроде бы трясет, а приборы — нет и экран не трясет. Как-то не здорово. Странно. Пропадает ощущение движения. Ощущение — как в Кваке. Или в каком-нибудь «Солдате Удачи!» В голову лезут смутные сомнения.

Посмотрел на мех снаружи. Еще раз. Покрутился на месте. Мама дорогая! Если бы вы видели, как мой мех поворачивается, стоя на месте! Это — позор. В преслову-

том MechWarrior 3 было видно, что физико-механическая структура мехов четко проработана — у каждого сустава есть свое предназначение. Там он на месте крутился, достаточно сложно переступая и очень красиво двигая опорами. А тут... мех толкает. И все. И ноги у него — как две толстые и прямые палки. Это ужасно. Попробовал присесть. Мех приседает на одно колено. Как десантник с базуккой. Выглядит препохабно. Хотел заставить меха упасть — не смог. Разучились они падать. Прямые ноги мешают.

Тем временем в игре начинает падать снег. На редкость



Прыгают «мехи» от серии к серии все меньше и меньше.

бесноватый такой. Короче, чувствуется, что Микрософтовцы у себя там в силиконовой долине (или где еще?) снега не видели ваще никогда. У них каждая снежинка — размером с небольшого коня. Это видеть надо.

## ДРАТЬСЯ БУДЕМ

Короче, я расстроился. То — не то, это — не это. И вообще все плохо. С горя вышел в менюшку, взял другого меха и поставил себе бота в противники — решил подражаться попробовать.

Тут забегу вперед. Когда ставишь бота — можно выбрать его интеллектуальный уровень. Так вот: практика показала, что на верхнем уровне (9-й уровень, по-моему) они офигенно умные, меткие и наглые. И меня такой бот вынес на мехе равной массы за 15 секунд — я ни пикнуть, ни пукнуть не успел.

Ну так вот, вернемся к первому моему боту. К счастью, мне хватило ума дать ему всего третий или четвертый уровень сложности и мех Кугар (себе я взял Хеллбрингер). Загрузились мы с ним. Появились. Смотрю — он за амбаром прячется. И началось...

Бой описывать не буду: грязное это дело — война, и все такое. Скажу о другом. Во-первых, красиво. Офигительно красивые моменты есть: чего стоят взрыв уничтоженного меха или дымные следы от ракет. Во-вторых, это чистый экшен. Просто экшен. Как квака или халф-лайф, только в десять раз хуже. Мне очень грустно об этом говорить, но из великолепного и концептуального симулятора Мракосфт умудрилась сделать эдакую балалайку. Причем, мягко говоря, второсортную. Прикрываясь словами «я хочу, чтоб это было проще, чтоб не надо было изучать кучу клавиш, чтоб каждый мог сесть и сразу начать играть»... Вот вам и нате. Очень «Тяжелое Сало 2» напоминает (кстати, кто-нибудь еще помнит, что это такое — «Хэви Гир 2»?!) во всех отношениях — правда, и то местами было получше.

## ЧТО ДЕЛАТЬ БУДЕМ?

Вариант со снятием штанов и беготней меня мало устраивает. Сегодня мы хороним один из лучших серийных симуляторов в истории. Я не куплю себе Mechwarrior 4 — не люблю фиговые 3D-экшены. Даже не хочется на «это» деньги тратить. Для меня МекУорриор3 теперь — форевер.

Да, кстати, тут наверняка сейчас найдется куча «концептуальных» парней, которые скажут: да, блин, приятель, это все из-за того, что Микрософт — отстой, а Билл Гейтс — тоже не есть гуд... Так вот. Я сейчас допишу и пойду играть в «Кримсон Скайз». Тоже Микрософт. Но, по моему, на порядок лучше: во-первых, это действительно «чистый» экшен-сим (то есть он так и задумывался), а во-вторых, в нем, в отличие от MW4, что-то все-таки цепляет за душу. Мне все равно, что за фирма делает игру, — главное, чтоб играть приятно было. И вообще — можно я поругаюсь матом? Уж очень теперь хочется.

Жалко игру. Неимоверно жалко. ●



**Что нужно крутому юзеру?**

**Крутой компьютер!**

**И выход в интернет...**



## TSM "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**



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

Компьютер TSM "Extreme GTx" - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК TSM "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 TSM "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.

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 "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-3162  
WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование  
E-mail: office@techmarket.ru

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

**Желаете сэкономить время?**

**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" (4232) 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 и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

**Бесплатная**

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

# THE BOUNCER

Сергей Фвчинников

**Е**сли раньше презентация игры, как правило, представляла собой демонстрацию ее первых уровней, представление персонажей и подробные интервью с разработчиками, касающиеся всевозможных аспектов игрового процесса, то теперь подобные события зачастую происходят совершенно иначе. Обеспечив должное количество шума вокруг очередной премьеры проекта X, разработчик Y и издатель Z устраивают крутую презентацию для журналистов, с девчонками, фейервер-

это дело создал, и начинает пояснять, почему, кроме платформы компании S (которая, по секрету, всю эту презентацию и оплачивает), очередной шедевр нигде больше создан быть не может.

Удачные технологические демки порой превращаются в полноценные игровые проекты. Речь, конечно же, не идет о пародийном Super Mario 128 или голове директора по маркетингу Sega. Вообще все сегодняшние лидеры игрового рынка отличаются собственным подходом к созда-

Чем глубже мы заходим дебри нового поколения игровых платформ, тем меньше видим, меньше понимаем и еще меньше соображаем, и это, заметьте, при значительном, я бы даже сказал, лавинообразном увеличении количества информации.

нию технологических демонстраций возможностей своего нового железа. Sega пытается поразить аудиторию выверенными и показательными демками, зачастую прибегая к юмору и самоиронии. Nintendo всегда выводит в авангард свой непотопляемый комплект суперпопулярных персонажей. Sony больше заботится об идеальном качестве и стиле картинке, не особенно сосредотачиваясь на том, какие же, собственно, технологические подробности требуется показать. Microsoft же предпочитает демки на отвлеченные темы: мышеловки с шариками из-под пинг-понга,

бабочек, летающих над живописной лужицей, ну и, конечно, страшных теток, танцующих с роботами. **Bouncer** в том виде, в котором он предстал перед зрителями на недавней конференции A Glimpse of the Future, был типичной Sony'вской технологической демкой. Безумно красивой, динамичной, оригинальной, но не оставляющей никаких сомнений в том, что демонстрируемое — вовсе никакая не игра.

Вскоре же выяснилось, что демка оказалась настолько впечатляющей, что компания Square, ответственная за ее создание,

**Самое удивительное во всей истории работы над игрой это то, сколько раз за эти полтора-два года успела полностью измениться концепция игры.**



ками и бесплатным шампанским, на которой ровным счетом ничего, кроме какого-нибудь десятисекундного ролика невинного содержания, не показывают. Но зато не стесняются на красочные описания графических возможностей, показывают оригинальный артворк, иногда даже представляют модели героев, слепленные из гипса или папье-маше в натуральную величину. После чего на сцену поднимается очередной «гений», который все



**ДОСЬЕ** Платформа: PlayStation2 Жанр: Интерактивное кино Издатель: Square Разработчик: Dream Factory Дата выхода: январь-февраль 2001  
Онлайн: [www.square.co.jp](http://www.square.co.jp)



Качество real-time роликов в Bouncer просто поразительно.



Знаменитая сцена с древним авто из технологической демки PS2.



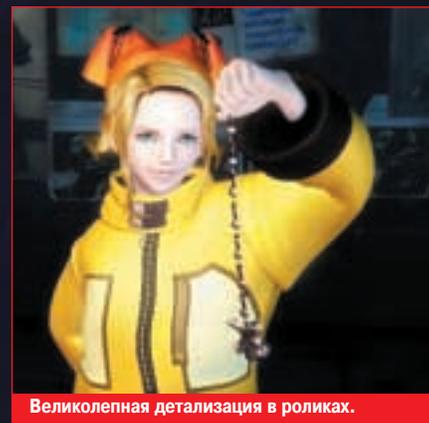
решила поручить одной из своих полунезависимых команд Dream Factory работу над игровым проектом, получившим название **The Bouncer**. Самое удивительное во всей истории работы над игрой это то, сколько раз за эти полтора-два года успели полностью измениться как концепция игры, так и даже состав тех людей, что над ней работали. Dream Factory — это команда, создавшая два самых оригинальных, пожалуй, файтинга за последние годы. Первым был сенсационный в Японии и непонятый в Америке *Tobal #1*, сочетавший в себе драки на высоком разрешении при полном отсутствии текстур (тогда это смотрелось невероятно модно ;-), а вторым стала странноватая драка с многоуровневыми аренами и персонажами из *Final Fantasy Ehrgeiz*, не понятая даже у себя на Родине, и это тогда как использовавший ту же самую идею *Dead or Alive 2* разошелся позже огромными тиражами. Вполне очевидным был тот факт, что **Bouncer** станет логическим расширением идей Ehrgeiz и будет веселой и прикольной дракой с возможностью участия нескольких игроков и массы компьютерных персонажей. Дракой, в которой можно будет крушить столы и стулья, проламывать телами противников перила, долбать их головами о роскошные машины образца пятидесятых годов и, возможно, получать возможность глядеть на кое-какие сюжетные вставки между уровнями. Большого, собственно, и не требовалось, успей Dream Factory закончить игру к запуску PS2. Однако примерно через полгода после первых публикаций об игре стало известно, что **Bouncer** превращается в RPG

мом деле? Если судить по той игравельной демо-версии, что Square представила журналистам незадолго до осенней Tokyo Game Show, то игра представляет собой действительно интерактивный фильм, интерактивность которого заключается в возможности участвовать в драках, выбирать персонажа, за которого можно играть, и изредка влиять на течение сюжетной линии путем выбора линии поведения или реплик. Для игровой составляющей вполне достаточно.

Главное в **Bouncer** — это, видимо, драки. Бои происходят на пересеченной местности, в точности как в ранних технологических демках. Интерактивность пейзажей, правда, несколько ниже, чем в смелых CG-роликах, однако на экране действительно одновременно могут находиться десяток-полтора персонажей, молотящих друг дру-



Сюжетная линия концентрируется вокруг того персонажа, за которого вы играете.



Великолепная детализация в роликах.

Дизайном персонажей занимается известный по FF7 и FF8 Tetsuya Nomura.



арены делают свое подлое дело — графика резко ухудшается и выглядит даже чуть ниже уровня Spikeout. Что все равно оценивается нами, как минимум, как «хорошо», но все же далеко не «великолепно».



(!), а команда его разработчиков, включая продюсера и нескольких художников, «переведена на другие проекты». То тут, то там стали мелькать скриншоты снятых крупным планом лиц основных персонажей, а в Интернете начали появляться CG-ролики со всевозможными сюжетными вставками и разговорами героев. К весенней выставке Tokyo Game Show 2000 была приурочена странная рекламная кампания игры, в которой Bouncer предстал перед игроками уже в виде «Playing Action Movie», что в переводе с ломаного японского английского на исковерканный русский английский, по всей видимости, означает «интерактивный кинобоевик». Что же **Bouncer** представляет собой на са-

га что есть силы. Все это весьма похоже на Sega'вский блистательный Spikeout, который, увы, так и не был переведен с игровых автоматов на Dreamcast. Однако Dream Factory надо отдать должное — **Bouncer** прекрасно оптимизирован под PlayStation2. Если оставить пока в стороне графику, очевидной новацией стало полностью аналоговое управление персонажами, включающее в себя определение не только передвижения героя по экрану, но и силу наносимых им ударов. Слабое нажатие кнопки — слабый удар или отвлекающий маневр, сильное же нажатие должно послать противника в глубокий нокаут. Остается лишь надеяться, что столь смелое решение будет достойно использовано в боевой системе.

Что же касается графики, то, без преувеличения, **Bouncer** является единственным произведением, в котором полигональные персонажи выглядят настолько реально, что их с легкостью можно спутать с CG-моделями. Все то, что мы видели в технологической демке с Reiko Nagase из Ridge Racer, теперь становится реальностью уже на настоящей PS2, да еще и с участием нескольких персонажей одновременно и с богатым задним планом. Увы, в самую крупную и красивую ягодку всегда умудряется залезть подлый червячок. В интерактивных секциях игры (читай — в драках) графический движок резко ослабляет хватку. Необходимость присутствия на экране десяти-пятнадцати персонажей и большие

**Bouncer** будет первой Square'вской игрой на DVD, причем компания настроена по этому поводу более чем решительно. Помимо всего прочего, это будет первый диск с поддержкой как английского, так и японского языков, — игрок сможет попросту выбрать любую звуковую дорожку и субтитры в опциях меню; а звуковая дорожка будет впервые в истории игровой индустрии представлена в формате Dolby Digital 5.1 с полной поддержкой 3D-звука. Square уже стала настоящим пионером внедрения новейших звуковых технологий в игры и для примера продемонстрировала перекодированные в Dolby 5.1 видеоролики из Final Fantasy VIII. Поверьте, они стоят того, чтобы даже купить очередную ремейк на PS2 только ради того, чтобы насладиться идеальным трехмерным звуком. Так что к своей PS2 уже в начале следующего года придется прикупить мощный акустический пакет, благо сегодня выбор огромен. Сложно сказать, сможет ли **Bouncer** произвести революцию на игровом рынке, однако уже сейчас можно с уверенностью предсказать проекту значительный успех. Наряду с Zone of the Enders, **Bouncer** имеет все шансы стать одним из первых настоящих шедевров на новой приставке.

# SKIES OF ARCADIA



Представьте себе на минуту такую картинку. Вы работаете в компании Sega в команде, которая некогда, давным-давно, создала несколько удачных и интересных ролевых игр, в частности, такой незабываемый продукт, как *Phantasy Star IV*. И вот к вам приходят отцы-основатели проекта Dreamcast и говорят, что для их суперконсоли необходимо создать абсолютно новый RPG-проект, да настолько прорывной и интригующий, что мог бы превзойти не только успех *Phantasy Star*, но даже потягаться в 2000 году с проектами самих Square и Enix.

Сергей Овчинников

**П**римерно так все и случилось для команды Overworks, которой было поручено создание главных внутренних RPG-проектов компании Sega на Dreamcast. Первым стал сиквел самой популярной игры на Saturn *Sakura Taisen 3*, ну а вторым, как долгое время считалось, станет пятая серия *Phantasy Star*.

Когда Sega решила-таки анонсировать свою мега-RPG в середине прошлого года, названия ей еще придумано не было, и по общей традиции, как и в случае с *Shenmue*, было решено просто дать проекту кодовое название. *Shenmue* была известна как Project Berkley, ну а будущую *Skies of Arcadia* представили публике под названием Project Ares. Что еще больше возбудило подозрения насчет того, что игра является ни чем иным, как пятой серией *Phantasy Star*. Черо бы там ни хотелось фанатам, *Skies of Arcadia* — это абсолютно новая игра, по своим масштабам, особенностям игрового процесса и использованию трехмерной графики сравнимая, пожалуй, лишь с последней большой RPG от Sega, вышедшей еще на Saturn, — *Panzer Dagoon Saga*.

Если миры *Final Fantasy* состоят из лесов, долин, красочных городов и горных серпантин, а типичный мир, например, *Might & Magic* представляется состоящим в основном из темных запутанных подземелий, то Вселенная *Skies of Arcadia* — это мир свободного полета, романтики и бесконечности человеческих возможностей. Команде Overworks удалось создать в игре мир настолько насыщенный красками, детализованный и яркий, что просто удивляешься, как такое можно сотворить из полигонов (которых, кстати, здесь далеко не так много, как в той же *Shenmue*). При этом мир, окружающий нас, — живой, трехмерный, обладающий объемом. Не случайно первый же экран после стандартного логотипа предупреждает о том, что игра не рекомендуется людям с боязнью высоты и чрезмерно открытых пространств. Все в *Skies of Arcadia* выглядит настолько реально, что действительно можно с легкостью поверить во все, происходящее на экране. А поскольку пространства действительно открытые, а плавающие в воздухе острова не имеют никакой опоры, зачастую уходя своими островами в плот-

ный слой облаков, то несложно потерять ориентацию в пространстве. Но хватит вас пугать, перейдем лучше непосредственно к делу.

Мир *Skies of Arcadia* — это гигантское воздушное пространство и несколько десятков крупных и мелких плавучих островов, между которыми курсируют летучие корабли. Выглядят они, в большинстве своем, как классические парусники Эпохи Открытий, однако встречаются и более продвинутые, бронированные модели, которые уже похожи на броненосцы конца прошлого века. В этом достаточно тихом идиллическом мире активно ведется торговля между островами, и вполне естественно, что в один прекрасный момент идиллия разрушается. В небе появляются воздушные пираты, которые, пользуясь прикрытием Валуанской Империи, устанавливают новое равновесие в небесах, и уж тут многим жителям островов не остается ничего другого, как самим начать промыш-

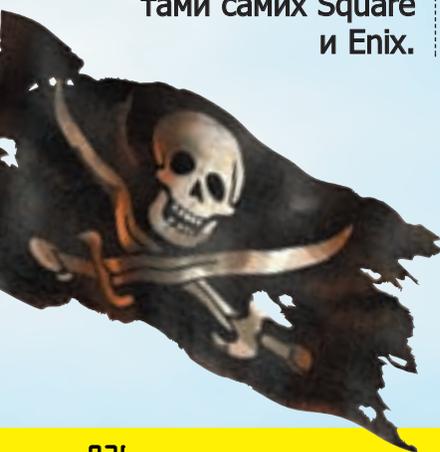


## ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast Жанр: RPG  
Издатель: Sega Разработчик: Overworks  
Дата выхода: 14 ноября  
Онлайн: [www.o-works.co.jp](http://www.o-works.co.jp)

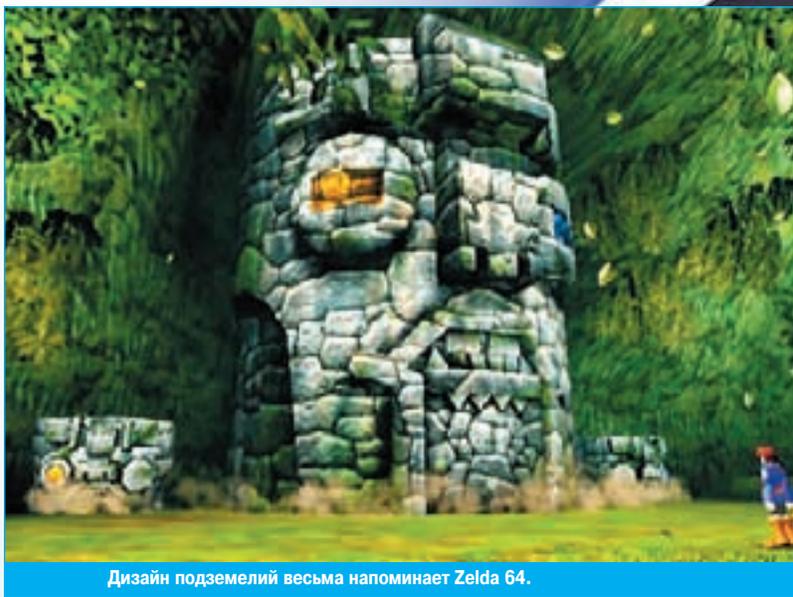


Мощная боевая армада Империи. И все они против вас...



лять пиратством. Другой вопрос, какой смысл они вкладывают в это понятие. В **Skies of Arcadia** нам незатейливо рассказывают еще одно переложение истории о Робин Гуде. Наш молодой герой Vase и две его подружки, легкомысленная и безумная Aika и задумчиво-романтичная Fina, организуют собственную пиратскую банду Blue Rogues для того чтобы грабить богатых и помогать бедным. Как это часто бывает в японских RPG, эта троица даже не подозревает, в какую историю ввязалась. Нашим так называемым «пиратам» будут мешать раскрыть главную тайну настоящие, черные пираты, обладающие гигантским и мощнейшим флотом, а также вся Валуанская Империя, в интересах которой скорее уничтожить всех жителей островов, нежели дать им докопаться до тайны. История начинается просто и незатейливо и позволяет окунуться в нее буквально с первых же минут. **Skies of Arcadia** присущи как юмор и простота **Grandia**, так и подъем на поверхность вполне серьезных взаимоотношений и даже решение кое-каких философских дилемм, правда, во вполне логичных пропорциях.

В отличие от той же **Grandia II** (с которой **Skies of Arcadia** неминуемо будут сравнивать), творение Overworks кажется значительно более открытым и насыщенным



Дизайн подземелий весьма напоминает **Zelda 64**.

«воздухом». Тут все дело в камере и анимации персонажей. GameArts в своем творении решили не отходить далеко от Sautrup'овского оригинала, поэтому камера практически всегда висит на фиксированной высоте, а герои в силу невысокой детализации двигаются весьма схематично и примитивно. Понятно, что ни о каких эмоциях в данном случае говорить не приходится. Кое-что, конечно, передается на манер **Dragon Quest**, мультяшными подергиваниями, но настоящей плавности движений авторам **Grandia II** все равно добиться не удалось. В **Skies of Arcadia** же разработчики, похоже, ничуть не стеснялись менять ракурсы, пока-

зывать происходящее со всех сторон, а не только сверху, да и сам движок вышел у них намного совершеннее, в результате чего произошло то, чего мы так давно ждали от трехмерной RPG, — мир ожил. Блестящий же дизайн и подбор текстур завершили начатое — **Skies of Arcadia** может похвастаться действительно незаурядным визуальным рядом. Во всей игре нет ни грамма видео — все сделано только из полигонов. При том, что здесь еще и нет озвучки (пара дежурных фраз героев не в счет), занимаемые игрой два диска — это нечто особенное. Место потрачено на хранение грандиозного количества текстур и локаций — здесь их дей-



ствительно огромное количество. Плюс ко всему позаимствованная из Shenmue система искусственной жизни позволила по-настоящему оживить население городов в игре — здесь всегда можно встретить массу людей, не просто ожидающих, когда вы подойдете и зададите вопрос, а спокойно живущих в этом мире и занимающихся своими делами.

В **Skies of Arcadia** есть и классические подземелья. Однако проходятся они опять-таки не в стиле **Grandia** или **Final Fantasy**, а скорее ближе к стилю **Zelda**. Бои, конечно, пошаговые, но метод поведения камеры, движение персонажа, характер головоломок и структура лабиринтов — все это говорит скорее о близости **SoA** к миямотовскому шедевру. Стоит ли говорить, что и здесь графические качества игры проявляются в полную силу. Еще интереснее устроена боевая система. Мало того, что вы в пошаговом режиме деретесь с обычными врагами и боссами, но еще можете принимать участие в воздушных битвах, которые выполнены на манер трехмерных **Pirates**, опять-таки в псевдопошаговом режиме. Когда два или три корабля сходятся в смертельной схватке

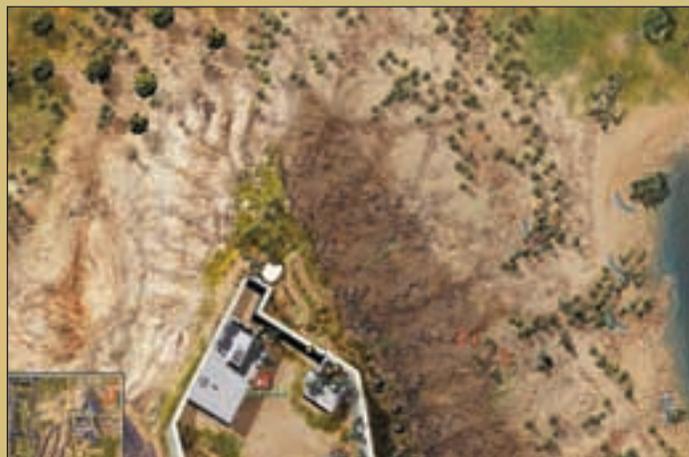
в небесах, громыхая раскатами пушек и эффектно скользя по поверхности облаков, получается совершенно невероятное зрелище. Собственно бои весьма похожи на сражения в **Grandia**, но чуть менее динамичные и более стратегичные. Если бы добавить героям свободу передвижения, то получился бы вообще **Shining Force**. Весьма интересна накопительная система **Action Point**'ов, когда игрок может выбирать, пользоваться ли ему простыми атаками, но часто, или же подождать, пока появится возможность применить более сильный прием. Магическая система вообще чрезвычайно проста и является достаточно серьезно упрощенной системой материи из **FF7**. Что, в принципе, прекрасно вписывается в общую боевую схему.

**Skies of Arcadia**, помимо всего прочего, редкий пример оперативности издателя при выходе игры на английском языке. Даже при налаженной машине перевода у Square, например, трансляция **Final Fantasy** занимает минимум полгода, у некоторых других издательств на это вообще уходит по несколько лет. **Skies of Arcadia** же появится на американском рынке уже в середине ноября, всего лишь спустя полтора месяца после своей японской премьеры. И пропускать это событие я вам крайне не советую. Пока все складывается так, что нам предстоит встреча с одной из лучших RPG последних лет. ●

Вячеслав Назаров

Недавно у меня начал отчетливо проявляться комплекс вины. А также кины и домины. Все складывается таким образом, что жизнь без этих вещей становится мрачной и унылой. Особенно без кино. Вам, без сомнения, известно, что из всех искусств важнейшим для нас является лишь то, которое легко для восприятия. Вообще, любое произведение искусства должно быть понятным.

# CLOSE COMBAT: INVASION NORMANDY



**П**о крайней мере для тех, кому оно адресовано. В противном случае результат от общения с ним будет весьма плачевным: исследуя неизвестное, возможно получить лишь непонятное. Поэтому то, что на экранах появляется много замечательных фильмов, рассчитанных на зрителей с интеллектом на уровне моей любимой табуретки, не может не радовать. Недавно я пересматривал один из таких шедевров. Наши родные переводчики обозвали его «Спасая рядового Райана от прапорщика Пилличука». Речь в нем шла о Второй Мировой Войне и роли в ней войск союзников. Впрочем, эта тема является вечной. Надо же и буржуйам хотя бы представить себя людьми, которые спасли мир. Или спасают. В компьютерных играх, описывающих события Второй Мировой. Именно ей и будет посвящена пятая серия знаменитой электронной оперы **Close Combat**, которая станет именоваться **Invasion Normandy**.

По своей сути **Close Combat: Invasion Normandy** является однойцевым близнецом предыдущей игры — **Close Combat IV: Battle of the Bulge**. Это все та же симуляция в реальном времени боевых действий, ведущихся отдельно взятым взводом головорезов, идущих по жизни с лозунгом: «Кто к нам с мечом придет, тот в орало и получит!» Сам же механизм игры практически не изменился. То же самое можно сказать и о ее графическом оформлении. Сохранился и баланс стратегии и тактики: великим полководцам придется заниматься лишь тем, что водить подчиненных по полям и лесам Нормандии да посылать их на верную гибель при первой же возможности скрестить шпаги трассеров с вражескими пулеметчиками. Казалось бы, все это мы уже видели. Но в действительности все не так, как на самом деле.

Первым, что буквально прыгает в глаза, является новая система формирования боевых подразделений — или по-нашему, по-бразиль-

ски — **Force Pool Management**. В предыдущей игре отважным командирам предлагались уже сформированные боевые единицы, с которыми и предстояло пройти весь полный опасности военный маршрут. Но в **CC: Invasion Normandy** игроки наконец-то получают возможность строить войска в соответствии с собственными идеями и целями. В новом историко-военном проекте в их распоряжение попадут отряды, включающие в себя по три взвода, каждый из которых в свою очередь окажется домом родным для пяти команд. Соответственно, если по данным разведки становится известно, что воспитывать немецких гадов надо будет в разрушенном городе, на который враги предпочитали любоваться из бомболюка, то имеет смысл отказаться от танков в пользу подразделений пехоты. Таким образом, новая функция, добавленная в игру, является успеш-

твенным шагом вперед в развитии сериала, позволяя поднять на новый уровень стратегическое планирование.

Также в **CC: Invasion Normandy** виртуальные командиры смогут теперь заказывать себе на подмогу не только бомбардировщики и группу поддержки из минометного полка, но и американских моряков, плавающих на своих крейсерах у берегов Нормандии. Получив призыв: «S-O-S! We're in the ass!» — флотилия с удовольствием вышлет на берег комплект гуманитарной помощи, состоящий из снарядов самого последнего калибра. Значительно облегчить жизнь войскам союзников и сделать ее совершенно невыносимой для захватчиков смогут и десантники. В новой игре они получат возможность начинать выполнение миссии в тылу врага, обладая пятиде-

невными запасами боевых 100-граммовок и прочего снаряжения. Соответственно, за это время отряд парашютистов необходимо вывести к своим, чтобы не дать несчастным диверсантам умереть от голода, холода и абстинентного синдрома.

Что же касается бойцов, которые поступят в распоряжение командиров, то в **CC: Invasion Normandy** все они останутся прежними, плюс на службу поступит несколько новых смельчаков. Так в игре появятся инженеры. По своей сути они являются штурмовиками, с той лишь разницей, что вдобавок ко всему умеют разминировать минные поля. Выглядят они довольно мрачными ребятами, которые не любят шутить, а поговорку: «Одна нога здесь, другая там» — вообще ненавидят всеми фибрами души.

Техника в **CC: Invasion Normandy** будет представлена уже не только американскими и немецкими боевыми машинами. Разработчики обещают включить в игру и стальных монстров, выращенных в российских и французских оборонных заповедниках.

Как и в предыдущих проектах серии **Close Combat**, в **CC: Invasion Normandy** один из основных атрибутов стратегических игр — **Fog of War** — будет отсутствовать как класс. Впрочем, отличная система определения поля зрения и линии огня компенсирует этот, с позволения сказать, недостаток.

**CC: Invasion Normandy** является очень интересным проектом, который продолжает славное дело своих предшественников и делает отличный задел для будущих игр. Ведь имея такой инструмент, позволяющий сыграть роль спасителя человечества или хотя бы Нормандии, вы точно перестанете страдать от любых комплексов. В том числе и вины. Вместо этого вы будете ими наслаждаться. ●

**ДОСЬЕ**  
**Платформа:** PC **Жанр:** стратегия  
**Издатель:** SSI **Разработчик:** Atomic Games  
**Онлайн:** <http://www.atomic.com/>  
**Дата выхода:** ноябрь–декабрь 2000

# Полный Улет

ПОЧТИ  
ДЕТЕКТИВНАЯ  
ИСТОРИЯ

о том, как в большом мире  
 маленьких политиков все  
 так же продается и  
 покупается, обещается и  
 не выполняется, как  
 некомпетентные силовые  
 органы всячески  
 скрываются от  
 коррумпированных  
 злодеев, как бьет ключом  
 дикий рынок товаров и  
 услуг, как пытаются  
 проводить олимпийские  
 игры и как не  
 прекращается  
 непримиримая война за  
 раздел сфер влияния...



Как и прочие философы, жуки Аристо и Платотель бесполезны для решения насущных проблем.



Кепка и красноречие - неперемные атрибуты непревзойденного оратора Жужкова.



Самый популярный муравьиный вид спорта в этом сезоне - "бредля на гайдарках".



Фотореализм игрового мира местами превосходит окружающую нас реальность.

**Минимальные системные требования:**

- Windows® 95/98 (DirectX™ v. 7.0);
- Процессор Intel Pentium® II;
- 64 Mb оперативной памяти;
- 115 Mb свободного пространства на жестком диске;
- 4-х скоростной CD-ROM привод;
- DirectX3D™ – совместимый 3D-ускоритель;
- Управление – мышь, клавиатура;
- Windows® – совместимая звуковая карта.

**PC CD-ROM ПРИКЛЮЧЕНИЯ**

© 2000 Nikita Ltd. Все права защищены. Все упомянутые товарные знаки являются исключительной собственностью их владельцев.



■ "Вундеркинд плюс"  
 Комплект из 26 развивающих игр.  
 3-6 лет

■ "День рождения 2"  
 Изучение английских и русских слов.  
 5-9 лет

■ "Волшебный сон"  
 Интерактивный мультфильм по мотивам русских народных сказок.  
 6-9 лет

■ "PARKAN, Хроника Империи"  
 Космический имитатор/стратегия от первого лица.  
 12 лет и старше

■ "Новый Робинзон"  
 Школа выживания в естественной среде.  
 10 лет и старше

■ "Новый Бармалей"  
 Интерактивный мультфильм о новом слове в защиту животных.  
 6 лет и старше

■ "Бармалей возвращается"  
 Интерактивный мультфильм о поисках клада искателями приключений.  
 6 лет и старше

■ "Железная стратегия"  
 Стратегия реального времени/имитатор боевых роботов.  
 12 лет и старше

■ "Сафари-биатлон"  
 Супер-гонки на боевых турбомобилях далекого будущего.  
 10 лет и старше

Покупайте в Интернете [www.bolero.ru](http://www.bolero.ru)

Игры "Никиты" можно купить в специально предназначенных для этого местах, а именно: в мультимедийных отделах книжных магазинов, компьютерных салонов и универсамов, на лотках радиорынков, в киосках подземных переходов. Если цена одной игры превысит 3 (три) условных доллара США, Вам следует задать дополнительные вопросы ответственному лицу. Если Вы не обнаружили игр "Никиты" в упомянутых местах, настоятельно требуйте их у продавцов, и чем быстрее, тем больше. По вопросам оптовых закупок следует немедленно обращаться по телефонам: (095) 115-97-77, 115-97-43. Условия, которые Вам обязательно предложат, смогут обогатить Вас не только материально, но и духовно.



# SILENT HILL 2



Если статистика не врет (а она никогда не врет, только адаптируется под нужды того или иного корпоративного клиента), то первая сотня игр для PlayStation2 же практически в полном составе появилась на свет.

Сергей Овчинников

**Н**емало для неполного первого года жизни (вообще говоря, по статистике вообще рекорд). Но только сколько в этом длинном списке хотя бы капельку запоминающихся названий? Десяток, да и тот с натяжкой. На PS2 нет ни одной приличной RPG, ни одной приличной стратегии, да и имеющиеся гонки и даже (навлекая на себя фанатскую нелюбовь) файтинги оставляют желать лучшего. Пусть Sony и оказалась не готова к ранней премьере приставки, но все же за имевшиеся в распоряжении полгода разработчики могли создать хоть одно выдающееся произведение. И все-таки на горизонте практически пусто. Декабрь придется прикрывать перспективному, но сомнительному проекту Dark Cloud, а все суперхиты, начиная с Gran Turismo 3 SpecA и Opimusha и заканчивая ZOE и Bouncer, проявят свои

Еще в прошлом году на вечеринке Sony на киностудии Columbia Pictures во время E3 был показан видеоролик с участием героев **Silent Hill**, который, якобы, проигрывался на «железе» PS2. Именно тогда и стало ясно, что **Silent Hill 2** миру никак не миновать. Удивительно лишь то, что с официальным анонсом игры Konami решила ждать так долго. Лишь на осенней Tokyo Game Show начали постепенно просачиваться новые детали проекта. И так, сиквел знаменитого ужастика, прославившегося тем, что он был значительно страшнее и мрачнее своего прототипа Resident Evil, появится на свет в следующем году на PlayStation2, а чуть позже и на X-Box. Действие игры будет происходить в том же городе и с теми же главными героями, но на этот раз с большим уклоном в мрачный кровавый триллер с сотнями трупов, реками крови и вконец запущен-

**ДОСЬЕ**

Платформа: PS2, X-Box Жанр: Ужастик  
Издатель: Konami Разработчик: Konami  
Дата выхода: 2001  
Онлайн: www.konami.co.jp

**Действие игры будет происходить в том же городе и с теми же главными героями, но на этот раз с большим уклоном в мрачный кровавый триллер с сотнями трупов, реками крови и вконец запущенными туалетами.**

лучшие качества лишь в январе-феврале. И несмотря на то, что ситуация с продажами «железа» все равно для Sony пока складывается чрезвычайно удачно, поторопиться с релизом качественных игр компании явно не помешает.

В чем ей и поможет, пожалуй, крупнейший сегодня партнер по PS2 в Японии (не принимая в расчет почти супружеские отношения со Square) издательство Konami, у которого в разработке что-то около десятка действительно перспективных проектов.



Мочить зомби будем, определенно, в сортире.



От такого жуткого дизайна кровь в жилах стынет.



ными туалетами. В общем, все в лучших традициях самого жуткого жанра американского кино. Вероятно, кто-то от этого еще и получит удовольствие. Откровенно признаться, мне нравятся зрелища пусть и страшные, но все-таки эффектные. А если вдруг из тумана вылетает кухонный тесак и со смачным звуком утыкается в голову героя со всеми сопутствующими последствиями (пятна на полу и все такое), то это, вообще говоря, не слишком забавно. Но поклонники такого подхода к созданию инте-

рактивных ужастиков наверняка будут в восторге, ведь Konami явно не собирается делать из «тихого холмика» низкобюджетную поделку с целью сорвать прибыль с ничего не подозревающих владельцев PS2. Как и в случае с ZOE и MGS2, здесь мы имеем дело с прекрасным движком, отличной анимацией и достойным дизайном. Вот только в городе от этого тумана меньше не стало. Но теперь он не служит цели скрыть технологические недостатки пожилой игровой машины, а просто присутствует для атмосферы...

**ЦЕНЫ  
СНИЖЕНЫ!**

*ваш*

internet



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

**Постоянное подключение к Интернету  
по выделенной линии из любой точки Москвы!**

## **НОВЫЕ ТАРИФНЫЕ ПЛАНЫ**

\* цены не включают в себя оплату услуг локального оператора

### **Тарифный план "Экономичный"\***

- для ЛЮБОЙ СКОРОСТИ ПОДКЛЮЧЕНИЯ**
- стоимость \$60 в месяц (включает 0,5 Гб международного и 5 Гб российского предоплаченного трафика)
  - отдельный подсчет российского и международного трафика
  - российский трафик \$6 за 1 Гб
  - международный трафик \$60 за 1 Гб
  - *ночью дешевле*

### **Тарифный план "Универсальный"\***

- для ЛЮБОЙ СКОРОСТИ ПОДКЛЮЧЕНИЯ**
- стоимость \$60 в месяц (включает 1,5 Гб предоплаченного общего трафика)
  - превышение трафика \$40 за 1 Гб
  - *ночью дешевле*

### **Тарифный план "Unlimited"\***

- неограниченный российский и международный трафик
- скорость подключения до 2 Мбит
- стоимость от \$ 350 в месяц

**Специальное предложение!**

**Тарифный план "Россия" теперь на 30% дешевле!**

тел. (095) 232-3797

e-mail: [access@zenon.net](mailto:access@zenon.net)

<http://www.zenon.ru/service>

# MAGIC & MAYHEM: ART OF MAGIC

Вячеслав Назаров



**В** прочем, в том, что большая часть человечества не может понять истинного положения вещей, нет ничего удивительного. Ведь все люди делятся на две категории: те, которые умеют считать, и те, которые не умеют. И перед последними, если они к тому же еще и знают, что работа не волк, а произведение силы на расстоянии, открываются потрясающие перспективы. С такими талантами эти матерые человечки могут с успехом заниматься даже изучением столь сложной науки, как магия. Но, конечно, с талантами так везет далеко не всем. А волшебства хочется каждому. И получить его может каждый. Пусть и не в реальной жизни, а лишь по ту сторону голубого двадцатидюймового монитора. Когда-то одним из лучших тренеров для магов являлась игра **Magic &**

**ДОСЬЕ**

**Платформа:** PC **Жанр:** 3D-RTS/RPG  
**Издатель:** Bethesda/VIE **Разработчик:** Charybdis Ltd. **Онлайн:** <http://www.intoto-online.com/magic-candmayhem> **Дата выхода:** I квартал 2001



События в новой игре будут разворачиваться за 500 лет до оригинальной Magic & Mayhem.

**Mayhem.** Но все течет, все из меня... И на смену чудесной игре приходит ее продолжение, посвященное все тому же искусству магии — **Magic & Mayhem: Art of Magic.**

События в новой игре будут разворачиваться за 500 лет до оригинальной **Magic & Mayhem.** В те времена и трава была зеленое, и небо го-

лубее, и тумачи мягче. Все тогда было просто, понятно и не загружено условностями вроде законов цивилизованного мира. Жители волшебной страны даже считали себя вполне счастливыми существами, но лишь до тех пор, пока при загадочных обстоятельствах не скончался Магистр — могущественный маг, сохранявший баланс во Вселенной тысячами.

Как вы думаете, дорогие читатели, в чем сила? Хорошо всем известный брат общероссийского масштаба Данила Багров полагает, что сила в правде. Его близкий родственник уверен, что она в деньгах. Хотя на самом деле сила в Ньютонах.

После его гибели и началось безудержное веселье — брат пошел на брата, сын на отца, а пофигисты — за пивом. В стране цветов наступили смутные времена.

В **Art of Magic** игрокам придется перевоплотиться в Ауракса — молодого раздолбая, который оказывается втянутым в водоворот волшебства и приключений. Являясь с самого начала гармонично недоразвитой личностью, герой будет постепенно овладевать магическим искусством и под конец сможет даже полностью изменить политическую карту фантастического мира. Главное, сделал первый шаг на пути к подлинному могуществу, необходимо помнить, что просто жизненно важно творить о себе мифы. Все Боги начинали именно так.

Несмотря на то, что сюжет нового проекта перенесет нас назад по сравнению с первой частью игры, с точки зрения технологии **Art of Magic** вырывается далеко вперед. На этот раз разработчики воспользовались новым 3D-движком, в который постарались влихнуть все

ним образом раз и навсегда решат проблему навигации в сказочном виде. В итоге все будет выглядеть в точности так, как в древних двухмерных стратегиях, с той лишь разницей, что виртуальные маги смогут увеличивать и уменьшать масштаб картинки. На этом борьба с негативной стороной трехмерности и закончилась. Интерфейс игры останется прежним, поскольку разработчики пришли к выводу, что в оригинальной **Magic & Mayhem** он был интуитивно понятным и простым в управлении. В этом есть доля истины: по крайней мере игру не надо было просить повернуться к ядру задом, а к тебе дружелюбным интерфейсом — все это она делала сама.

Вообще, если уж виртуальную камеру игрокам придется настраивать вручную, то противники будут подстраиваться под их стиль ведения борьбы самостоятельно. Система AI в **Art of Magic** позволяет компьютерным персонажам изучать стратегию и тактику положительных героев и динамично изменять собственное поведение, что делает процесс выживания в далеком мире крайне интересным.

Каждая минута, проведенная во Вселенной **Art of Magic**, обещает и в самом деле быть крайне захватывающей. Помня о замечательной поговорке: «Зачем усложнять жизнь себе, когда ее можно усложнить другим?» — игроки будут по-



Каждая минута, проведенная во Вселенной Art of Magic, обещает и в самом деле быть крайне захватывающей.

самое лучшее, что только смогли наскрести по сусекам компьютерной индустрии. Вторая серия **Magic & Mayhem** будет отличаться от первой полной и безоговорочной трехмерностью. Во-первых, это позволило создателям игры избавиться от набивших всем оскомину противных спрайтов, а, во-вторых, обеспечило возможность сконструировать мир, в который можно погрузиться на немыслимую глубину реалистичности. По крайней мере так о своем детище говорят в Charybdis Ltd.

Стоит обратить внимание на то, что довольно часто трехмерность виртуальных миров играет злую шутку, превращая перемещение по ним в нетривиальную задачу. Посчитав, что игроки такой гадости им не простят, разработчики постарались свести минусы трех D к минимуму. Для этого угол обзора в **Art of Magic** они сделали фиксированным, решив, что подоб-

хищать магические артефакты из хорошо укрепленных вражеских крепостей, вытаскивать униженных и оскорбленных из злодейских тюрем и вообще жить полноценной жизнью. Но это то, что касается крови. В **Art of Magic** встретятся и такие оригинальные миссии, как сражения с армадами гадких монстров на территориях, где полностью отсутствуют источники энергии.

**Art of Magic** без сомнения сможет повторить успех своего старшего брата — проекта **Magic & Mayhem.** Разработчики игры, несмотря на то, что не русские, каким-то образом сумели понять, что сила игры не в каком-то одно ее элементе, будь то графика или система AI, а в их совокупности. И если в новом проекте эту идею удастся реализовать, то в ряды волшебников сможет вступить любой желающий. И выходить из них ему уже не закончится. ●

НОВАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

# ИСТОРИЯ ВОЙН Наполеон



«История войн: *Наполеон*» - стратегия с великолепной трехмерной графикой. Игра с исключительной точностью воспроизводит исторические события 1803-1812 г.г. В ходе знаменитых сражений вы сможете воспользоваться проверенной тактикой великих полководцев или найти собственное решение.

- Первая игра в жанре «стратегия», способная обеспечить отличное качество 3d-графики даже на слабых машинах. Игра полностью трехмерна!
- Игра воспроизводит реальные исторические события. Действия отрядов повторяют тактику исторических прототипов. Игру можно рассматривать как историческую энциклопедию, содержащую в себе информацию по армиям тех лет.
- Разнообразие игрового процесса: каждая миссия уникальна. Некоторые из них можно выиграть лобовым штурмом, над другими придется попотеть даже опытным стратегам.
- В игре учитываются различные параметры оружия: отклонение пули, уменьшение ее убийной силы на излете... Выстрел в упор может и не убить скачущего всадника, но заставит его остановиться, граната, выпущенная из пушки, может не долететь до цели и взорваться в воздухе, а может просто упасть на землю и разорваться позже.

**Системные требования:**

Процессор	Pentium 166 MMX
Оперативная память	64 Мб
Видео	Требует 3d-ускоритель
Места на жестком диске	60Мб и выше
Звуковая карта	MS Windows 95+ совместимая
CD-ROM	8x



Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: [navigat@aha.ru](mailto:navigat@aha.ru)  
По вопросам оптовых закупок: обращаться 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)



# Живи в

Предлагаем Вашему вниманию компьютерное оборудование компании ISM на базе процессоров фирмы Intel®.

Бесплатная консультация, скорость, надежность, долговечность, широкий выбор дизайна - это только малая часть того, что может предложить Вам наша компания. Это широкий выбор от игровых систем до компьютеров для дома и офиса. Опишите самыми общими словами, то что Вы ждете от покупки и наши специалисты гибко подберут для Вас необходимый вариант.

Сервис вплоть до подключения, горячая линия, интернет-поддержка и новейшие программы с дружественным интерфейсом позволят Вам сразу окунуться в мир музыки, игр, интернета, а также "легким движением руки" превратить

Ваш персональный компьютер в настольный офис. Высшая оценка

для нас - это рекомендации наших клиентов! Приходите, удивитесь ценам и узнайте больше!



[www.ISM.ru](http://www.ISM.ru)  
[shop.ISM.ru](http://shop.ISM.ru)

*современном мире!*

**КОМПЬЮТЕРЫ  
В КРЕДИТ**

**ГАРАНТИЯ 2 ГОДА**

**ДОСТАВКА  
ПО МОСКВЕ**

**БОЛЬШОЙ ВЫБОР  
КОМПЬЮТЕРНЫХ  
КОМПЛЕКТУЮЩИХ**

Ст. м. "Профсоюзная" - т. 785-57-01

Ст. м. "Университет" - т. 787-77-81, 787-77-82, 787-77-83

Ст. м. "Проспект Мира" т. 280-51-44, 280-51-66

Ст. м. "Тимирязевская" - т. 210-83-40



pentium® III

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

# DAYTONA USA 2001

Сергей Фвчинников

Доброе имя компании Sega в сегодняшнем мире сформировано во многом благодаря блестящей линейке проектов для игровых автоматов, области, в которой Sega (в отличие от консолей), является абсолютным лидером вот уже на протяжении многих лет.

**Н**е секрет, что до последнего времени именно аркадный бизнес был для компании приоритетным, и выпускаемые игровые приставки являлись лишь еще одним способом заработать на устаревших аркадных играх, быстренько портировав их на собственную консоль. Virtua Fighter, Virtua Striker, Virtua Cop, Super GT, Sega Rally, House of the Dead, Fighting Vipers, LA Riders — все эти сериалы всегда были популярны в игровых залах и отчаянно ожидалось фанатами к выходу на Saturn или Dreamcast. Беда лишь в том, что Sega нечасто баловала нас качественными портами своих аркадных шедевров.

Впрочем, на Dreamcast с этим делом все не так уж и плохо. Начиная с самого запущенного шедевра графического дизайна.

Сегодня, несмотря на то, что Daytona на Dreamcast уже анонсирована, однозначного ответа на этот вопрос все еще нет.

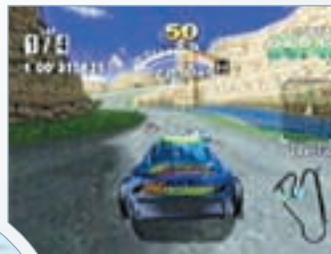
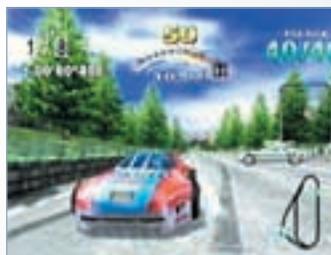
Японское отделение Sega вообще ведет себя в последние месяцы чрезвычайно странно. То устраивает грандиозные рекламные акции с привлечением Интернета, игровых изданий и рядовых игроков, то проявляет активность, выпуская особые



**ДОСЬЕ** Платформа: Dreamcast Жанр: Аркадная гонка  
 Издатель: Sega Разработчик: Amusement Vision  
 Количество игроков: 1-40? Онлайн:  
[www.sega.co.jp](http://www.sega.co.jp) Дата выхода: декабрь 2000



В Daytona 2001 абсолютно полноценная деформация корпусов машин.



На трассе — сорок автомашин!

ка приставки, когда мы получили практически идеальный вариант Virtua Fighter 3tb, на DC выходили и выходят прекрасные конверсии с игровых автоматов, начиная с Sega Rally 2 и Soul Calibur и заканчивая всякими SNK vs. Capcom или Crazy Taxi. Но одного звена в этой цепочке всегда не хватало.

Пожалуй, лучшая Segавская аркадная гонка, Daytona USA, некогда обладавшая шквальной популярностью как в Японии, так и в Америке, все время отказывалась показываться в списках будущих релизов. Между тем в среде фанатов стал чрезвычайно моден разговор, способен ли вообще Dreamcast осилить великолепную графику Model3-версии Daytona 2, общепри-

зблоченные версии своих игр (эдакие играбельные демо-версии, но только с кодом, позволяющим превратить их в полные). В то же время практически полное отсутствие всякой рекламы и четкая ориентация на странный и загадочный Интернет-рынок приводят к тому, что обо всех замечательных начинаниях компании мало кто слы-



шит. Так и анонс Daytona, которого многие игроки ждали на протяжении всего жизненного цикла Dreamcast, произошел как-то слишком тихо и незаметно. Раздули его до события вселенских масштабов, как ни странно, не японцы, а американцы и евро-

пейцы, посчитавшие событие достаточно важным, чтобы попасть на заглавные странички сайтов и на обложки журналов.

**Daytona USA 2001** — это своеобразный сборник, состоящий из собранных воедино игр сериала, с переделанной графикой и не измененной ни на йоту механикой игрового процесса. Иными словами, игра осталась все тем же безумно быстрым, красочным и увлекательным «гоночным файтингом», в котором значительно важнее порой размазать соперника о бетонную стену, чем показать быстрые секунды. Движок Daytona USA вообще штука странная. Текстуры, похоже, взяты из Model2-версии первой Daytona. Однако общая детализация картинки, качество самих текстур и в особенности количество полигонов, используемых для машин, не оставляет сомнений — это на порядок лучше, чем Model 2. И даже местами лучше, чем Model 3. С трассами тоже пока ничего не ясно. Пока известно о восьми треках, из которых три — из первой Daytona, один — из Daytona CCE и один из старой неудачной PC-версии игры, сделанной под первый 3D-акселератор Diamond Edge. Остальные же могут быть эксклюзивными, а могут быть позаимствованы из Daytona 2. Признаться честно, я предпочел бы второе — ничего красивее и увлекательнее второй «дайтаны» видеть еще не приходилось. Так или иначе, к декабрю, на который намечена японская премьера игры (там она будет снабжена полнофункциональным онлайн-компонентом), все наверняка прояснится.

# ADVENTURE GAME!!!

Не долго наш знакомый герой Данила пребывал в состоянии похоя. Не успел он вернуться на Родину, как труба позвала его обратно в Америку, спасать брата, который на сей раз, оказался в руках американского мафиози. Даниле противостоят воротила криминального бизнеса Америки и России. Но они не в силах остановить русского парня.

Игра построена на ключевых моментах блокбастера Брат-2. Каждый уровень начинается с фрагмента фильма. Используются хиты из кино фильма известной группы Би-2.

- трехмерный движок
- открытые и закрытые пространства
- изменяющиеся параметры игрока (усталость, тренированность, кровопотери)
- возможность выбора оружия
- двигающиеся механизмы

The Brother Back to the United States

# БРАТ 2

Обратно в Америку

**РУССБИТ-М**  
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2000 «Руссобит-М»  
По вопросам оптовых закупок  
обращайтесь в коммерческий  
отдел «Руссобит-М»:  
тел./факс: (095) 212-01-61, 212-0181  
e-mail: russobit-m@rosmail.ru.  
Адрес в Интернете: [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru)



# ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



Максим Заяц

Любой, даже самой знаменитой компании-разработчику необходимо время от времени напоминать игровому миру о своем существовании. Идеальная формула успеха, позволяющая сколь угодно долго удерживаться на вершине игрового Олимпа, выглядит примерно так: «один год — один хит». Ну, или два хита.



**З**десь все как в спорте: чемпион должен постоянно подтверждать свой титул — или же отойти в сторону и уступить дорогу молодым и зубастым. Однако порой в этом правиле что-то не срабатывает или срабатывает как-то не так. Скажите, пожалуйста, когда вы в последний раз видели приличный квест от Lucas Arts? Все верно, приблизительно во времена Grim Fandango... ну и позже, если кто-то ностальгии ради запустил какую-нибудь старую игру на своей машине. Сколько уже лет прошло? Вот-вот, и я о том же. А новых шедевров все нет и нет — не считая, конечно, слегка затертую от частого употребления, но все еще вечно молодую серию «Звездных Войн». И что самое удивительное, название «Lucas Arts» никак не желает выпадать из памяти, а наоборот, всегда вспоминается с душевной теплотой и любовью. Особенно усиливается это чувство в дни приближающегося релиза, который по всем параметрам просто обязан «обнулить счетчик» и стать очередным хитом. Звездная слава предшественников волей-неволей обеспечивает повышенный интерес к новому-старому проекту Lucas Arts, как раз сейчас выходящему на финишную пререлизную прямую. Судьба у него такая — а виной всему наследственность. Если кто еще не догадался по заголовку, речь идет о четвертой части приключений на Острове Обезьян, получившей название **Escape from Monkey Island**.



**ДОСЬЕ**

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

го благополучия и, словно пчелы, жалят в самый неподходящий момент. Представьте себе такую картину: вы со своей драгоценной половиной возвращаетесь после медового месяца на родной остров, где она не просто живет — правит, продолжая славные традиции предков. Но к естественной радости вернувшихся к семейному очагу молодоженов примешивается легкое удивление, когда они обнаруживают какого-то типа с катапульти, добросовестно и методично превращающего в руины их фамильный особняк. Логика подсказывает, что странного типа нужно окликнуть и вежливо спросить: «КАКОГО ЧЕРТА ОН СЕБЕ ПОЗВОЛЯЕТ?». С готовностью прервав работу, тот начинает объяснять, что поскольку правительница острова погибла, особняк ей больше не нужен, и, согласно контракту, он должен быть снесен как буржуазный пережиток, занимающий дорогостоящий земельный участок. Позвольте-ка, то есть как — мертва? Ну, говорят, ее сгу-

било неудачное замужество. Изложив все это, нахальный тип невозмутимо возвращается к своему занятию.

Ситуация постепенно начинает проясняться. Поскольку медовый месяц четы Threewood тянулся несколько дольше отведенных ему календарных рамок, местная администрация успела объявить о несвоевременной кончине Elaine и подписать контракт с какой-то фирмой на снос особняка. Ну а поскольку место

правителя не должно пустовать ни при каких обстоятельствах, на острове были срочно объявлены народно-демократические выборы, и даже нашлся один кандидат с подозрительно знакомым именем Charles L. Charles. Да, это далеко не самый удачный день в жизни молодой семьи. В то время как Elaine начинает в спешном порядке готовить электорат к правильному выбору, Guybrush'у поручено сразу два ответственных задания: остановить маньяка с катапульти и на-

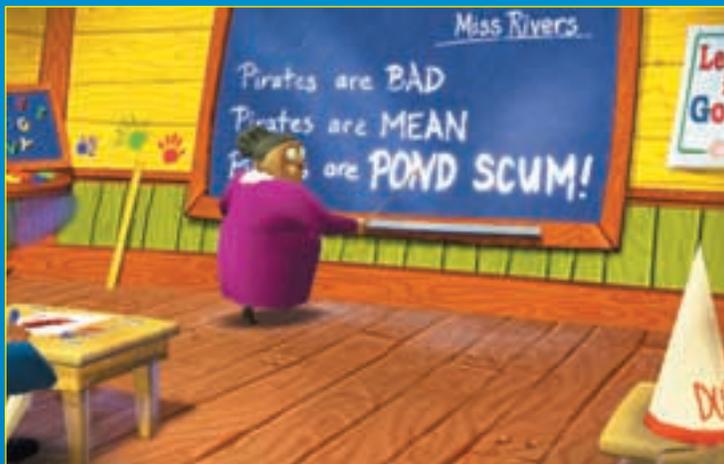
**Что самое удивительное, название «Lucas Arts» никак не желает выпадать из памяти, а наоборот, всегда вспоминается с душевной теплотой и любовью. Особенно усиливается это чувство в дни приближающегося релиза, который по всем параметрам просто обязан «обнулить счетчик» и стать очередным хитом.**



вестить семейных адвокатов супруги на острове Lucre Isalnd.

Собственно, с этого момента и начинается наша игра. Разобраться с катапультой оказывается, в общем-то, несложно: автомобильная камера натягивается на специальный «наводочный» кактус, превратив его в некое подобие гигантской рогатки, затем рабочий выманивается в сторону посредством соленых крендельков из бара, и мы немного экспериментируем с рычагами управления. Вернувшийся обратно камень попадает точно в цель, и катапульта благополучно сваливается вниз с обрыва. Ах, если бы все проблемы решались так просто! Увы, опасность теперь угрожает не только политической карьере Elaine, но и всему славному островному пиратству. Почувствовать что-то неладное мы можем уже в баре, когда в ответ на просьбу подать стаканчик грога, нас просят показать ID. Нет документов — нет выпивки, иначе бар рискует потерять свою лицензию. Но кто же может отобрать лицензию у ПИРАТСКОГО бара? И кто ее вообще выдавал? Ozzie, австралийский исследователь-путешественник. Решив превратить Острова в зону, пригодную для цивилизованного ведения бизнеса, он не остановится ни перед чем на своем пути, и вскоре пираты будут перевоспитаны и отправлены на какое-нибудь общественно-полезное дело... если, конечно, мы не сможем этому помешать. Но сделать это будет куда сложнее, чем, скажем, распознать под видом нового кандидата на пост правителя острова нашего старого знакомого LeChuck'a, слегка изменившего ради такого случая свою внешность и имя.

Можно с уверенностью говорить о том, что, позаимствовав у Grim Fandango движок GRIME, пришедший на смену привычному и знакомому SCUMM engine, четвертая часть **Monkey Island** отнюдь не утратила всего очарования, характерного для игр этой серии. В отличие от выдержанного в мрачноватом стиле «poir» мира Мэнни Калавера, обезьяний остров сохранил присущую ему яркую палитру красок и забавно-мультишный облик персонажей, с той лишь разницей, что теперь они стали абсолютно трехмерными. При этом одним из очень больших плюсов является то, что трехмерность в данном случае отнюдь не



**Monkey Island — кладовая бытового юмора. Надеюсь, вы уже узнали свою классную руководительницу.**

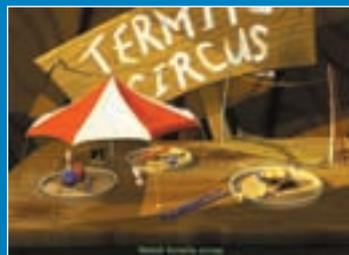


боты. Эта оценка, кстати, в полной мере относится и к звуковому оформлению. Великолепная музыка в играх уже давно стала своего рода визитной карточкой компании Lucas Arts, и четвертая часть **Monkey Island** не является исключением из этого правила. Разработчикам в который раз удалось порадовать нас бесконечно милыми, хорошо запоминающимися мелодиями, которые и задают общий тон игры. И уж совсем приятно то, что многие актеры, работавшие над предыдущими сериями, по-прежнему озвучивают своих персонажей — Dominic Armato и Earl Voel, например. Да что там говорить, для одних только обезьян было записано порядка шестидесяти различных голосов... и это лишний раз подтверждает, что обезьян на острове по-прежнему много.

Игра должна появиться на прилавках магазинов в начале ноября этого года, и сейчас в Lucas Arts как раз заканчиваются последние предреализные хлопоты: отлов неотловленных багов, окончательная балансировка квестов и активная рекламная



**Кабинет в бизнес-стиле, инкрустированный костюм. Увы, не слонойвой ...**

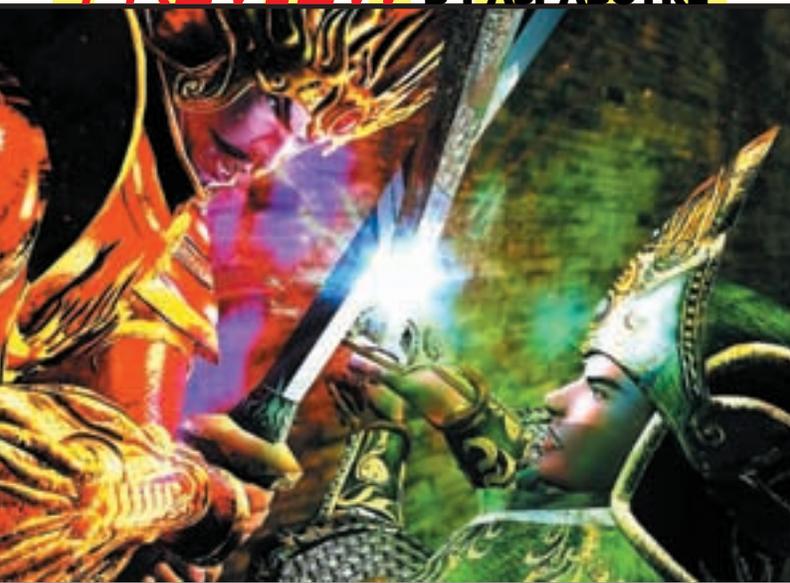


**Книг пираты, как известно, не читают... А в суд сходить — дело привычное...**



означает некую сделку с игроком, который априори должен прощать игре все огрехи графического оформления — напротив, внешний вид персонажей весьма и весьма близок к идеалу. Не говоря уже о рисованных фонах, которые заставляют мысленно поаплодировать лугасартовским художникам. Конечно же, никто и не сомневался в том, что они не зря едят свой хлеб с икрой — просто очень приятно было лишний раз

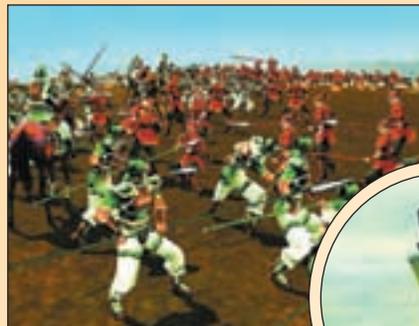
увердиться в высочайшем качестве их кампании. Впрочем, последнее едва ли является жизненной необходимостью — **Escape from Monkey Island** относится к тому счастливому типу игр, которые в дополнительном представлении не нуждаются. Очередная часть знаменитого квестового сериала, яркая, красочная и главное — бесконечно веселая и беззаботная — еще до своего официального появления на свет обречена на успех, которого она вполне заслуживает.



# KESSEN II

дут присутствовать высокотехнологичные, полностью трехмерные заставки, к озвучке которых Коеи привлекла известных японских актеров. На одном из роликов игры мы могли своими глазами увидеть совершенно завораживающую сцену сражения, в которой одновременно участвовало около 500 бойцов, каждый (!) из которых действовал самостоятельно, хотя, к сожалению, это сказалось на скорости игры. В конеч-

Олег Кафаров



всего одиннадцать), перед нами будет разворачиваться захватывающая сюжетная линия, которая построена на реальных исторических фактах.

Японское издательство Коеи решило отдать дань моде и порадовать любителей стратегических игр своим новым творением — игрой Kessen II.

**О**громное количество самых разнообразных игр разрабатывается в настоящее время на новую консоль от Sony. Различные игровые издательства изощряются, как могут — лишь бы создать что-нибудь эдакое. Все они обещают сногшибательную графику, новые ощущения от самого игрового процесса. Вот уже около года команда разработчиков из Коеи трудится над созданием этой игры. Новое творение Коеи, в отличие от своей предшественницы, перенесет игрока в Древний Китай, где ему предстоит не только управлять огромной армией, состоящей из воинов, наездников и лучников, но также познать

таинственный мир магии и использовать ее в своих сражениях. Именно магия привнесит в игру некий шарм, способный разжечь

**ДОСЬЕ**

Платформа: PlayStation 2 Жанр: Strategy  
Издатель: Koei Разработчик: Koei  
Онлайн: www.koei.co.jp  
Дата выхода: лето 2001

в игроке желание продолжать борьбу до победного конца. С использованием магии связано и наличие огромного числа совершенно потрясающих спецэффектов, как-то — ураганы, смерчи, землетрясения, будоражащие сознание игрока. В игре также бу-

ном варианте игры (который, кстати, нам придется ждать еще около года) в нашем распоряжении будут находиться обширные поля сражений с уникальными ландшафтами, огромное войско, целых 30 уровней (для сравнения — в первой части игры их

И хотя сама игра еще не завершена, можно с уверенностью сказать, что она будет весьма оригинальна. Единственным ее недостатком является отсутствие мультиплеера, хотя, по заверениям самой Коеи, он будет устранен в Kessen III.

Олег Кафаров



# POD II: SPEEDZONE

Одной из первых игр, полностью ориентированных на многопользовательский режим, является детище издательства UbiSoft — Pod 2: Speedzone, гоночный симулятор, основанный на сериях Star Wars.

**Н**а самой заре Dreamcast для многих игроков приятным открытием было то, что новая консоль от Sega будет обладать выходом в Internet. Именно на эту «новинку» возлагались самые большие надежды геймеров. Но, как показало время, игр, полноценно поддерживающих многопользовательский режим, практически не оказалось. И вот осенью этого года дебютирует Sega.net. Эта игра разрабатывается представителем UbiSoft в... Румынии! Да, да, именно там! Команда разработчиков из этого отделения UbiSoft также работала над созданием движка для Rayman2 — так что эти ребята знают, что такое ХОРОШАЯ графика. Вы будете приятно удивлены тем, что все трассы, представленные в Pod 2, очень детализированы и радуют глаз. Pod 2 на данный момент одна из лучших игр с точки зрения графического исполнения на DC. Стоит отметить и то, что кроме других гоночников на своем пути вы также повстречае-

**ДОСЬЕ**

Платформа: Dreamcast Жанр: Racing  
Издатель: UbiSoft Разработчик: UbiSoft-Romania  
Онлайн: www.ubisoft.com  
Дата выхода: 7 ноября 2000

те весьма странных существ, которые то и дело будут выползать на дорогу. Всего же в игре насчитывается пять трасс и восемь доступных машин. С первого взгляда кажется, что пять трасс — это достаточно мало для современной гонки, но этот недостаток разработчики игры компенсируют массой разветвлений — игроку постоянно придется решать, на каком повороте куда свернуть, чтобы как можно быстрее добраться до финиша. Кроме того, каждая трасса будет полностью отличаться от предыдущей — так что скучать не придется! И все же главным достоинством игры, несомненно, является возможность играть через Интернет. Даже при многопользовательском режиме Pod 2 бу-

дет стабильно выдавать 60 кадров в секунду — поэтому ни о каком торможении и речи быть не может!

Ну а нам остается лишь терпеливо ждать выхода этого грандиозного проекта, ведь



Pod 2: Speedzone выглядит очень многообещающим. Именно появления такой игры мы все так долго ждали!

В Project Justice вам предлагается играть не за одного героя, а сразу за трех. Сражаться вам предстоит, как вы, наверное, уже догадались, против трех противников.

# PROJECT JUSTICE

**В**семирно известное издательство Capcom, прославившееся различного рода файтингами, в ноябре этого года готовит к выпуску еще одну игру подобного жанра. Все мы уже давно привыкли к тому, что в играх от Capcom мы встречаемся с, мягко сказать, не совсем правдоподобными персонажами: супергероями из комиксов и различными жуткими тварями. Но на этот раз Capcom зашло слишком далеко.

По ходу игры вам иногда придется объединять усилия одновременно нескольких ваших героев, что и является отличительной чертой этой игры. Всего же в PJ насчитывается шестнадцать основных и шесть дополнительных персонажей. Все бойцы объединены в команды, каждая из которых принадлежит к определенной школе боевых искусств. По мере прохождения игры вы сами



**ДОСЬЕ**

Платформа: Dreamcast Жанр: Fighting  
 Издатель: Capcom Разработчик: Capcom  
 Онлайн: www.capcom.com  
 Дата выхода: Ноябрь 2000



работчиков хорошо потрудились и создала очень реалистичные модели персонажей, а также полностью трехмерные постоянно изменяющиеся арены. Одним из нововведений также является возможность играть в многопользовательском режиме по сети, что, несомненно, добавит разнообразия в игровой процесс.

сможете развивать своих героев с помощью присутствующего в игре training mode. Стоит отметить, что изначально эту игру Capcom разрабатывало для Naomi. Что же касается графики, то надо сказать, что команда раз-

Подводя итог, скажу, что новое творение Capcom — просто очередной файтинг, хотя и не совсем обычный. Но все же ожидать, что он совершит прорыв в игровой индустрии, не стоит. Project Justice, скорее, рассчитан на фанатов этого жанра.

**Олег Кафаров**

К Новому году на прилавках магазинов появится достаточно странная игрушка — Charge N' Blast. В принципе, ничего необычного в ней нет. Команда разработчиков из Xicat Interactive решила представить нашему вниманию свою новую игру, которая отличается от многих современных игр достаточно «оригинальным» сюжетом. Которого просто нет.

# CHARGE N' BLAST

**И**так, Charge n' Blast — это игра, чье название дословно переводится как «Заряжай и стреляй». По сути, этим все и сказано. В начале игры игроку предложат на выбор трех персонажей, каждый из которых будет обладать довольно мощным оружием: от гранаты до суперлазера. Единственная задача — уничтожить все, что находится в поле зрения. На пути вам повстречаются мерзкие ползучие монстры (от ящерицы и паука до некоего подобия Годзиллы), которые попали на Землю при падении гигантского метеорита. Именно их и надо уничтожить за определенное время. В игре можно разрушить практически все — начиная с автомобиля и кончая небоскребом. Но все это достаточно быстро надоеет, ведь помимо охоты на монстров и разрушения зданий игроку придется постоянно бегать в определенные места и заряжать свое оружие, отчего то станет еще мощнее. Довольно впечат-

**ДОСЬЕ**

Платформа: Dreamcast Жанр: Action  
 Издатель: Sega of Japan Разработчик: Xicat Interactive  
 Онлайн: www.sega.co.jp  
 Дата выхода: декабрь 2000

ляюще выглядят боссы, но вот принцип их уничтожения одинаков. С точки зрения графического исполнения игра выглядит непо-



хо, спецэффекты хорошо проработаны. Единственным же достоинством Sp'V является возможность играть в эту игру вдвоем. Примерно через час-полтора нормальному игроку все это надоеет, и тот захочет чего-то более разнообразного, чем «Заряжай и стреляй».

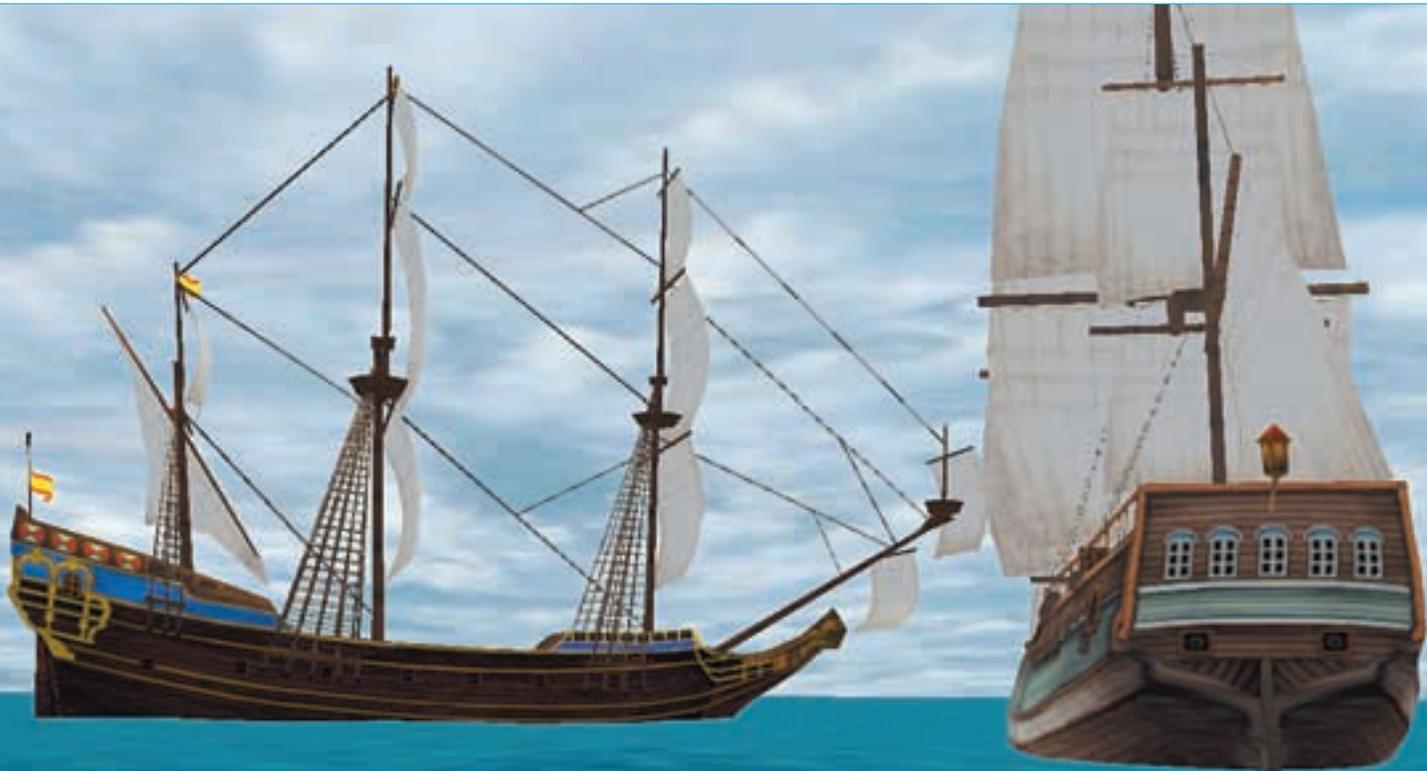
Напоследок надо сказать, что Xicat Interactive явно недооценила роль сюжета в современных играх. В то время как другие издательства ломают голову над тем, чем бы им еще больше заинтриговать игрока, Xicat решила все сделать по-своему. Что же, посмотрим, что из этого выйдет.



# КОРСАРЫ

Максим Заяц

Вы когда-нибудь мечтали стать пиратом? Нет, не карикатурным одноногим хамом и пьяницей с темным прошлым и весьма сомнительным будущим, а настоящим гордым флибустьером южных морей, одно имя которого наводит ужас на врагов, благородным корсаром, пользующимся шумным уважением в рядах «берегового братства». Если ответ — «да», то почетное место на вашей книжной полке наверняка занимает томик Рафаэля Сабатини, а в сердце живут Pirates!, Corsairs и неистребимая жажда приключений.



*Audaces fortuna juvat (лат.) —  
счастье покровительствует смелым*

**М**уж конечно вы знаете об одном из самых масштабных игровых проектов последних лет — приключенческой ролевой игре под названием «Корсары». Мы ждали ее долгих три года — именно такой срок потребовался команде разработчиков компании «Акелла» на создание этой грандиозной морской эпопеи. Но, право слово, у нас нет оснований жаловаться на долгое ожидание — на создание ЭТОЙ игры можно было бы потратить вдвое больший срок, и все равно цель оправдывала бы средства. Эпиграф для этого материала был выбран не случайно. Счастье покровительствует смелым... а еще — людям, искренне влюбленным в свое дело и твердо верящим в успех.

Начать, пожалуй, стоит с сюжета — ведь именно он в конечном счете определяет весь ход игры. «Корсары» переносят нас в первую половину семнадцатого века — далеко не самое лучшее время для европейских государств и их колоний. Обстановка накалена до предела, назревает война между Англией и Испанией, и монархи весьма охотно выдают корсарские патенты капитанам кораблей, бороздящих просторы Атлантики. Корсары... Овеянный легендами героический образ того времени. Люди разных профессий, вероисповеданий и судеб, жестокие

и бесстрашные, готовые почти на все ради золота и в то же время чтящие неписанный кодекс чести, они сражались под разными флагами, оставаясь при этом членами одной касты. Надо ли говорить, что для мальчишки, мечтающего о море, не было в то время профессии более романтической и притягательной.

Нашего главного героя зовут Николас Шарп. Сын некогда знаменитого пирата, он ничего не знает о своем отце и живет с матерью в нескольких милях от портсмутской гавани. Николас грезит морем, он мечтает о корабле и хочет стать капитаном... Однако первый же рейс его становится самой крупной неудачей в жизни молодого корсара. В

результате короткой стычки с испанцами Николас теряет все: свою команду, корабль, груз и даже свободу. Он приходит в себя в цепях, и вскоре богатый испанский плантатор покупает его как раба для работы на одной из колониальных плантаций. Но рабская жизнь невыносима для человека, мечтающего о свободе бескрайних океанских просторов. Подговорив друзей, Николас совершает побег. В ту ночь Фортуна явно благоволила

сыну Малькольма Шарпа — беглым рабам удалось похитить небольшой двухмачтовый пинк, на котором они отправились к ближайшей английской колонии, острову Хайрок. Там Николас надеялся получить корсарское свидетельство и поступить на службу Англии.

Собственно, с этого момента и начинается игра. В активе у нас небольшой корабль,

## ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RPG/ action  
Издатель: 1С Разработчик: Акелла  
Требование к компьютеру: P2 233, 64Mб RAM,  
3D-accelerator  
Интернет: <http://www.akella.com/>



**Как можно описать графику игры, в которой фотореалистичность текстур сочетается с плавной анимацией и поражающими воображение масштабами; как можно оценить движок, благодаря которому все это — работает без какого-либо торможения на обыкновенном Celeron 300A**

Максим Заяц

10

Игра, объединившая в себе лучшие черты Pirates!, Corsairs и любимых приключенческих книжек с великолепными движком и графикой.

Сергей Амирджанов

9

Одна из самых красивых игр современности, с великолепным движком и детальной проработкой игрового процесса. Три года явно были потрачены не зря.

Дмитрий Эстрин

9

Самая удачная и вполне современная реинкарнация известной игры от Сиды Мейера. Невероятно красиво, разнообразно и увлекательно.

Борис Романов

8

Самое главное завоевание этой игры — это, несомненно, ее поразительная красота. Жаль только, что ее игровой процесс многим может показаться недостаточно интересным.

**36**  
средний балл  
**9,0**

немного денег и боеприпасов, 40 человек команды и ослепительные перспективы карьеры на службе Англии. Впрочем, кто сказал, что единожды получив корсарский патент, мы должны быть до конца жизни верны монарху, выдавшему его? Совсем нет — в игре есть четыре основных сюжетных линии и масса дополнительных квестов. Но при этом «Корсары» не распадаются на отдельные, никак не связанные друг с другом кампании. Напротив, по ходу игры мы можем переходить от одной сюжетной линии к другой и даже следовать двум из них одновременно, сражаться и торговать, выпол-

нить, если «Корсары» объединяют в себе два, казалось бы, несовместимых начала — классическую RPG со множеством разговоров, головоломных квестов, загадок и тайн и стопроцентный action морских сражений, в которых победа зачастую зависит от умения быстро принять единственно правильное решение. Фактически «Корсары» — это две игры в одной, но при этом соединены они настолько гармонично, что не возникает даже мысли отдать предпочтение чему-то одному. В открытой для нас зоне Атлантики находится более двух десятков островов — четырнадцать городов и поселений, принадлежащих различным государствам или не принадлежащих никому. Попав в одно из них, мы занимаемся делами сугубо мирными: ходим по улицам, разговариваем с различными персонажами (всего их порядка 250), при необходимости



Гроза и тайфун — встретиться с ними одновременно нелегко.



Романтический век парусников. Как же приятно их топить!

нить большинство дополнительных заданий в произвольном порядке — словом, целиком и полностью поддерживать идею разработчиков о НЕЛИНЕЙНОСТИ сюжета. Но и это, поверьте, не главное.

Сложнее всего оказалось твердо и однозначно определить жанр игры. Да и как это сде-

можем заглянуть, к примеру, в таверну — послушать свежие сплетни, которые за кружкой рома охотно вывалят подгулявшие моряки — или даже в резиденцию самого губернатора — узнать официальные новости и получить очередное задание. Верфь, как можно легко догадаться, занимается продажей и починкой кораблей, а в магазине можно купить



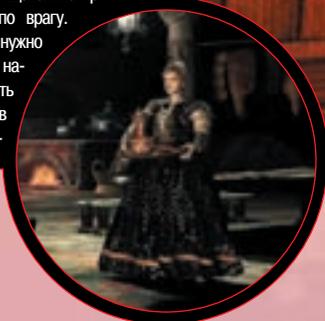
обернуться морозящим дождем, туманом и даже штормом.

Но вот мы получили очередное задание или товар на продажу или просто захотелось вновь увидеть бескрайние океанские просторы — мы покидаем гавань. *Cras ingens iterabimus aequor* — завтра мы снова выйдем в огромное море. Поначалу это просто путешествие по бумажной карте: наметив маршрут, мы наблюдаем за тем, как крошечный корабль передвигается по желтому листу от одного острова к другому. Но вот матрос на мачте сообщает нам о появлении другого корабля. Если тот принадлежит дружественной державе или, по крайней мере, не предпринимает враждебных действий, можно просто проигнорировать его и плыть

далее — конечно, когда нет желания самому нападать первым. Но если нас атакуют, выбора нет — нужно принимать бой. Конечно, управление кораблем упрощено до минимально возможного предела: «поднять/спустить паруса», «право/лево руля», управление камерой, «автопилот» до определенного корабля или ближайшего города — вот, собственно, и все. Все??? Нет, это только та часть, которая относится непосредственно к навигации. Но кто сказал, что нам предстоит только маневрировать? Нет! Недаром по бортам установлены пушки: в нужный момент сражения мы переходим в боевой режим, выбираем снаряды (да-да, предстоит еще основательно разобраться в том, чем бомбы отличаются от обычных ядер, а ядра — от картечи) и, тщательно прицелившись, стреляем по врагу. Целиться, кстати, тоже нужно с умом — иногда есть надежда просто проломить борт вражескому судну, в другом случае стоит по-



Еще не самое худшее состояние корабля.



скриншоты и ролики не смогут передать вам всю красоту и очарование мира «Корсаров» — для того чтобы по достоинству оценить его, в эту игру нужно просто играть.

Чаще всего российские игровые проекты отличаются даже не оригинальностью идеи, нет — масштабом, грандиозностью, попытка осуществить невозможное. Конечно же, это удастся далеко не всем; кто-то, не выдержав задан-



Дмитрий Архипов и девятнадцатый член команды разработчиков «Корсаров» — очаровательная крысапо имени Крыса

Движок «Корсаров» реалистично отображает поведение всех стихий, в том числе и ветер.

пытаться обрушить какую-нибудь мачту или превратить в ключья чужие паруса. Враги далеко не всегда плавают поодиночке, как, впрочем, и мы — а это значит, что придется заботиться еще и о том, чтобы вовремя отдать приказы кораблям своей эскадры. Уф... Ничего не забыл? Ах да, в роли противника выступают не только морские суда — порой нам приходится сражаться с фортом, защищающим проход к тому или иному острову, или даже уходить от шторма. Ну а при abordage или захвате города дело доходит даже до рукопашной, и капитан, олицетворяющий всю свою команду, демонстрирует навыки фехтования своему противнику — атакует разными приемами, уклоняется, блокирует удары...

В конце боя нас почти всегда ждет заслуженная награда: деньги, трофеи (иногда удается захватить целый корабль и присоединить его к своей эскадре), опыт и репутация, наконец. Естественно, как и полагается в любой уважающей

себя ролевой игре, у нашего персонажа имеется полный набор характеристик и параметров — вот только относятся они в основном к морскому делу. Навигация и ремонт, коммерция и перезарядка орудий, abordage и оборона судна — все это полагается знать каждому капитану. Уровень главного героя растет по мере приобретения опыта, и с каждым новым уровнем у нас появляется по несколько Skills Points, которые мы можем распределить на усиление тех или иных характеристик. А ведь есть еще и офицеры, которых мы можем нанимать и распределять между различными кораблями, есть 7 классов судов, начиная от невооруженных рыбацких лодок и заканчивая боевым кораблем с более чем сотней орудий (для управления каждым из них требуется определенный ранг), есть наша репутация, наконец. Любопытный или плохой поступок взвешивается на невидимых весах и прибавляет или отнимает у нас очки, от которых в конечном счете зависит отношение к нам со стороны других персона-

жей. И самое удивительное заключается в том, что буквально через час игры мы полностью осваиваемся во всем этом изобилии и находим его удобным и привычным.

Как можно описать графику игры, в которой фотореалистичность текстур сочетается с плавной анимацией и поражающими воображение масштабами; как можно оценить движок, благодаря которому все это — начиная от бескрайних просторов штормового моря и заканчивая небольшим городком, затерявшимся среди запыленных гор далекого острова — работает без какого-либо торможения на обыкновенном Celeron 300A с самой простой видеокартой в разрешении 1280x1024 со включенным анти-алиазингом; как выразить словами всю захватывающую глубину музыки, которая записывалась в исполнении большого симфонического оркестра и 30 человек хора? Никакие описания,



Трудовые будни

ного темпа, сходит с дистанции, так и не дойдя до финишной прямой... но те, кому удалось благополучно завершить свой труд, заслуженно гордятся всеобщим признанием и славой. Три года коллектив «Аеллы» трудился над тем, что можно назвать игрой с большой буквы — игрой, которой я без малейших сомнений ставлю максимальный балл. Но это еще не конец истории... К выходу готовится сделанная на том же движке трехмерная стратегия Age of Sail, о которой мы обязательно расскажем вам в одном из ближайших номеров журнала. ●

# WIZARDS & WARRIORS

...Из-за дерева выскочил гигантский паук и стремительно понесся в мою сторону. Я знал, что это — конец: один укус этой твари — и персонаж отравлен, начинает быстро терять здоровье и вскоре откидывает копыта. А еще у меня, как назло, закончились пузырьки с противоядием. Положение осложнялось тем, что партия была верхом — сидя на лошади, невозможно драться с наземным врагом, а слезать с нее означает потерю драгоценных секунд. Пока в голове проносились эти панические мысли, рефлексыв делали свое дело: лошадь начала пятиться назад со всей доступной ей скоростью, а я переключился на волшебницу. Затем герои соскочили на землю и продолжали отступать, а волшебница запустила в гадину сгустком пламени.



Лев Емельянов

**СПАСИБО ТЕБЕ, ДЭВИД БРЭДЛИ!**

ледующая магичка была специалисткой в школе Stone и угостила паука электрическим разрядом. Третья — опять огнем. Он уже был еле жив, но продолжал приближаться, а мы уперлись спиной в какое-то дерево. Воин пустил стрелу, паук подскочил вплотную, и священник огрел его палицей. Чудище гнусно пискнуло и... испустило дух.

**С** В окошке замелькали сообщения о сотнях очков опыта, полученных каждым из героев, я вытер пот со лба, сунул паучье яйцо в мешок и отправился искать брошенную лошадь... Я околдован, очарован и выключен из жизни. Я рискую навлечь на себя гнев Главного редактора, ибо не могу оторваться от игры и засесть за написание обзора и прохождения. Я брожу по лесам, раскапываю гробницы, катаюсь верхом, поднимаюсь на плоту в верховья реки... Я беседую с цыганками и главарями бандитов, успокаиваю души тысячелетних мумий, ищу деревенскую ящероподобных Toads, которые назовут меня Ukabi, я люблю складными фигурками героинь, на которых постепенно появляется все больше деталей туалета...

Дэвид Брэдли сотворил очередное чудо. Ты запускаешь Wizards & Warriors и вновь оказываешься в том времени, когда каждая

пройденная игра означала прожитую жизнь. Ты вдруг понимаешь, что Baldur's Gate — это попса. Красивая, интересная, но — попса. Потому что W&W — это настоящий hardcore. Здесь игрока уважают и не предлагают ему никаких компромиссов — ты ДОЛЖЕН разобраться во всех тонкостях управления, ролевой системы и магии. Ты ДОЛЖЕН со всеми

переговорить, обойти все окрестности, найти нужные предметы, научиться вскрывать сундуки и рационально распределять поклажу. Тебе ПРИДЕТСЯ сотни раз мотаться в город и обратно, чтобы идентифицировать и продать отнятое у врагов добро. Это нелегко, иногда это утомляет, но никто и не обещал молочных рек и кисельных берегов. Не мо-

жешь въехать, тебе лень, ты устал — свободен. Значит, эта игра не для тебя. Но тем, кто, чертыхаясь, досидит до 5 утра, откроется такое... Они поймут, что попали в настоящий живой мир, равного которому еще не было на экранах наших мониторов. Они осознают, что такое ПОЛНАЯ свобода и абсолютная нелинейность. Впрочем, не ждите в Wizards & Warriors чрезмерного психологизма и так модных сейчас сложных взаимоотношений героев. Все это шелуха. Темный фараон вернулся и угрожает стереть Gael Serran с лица земли, какие тут к черту тонкости! Надо спасать королевство, и basta! Первые же секунды игры, первый же монолог деревенского старейшины расставляет все точки над i. Нужен волшебный меч, только вы можете его найти и сокрушить сулостата. Так не теряйте же времени зря!



Эта Красная Шапочка — главарь кладбищенской нежити.



Лев Емельянов

**9** | Это ОЧЕНЬ большая и безумно интересная игра. Она трехмерна и красива, при этом сбалансирована и глубока.

Сергей Амирджанов

**7** | Творение создателя Wizardry, как и предполагалось, предназначено для весьма узкой аудитории. Тут даже интерфейсу надо учиться.

Дмитрий Эстрин

**8** | Несмотря на то, что игра предназначена для весьма ограниченного круга почитателей RPG, приходится признать, что она слегка не дотягивает до шедевра.

Борис Романов

**7** | Несмотря на ужасающий интерфейс и старомодный геймплей, гру W&W можно смело назвать успешной. По крайней мере в своем узком жанре.

**31**  
средний балл  
**7,7**

Некоторые статуи умеют разговаривать. Надо лишь знать правильные слова.



Вот она, моя лошадка!



Какие милые. Жаль только, козлоногие...



и слабые стороны и подходит лишь для определенных ролей. Хотя... Подобно двум последним сериям Might & Magic, выбор расы определяет лишь стартовые параметры героев, впоследствии вы их прокачиваете так, как считаете нужным, и можно вырастить умника из представителя заведомо тупого клана (т.е., в отличие от AD&D, здесь нет расовых ограничений на развитие интеллекта, силы и т.д.). Всего же в W&W задействовано 8 атрибутов: сила, ловкость, скорость, здоровье, интеллект, духовность, сила воли и внешность. В силу того, что эта система изначально создавалась для компьютерной реализации, она исчерпывающе описывает все возможности и способности героев, хотя и требует определенное время на освоение.

Теперь о профессиях, или ролях. Их целых 15, причем в начале игры доступно только 4 базовых (воин, вор, волшебник и священник), затем появляется возможность освоить еще 8

Сейчас перечел последний абзац и понял, что у читателя может возникнуть впечатление, что W&W — это сплошное рубилово в стиле hack & slash. На всякий случай сообщая — это совсем не так. Вас ждут и отыгрыш роли, и непростые решения, и великолепные головоломки. А уж разговоров будет... Я бы выразился так: ОЧЕНЬ много. Я заинтриговал тебя, друг-читатель? Тогда давай начнем наш экскурс в волшебный мир Wizards & Warriors с ролевой системы — поверь, она этого заслуживает.

**Д. БРЕДЛИ — ДЕМИУРТ**

С чего бы начать... Вообще, о героях, их статистиках, прокачке и экипировке можно говорить без конца. Можно даже книгу отдель-

**ДОСЬЕ** Платформа: PC Жанр: Role-Playing Game  
Издатель: Activision Studios Разработчик: Heuristic Park Incorporated Компьютер: PII-233, 64 Mb RAM, рекомендуется 3D-ускоритель с 16 Mb на борту  
Онлайн: www.heuristicpark.com

ную написать. Вся фактическую информацию: цифры, описания кланов, навыков и заклинаний желающие найдут в прохождении в конце этого номера. А сейчас — просто впечатления восхищенного геймера. Итак, господа, это бесподобно! Начнем с того, что нам предлагается на выбор 10 (!) рас, или, как их здесь называют, кланов. Пять человекоподобных — люди, эльфы, два вида гномов и феи и пять звероподобных — коты, ящеры, слоны, крысы и кабаны. Каждый клан в чем-то уникален, имеет свои сильные

продвинутых — паладин, монах, рейнджер и т.д., а 3 последних (валькирия, убийца и дзен-мастер) — вершина эволюции героя, эти роли можно принять только по специальному предложению глав соответствующих гильдий. Каждая роль накладывает свои ограничения на использование оружия и доспехов, а также дает возможность разучить новые навыки, или скиллы, коих насчитывается 32 штуки. Сюда входят все школы магии (6 школ, более 100 заклинаний!), умения владеть оружием и броней и прочая, и прочая. Кроме того, есть

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



\$74.99  
NEW  
Baldur's Gate II: Shadows of Amn

**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%.

\$6.50		\$25.99		\$37.99		\$19.99	
	Крестоносцы мечи и магии		HOT!		HOT!		
\$59.99		\$19.99		\$32.99		\$39.99	
	HOT!		КОПО!				
\$19.99		\$49.99		\$59.99		\$55.99	
	КОПО!		NEW!		HOT!		HOT!
\$85.00		\$69.00		\$34.99		\$179.99	
\$39.99		\$18.99		\$59.99		\$39.99	

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

Мумифицированный F'Lokis Ra хотел принести в жертву Лорду Сету МЕНЯ!..



так называемые спецспособности (traits), числом 64, которые не прокачиваются, но ВЕСЬМА влияют на стиль прохождения — они бывают как расовые, так и профессиональные. И, что самое важное, в отличие от большинства RPG, персонажи практически не теряют прежних бонусов и навыков при смене профессии (тут, правда, есть ряд огорок, см. прохождение).

Данная процедура, Role Ascension, решает одну из главных проблем многих современных ролевых игр — что представители профессий, так важных в начале прохождения, становятся обузой примерно к его середине. Классический пример — это воин. На первых порах именно он вытягивает на себе все сражения. Но затем, по мере развития магов, этот рубака уже не может конкурировать с их смертоносными заклинаниями массового поражения, и его функция сводится к перетаскиванию поклажи и выполнению роли «живого щита». Так вот, благодаря указанной возможности в любой момент сменить профессию и при этом сохранить все преимущества прежней, мы можем быть уверены, что ни один из героев не потеряет своей актуальности и нужности до самого конца.

Впрочем, на этом инновации W&W отнюдь не исчерпываются. Как известно, в ролевых играх традиционно признавалось абсолютное равноправие полов, и выбор мужского/женского персонажа влиял лишь на его портрет. Сокрушитель традиций Д.Брэдли смело ломает этот предрассудок: отныне мужчины получают бонус к силе и здоровью, а женщины — к ловкости и внешности. Изычно? Без сомнений! Круто? Еще бы! Кстати, именно поэтому все мои герои — дамы. И еще один пикантный момент. Как известно, в большинстве RPG герои начинают свою карьеру, не имея ни оружия, ни доспехов. В W&W этот вопрос решен еще более радикально — вся одежда персонажей состоит из набедренной повязки. Получается довольно смешно — в кузницу заходит шестеро практически голых девушек с мечами и кинжалами, а оружейник просит



Я не волшебник, я только учусь...



Возня с Inventory — неотъемлемая часть любой RPG.



Так невинно выглядит вход в подземелье снаружи.

500 золотых за вступление в гильдию и заводит нудный разговор о квестах...

И последнее. Меня очень порадовало то, что в W&W не нужно ложиться спать, чтобы восстановить здоровье и магию. Д.Брэдли совершенно верно заметил, что необходимость постоянно таскаться в гостиницу и обратно — это сулх. Поэтому герои сами регенерируют HP и ману в реальном времени, и происходит это довольно быстро — как правило, к следующему бою все успевает вернуться в норму.

### Д. БРЭДЛИ — ПРОГРАММИСТ И ДИЗАЙНЕР

Движок хорош. Во всяком случае, мне понравилось — работает очень шустро, Direct 3D в 640x480 — более чем мило. А вот что касается более высоких разрешений... Помоему, их сделали, чтобы отвязаться от настоячивых требований толпы — в 600x800 и тем более в 1024x768 интерфейсная панель превращается в кашу, расплываются

Отдельно хочу сказать про подземелья. Они... великолелны. Впрочем, нет, великолелны — это слишком слабо сказано. Они просто бесподобны! Самый первый «обучающий» лабиринт по своим размерам, архитектуре, дизайну, АТМОСФЕРЕ, сложности прохождения и разнообразию монстров оставляет далеко за кормой все, что существовало до сих пор. Помню, я балдел от замков Darkmoog и Alamos в M&M6. Теперь я понял, что это была, по большому счету, фигня. Что же касается примитивных коридоров-кишок, наблюдаемых в Baldur's Gate,



Местная гадалка. За 300 монет расскажет всю судьбу.

все надписи, и общее впечатление, прямо скажем, отвратное. Ну да Бог с ними. Зато все модели врагов прекрасно слеплены, анимированы и озвучены. Помню, в одном из интервью Брэдли заявил, что снабдил каждого монстра уникальной анимацией, голосом и стилем боя. Тогда я не поверил, но оказалось — чистая правда. Корявые тролли (прямо чувствуется, какие они грязные), бубнящие какую-то околесицу, изычные нимфы (действительно изычные! Конечно, до фигуры моей подружки им далеко, но с ней и в жизни мало кто сравниться может. Впрочем, нас увело в сторону...) со звонкими и ехидными голосами, разнообразная нежить... Противники не просто трехмерные, но и интерактивные — если вы попали в тролля стрелой, то она так и будет торчать у него из груди. Кстати, имейте в виду, что валяющиеся среди останков монстров предметы довольно быстро исчезают — собирать их надо очень оперативно.

Управление... требует освоения. Чувствуется, что Д.Брэдли самого высокого мнения о ваших способностях, он как бы говорит: «Мужик, мы с тобой друг друга отлично понимаем, ты крутой ролевик, ну что тебе стоит запомнить полтора десятка клавиш и оперативно применять их в боевой обстановке?». Забудьте о подсказках, всплывающих по правому клику. Привыкайте к необходимости управлять движением с цифровой клавиатуры и все время смотреть под ноги... Выше я уже упоминал про огромное количество разговоров — вы можете поболтать и поторговать практически с каждым неагрессивно настроенным персонажем (впрочем, как правило, ничего особо ценного у них нет). Организовано это следующим образом: вы выбираете любую тему из списка в левом нижнем углу экрана и жмете на Enter. Если собеседнику есть что сказать по этому поводу, он разразится речью, если нет — заявит, что сие не по его части. И чтобы мы не утонули в этом бесконечном море информации, разработчики пошли на беспрецедентный шаг — отныне в журнале фиксируются не только квесты, но и ВСЕ фразы, сказанные ВСЕМИ вашими собеседниками. Круто? Не то слово!

то их просто нельзя сравнивать с роскошными dungeon'ами Wizards & Warriors.

### Д. БРЭДЛИ — ЧЕЛОВЕК БОЯ

Вот мы и подошли к сражениям — главным источникам адреналина в нашей крови. Система боев больше всего напоминает таковую в сериале Might & Magic, за исключением того, что вы не можете в любой момент включить пошаговый режим. Время замрет лишь тогда, когда каждый из врагов проведет атаку. Соответственно, если вы умудряетесь держать дистанцию, осыпая монстров стрелами и заклинаниями, то все сражение может пройти в реальном времени. Занятная ситуация складывается, когда противники стреляют или колдуют, а у героев заклинания и стрелы закончились. В этом случае вам самим придется в пошаговом режиме сокращать дистанцию, а движок четко обсчитывает время, которое для этого необходимо, — враги периодически награждают партию весьма болезненными подарками. Совершив в пошаговом режиме какое-либо действие (ударив, сотворив заклинание, выпив склянку), персонаж на какое-то время становится неактивным, а быстрота восстановления зависит от его скорости и характера действия (удар кинжалом — это одно, а сложное заклинание — совсем другое). В целом, к системе нужно привыкнуть (как и ко всем остальным элементам геймплея W&W), но потом вы будете себя в ней чувствовать как рыба в воде — еще один жирный плюс разработчикам.

### ДО НОВОЙ ВСТРЕЧИ, Д. БРЭДЛИ!

Игра, безусловно, удалась. Это хит, это явление игровой индустрии, возможно, даже — новый шаг в жанре. В планах Neuritic Park — выпуск по крайней мере еще двух игр серии W&W, но это дело будущего, а пока... А пока, друзья, Gael Serran ждет нас, вперед, и покажем этому тухлому Фараону, где раки зимуют! Он еще не раз пожалеет, что воскрес!!

Ф А Н Т А С Т И К И И Ф Э Н Т Е З И

# ФАНТОМ

WWW.FANTOM.RU

МАЙКЛ  
СУЭНВИК

РОБЕРТ

ПИН

АСПРИН

МАКС

ФРАЙ

ТЕРРИТОРИЯ ФАНТАСТИКИ:

ЧЕЛОВЕК ЭПОХИ ФАКСА

**ДЕН ВИТНОК**

ЮЛЯ-КАМИКАДЖЕ

**А.ШВЕДОВ**

РЕКЛАМА НА КАНАЛЕ СНОВ

**МЕН ВИТСОН**

ТЕРРИТОРИЯ ФАНТЕЗИ:

СЧАСТЛИВАЯ ПЯГУШКА

**ЭМИЛИЯ ВЕЛ**

ТРЕТИЙ ЭЛЕМЕНТ

**ЭДВАРД Ф. ШЕЙНЕР**

ТЕРРИТОРИЯ ФАНТОМА:

СОН ВУЛФ В КИНО

ЧЕЛОВЕК, СОЗДАВШИЙ НАСТОЯЩЕЕ

**ДРАКУЛА -**

ВЕЛИКИЙ И УЖАСНЫЙ

HIGH TECH NEWS

**КОМИКСЫ**

ЖУРНАЛ

ФАНТАСТИКИ И ФЭНТЕЗИ

В ПРОДАЖЕ С 5 ОКТЯБРЯ

Вячеслав Назаров

# TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Тону Hawk собственной персоной



Техника безопасности — великая вещь. Великая и важная. Одно время я довольно прохладно относился к этому направлению полета человеческой мысли.

**З**адуматься о важности этого вопроса меня не могли заставить даже плакаты, в изобилии висящие над моим рабочим столом. И это несмотря на то, что сил и старания в них было вложено ох как немало. Например, один агитлисток был следующего содержания. В очереди к врачу сидят разные травмированные, смотрят все на одного — он вибрирует (нарисован эдакой волнистой линией). Текст: «При работе с вибратором пользуйся изолирующей прокладкой и спецодеждой!» Другой плакатик был не менее красноречив: четверо рабочих накрыты одной огромной каской. Сверху на них из самосвала сваливают огромные валуны. Текст гласит: «Каска — твоя надежная подруга!» Однако после случая, произошедшего с моим братцем, я в корне изменил жизненную концепцию. Однажды, выкрутасничая на своем

скейте, мой юный родственник не справился с управлением доской на колесиках и совершил падение, достойное курса рубля в 1998 году. Удивительно, но катался он в шлеме, несмотря на мои скептические замечания по поводу целесообразности этого головного убора. В результате полета и последующего приземления на черепную коробку скейтбордистская каска дала трещину, в отличие от органа, на который была надета. Причем после этого задачи по математике брат стал решать даже лучше. Взглянув на его опыт, я решил навсегда связать свою жизнь с техникой безопасности. На улице я стараюсь вообще не появляться без защитной экипировки, чего уж говорить о занятиях спортом. Единственные физкультурные мероприятия, в которых я принимаю участие, будущи беззащитным как

ребенок, происходят по ту сторону экрана монитора. Даже на виртуальных скейтах я катаюсь без касок и налокотников. Впрочем, в играх, подобных недавно вышедшему **Tony Hawk's Pro Skater 2**, для беспокойства о собственном здоровье нет никаких причин — только скорость, только воздух, только Солнце и полное отсутствие травматизма.

## ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОГО ТОНИ

Игры, как и деньги, приходят и уходят, и уходят, и уходят. Но среди них встречаются настоящие шедевры, которые навсегда остаются в сердцах игроков. **Tony**



## ДОСЬЕ

Платформа: PC, Dreamcast, Nintendo 64, Sony PlayStation  
 Жанр: спортивный симулятор  
 Издатель: Activision  
 Разработчик: Neversoft Entertainment  
 Онлайн: <http://www.activision.com/games/th2>



Обилие новых препятствий обеспечит массу свежих впечатлений от уровней.



**Hawk's Pro Skater** является без сомнения одним из таких проектов. Незвизрая на то, что многие из нас старались держаться от скейтбордов на том же расстоянии, что и от соседского бультерьера, мы вновь

и вновь запрыгивали на виртуальные доски и мчались покорять экстремальные высоты.

Чрезвычайно редко на свет появляются игры, обладающие поистине безграничной игровальностью. Безо всяких оговорок к ним можно отнести, да там и оставить, разве что Тетрис. Вроде бы ничего особенного, но тем не менее лучшие часы жизни незаметно пролетели, пока я яростно укладывал парализованных в разных позах червячков в лабораторный стакан. Конечно, оригинальный **Tony Hawk's Pro Skater** не имеет с Тетрисом ничего общего. Кроме того, что игра затягивала в свои сети на многие десятков часов всех и каждого, кто хотя бы на

Вячеслав Назаров

8

Если компьютер предлагает нам возможность совершать фантастические вещи, то почему бы не воспользоваться еще одной и не научиться экстремальному скейтбордингу?

Сергей Амирджанов

8

Игра сама ничуть не хуже первого шедеврального Tony Hawk, вторая часть предлагает нам развлекаться, точно следуя однажды найденной формуле.

Дмитрий Эстрин

8

Отличный "симулятор скейтбординга", достоинства которого на этот раз смогут оценить и владельцы PC.

Борис Романов

9

От продолжения одной из лучших игр прошлого года можно было ждать чего угодно. Но только не провала. THPS2 оправдал все наши надежды.

**33**  
 средний балл  
**8,3**

миг попробовал встать на виртуальную досочку с колесиками. Объяснялось все достаточно просто. Этот спортивный проект выбивался за рамки примитивных скучных гонок, переносил нас в реальный мир свободных от условностей уличных спортсменов, творящих чудеса на своих скейтбордах. В **Tony Hawk's Pro Skater** система прохождения уровней заключалась в получении определенного количества очков, которыми премировались игроки за различные сумасшедшие трюки. И это вместо набивших всем оскомину (за что надо бы набить морду многим разработчикам) скоростных перемещений из пункта А в пункт Б. Впрочем, чтобы соблюсти историческую справедливость, необходимо отметить, что последние таки присутствовали в игре, являясь дополнительными заданиями. Таким образом, путь на вершину экстремального Олимпа в **Tony Hawk's Pro Skater** лежал в изучении комбинаций трюков, способных не только принести призовые очки, но и шокировать друзей-конкурентов. Как и файтинги, игра расцветала во всех своих красках именно при состязаниях с братьями-человеками.

И вот, наконец, профессионалы виртуального экстрима получили шанс продолжить

развивать свое мастерство. На этот раз в **Tony Hawk's Pro Skater 2**.

**СКЕЙТБОРДИНГ XXI ВЕКА**

Интересно, поверите ли вы мне, если я скажу, что в **Tony Hawk's Pro Skater 2** все стало еще лучше? Спасибо за доверие. Вообще, людям надо верить на слово, заверенное подписью и печатью. И если бы я имел возможность, то расписался бы на каждой строке статьи. И даже печать бы поставил.

Конечно, многое в игре осталось неизменным. Так, в прежнем виде нам явилась система управления. В нашем распоряжении все так же есть кнопка для разгона, прыгательная кнопка и две кнопки для grab- и kick-приемов. Соответственно, комбинировать их можно прямо на лету, а также использовать функцию вращения для впрыскивания в кровь больших порций адреналина. Но зато в **Tony Hawk's Pro Skater 2** система уже

нов-экстремалов. На этот раз ими стали сам Тони Хоук, Боб Бернхвист, Элисса СТИМЕР, Рун Глифберг, Джейми Томас, Джефф Роули, Эндрю Рейнолдс, Чад Маска, Карим Кэмпбелл, Баки Ласек и до сей поры никому не известные Стив Кабальеро, Эрик Костон и Родни Маллен. Во второй части спортивного сериала каждый персонаж претерпел пластическую операцию, в результате которой их внешность практически перестала отличаться от внешнего вида их реальных прототипов. При этом их анимация поднялась на новый качественный уровень, превратив каждый миг игры в настоящее шоу.

Конечно, все эти виртуальные спортсмены могут похвастаться уникальными трюками,

те поддаются изменениям. При этом речь не идет о таких мелочах, как одежда, прическа и цвет волос, — это сами собой разумеющиеся опции внешнего вида спортивных героев.

**ДЕНЬГИ РЕШАЮТ ВСЕ**

В новой серии скейтбордистской эпопеи весь игровой процесс повязан на деньгах. На каждом уровне игрокам необходимо выполнить 10 заданий, касающихся в основном исполнения различных сложных трюков и комбинаций в определенных зонах. По мере получения денежных знаков за решение этих задач виртуальные спортсмены получают

Знаком первой части предстоит учиться новым приемам.



В THPS 2 значительно улучшены модели скейтеров, а уровни стали больше.



возможность приобрести более совершенные скейты, сделанные уже не из овощных ящиков, а, например, из заборных досок. Также кровно заработанные бапки можно потратить и на приобретение новых навыков и умений. При этом следует помнить о том, что первые призы будет получить сложнее всего. Но после того как процесс первоначального накопления капитала завершится, у игроков появится реальная возможность стать самым великим скейтбордистом всех времен и платформ. Ну или по крайней мере самым богатым.

**РЕАЛИЗМ! НИКАКОГО АБСТРАКЦИОНИЗМА!**

Зарабатывать свои кровные в **Tony Hawk's Pro Skater 2** приходится по большей части на реально существующих трассах, коих в игре насчитывается 10 штук. Среди них можно назвать Love Park в Филадельфии, Skatepark в Марселе, весь Манхэттен и даже скейтбордистскую улицу Ventura. Каждая из спортивных арен включает в себя гораздо больше секретов и сюрпризов, нежели в оригинальной игре. Однако, как до них добраться, подсказывать я не стану. Поскольку на улицах, как и в джунглях, царит закон: «Каждый сам за себя!»

В результате **Tony Hawk's Pro Skater 2** стал фактически симулятором 100% скейтбордистской реальности. Единственное отличие от натуральных поездок заключается в том, что после очередного полета с перил и ударом этого им достаточно посмотреть на бесполезную каску, валяющуюся рядом с монитором, и вновь запустить игру. Чтобы еще на несколько часов превратиться в настоящего скейтбордиста. ●

**Чрезвычайно редко на свет появляются игры, обладающие поистине безграничной играбельностью. Безо всяких оговорок к ним можно отнести, да там и оставить, разве что Тетрис. Вроде бы ничего особенного, но тем не менее лучшие часы жизни незаметно пролетели, пока я яростно укладывал парализованных в разных позах червячков в лабораторный стакан.**



будет следить за качеством выполняемых трюков. То есть игрок получит меньше очков и больше синяков, если приземлится отдельно от своего скейтборда, и, наоборот, заработает максимальный балл за безукоризненное исполнение фигуры низшего пилотажа. Если же спортсмену так не повезет и он ухитрится повредить свой инвентарь, то помимо того, что его рейтинг существенно снизится, так еще и выполнять определенные трюки станет значительно сложнее.

**13 — СЧАСТЛИВОЕ ЧИСЛО**

В **Tony Hawk's Pro Skater 2** игрокам придется олицетворять себя с одним из 13 спортсме-

которые, впрочем, komponуются из вполне стандартных выкрутасов. Что же касается количества последних, то оно увеличилось в три раза по сравнению с **Tony Hawk's Pro Skater**.

В отличие от первой части игры, в **Tony Hawk's Pro Skater 2**, наконец-то, появилась возможность создать собственного спортсмена. Теперь скейт-экстремалу можно выбрать имя, решить, из какого города он родом, чтобы определить стиль его езды. Даже вес и музыкальные предпочтения — и

# BLAIR WITCH PROJECT:



Дмитрий Эстрин

**RUSTIN PARR**

Скажите, какой нормальный агент секретной службы, отправившись на особо опасное задание в мрачный провинциальный, окруженный жутким лесом город, будет разгуливать ночью по темным улицам, приставая к прохожим с просьбой рассказать о... даже написать такое страшно... в общем, о ведьме из Блейера?

Итак, в 1941 году агент специальной службы Элспет Холлидей (Elspeth Holiday) получает крайне ответственное и весьма опасное задание по расследованию паранормальных явлений. Вкратце суть дела состоит в следующем. Какой-то мужик по имени Рустин Парр (Rustin Parr) совершил серию хладнокровных убийств, в одночасье зарезав семерых детишек в провинциальном городе Буркиттсвилле (Burkittsville). Впрочем, вины своей он до конца не признавал, утверждая, что ему являлась старая женщина, которая, дескать, и заставила его совершить преступление. Разумеется, все этому бреду поверили и начали вспоминать разные нехорошие истории. Вспомнили в частности то, что Рустин Парр жил отшельником, вспомнили, что провинциальный город Буркиттсвилл ок-

**Ч**то должны ощущать бедные жители Богом забытого городка, когда даже по эту сторону экрана приходится подпрыгивать до потолка от неожиданного грохота грозы на фоне унылых скрипов заржавевшей вывески? Такой агент должен найти неминуемую и, разумеется, заслуженную смерть в лапах разъяренного оборотня или, на худой конец, в нежных объятиях голодающего вампира. Должен, но не находит. Сценарийные и сюжетные неувязки, сочетаясь с ледящей кровью атмосферой, рождают подлинное, ни с чем не сравнимое чувство страха.

**ДОСЬЕ**

Платформа: PC Жанр: adventure/action  
Издатель: Gathering of Developers Разработчик: Terminal Reality Интернет: [http://blairwitch.godgames.com/vol\\_1.htm](http://blairwitch.godgames.com/vol_1.htm) Требования к компьютеру: PII 233/64 MB RAM, Win'95/98/2000

рит, вероятно, не стоит. Но это так, информация, которая, возможно, освежит вашу память...

**Rustin Parr** невероятно похож на Nocturne, и это вполне нормально, тем более, что первая часть сериала на поверку оказывается сиквелом Nocturne. Запутанная ситуация легко и непринужденно проясняется. Чудесным образом авторы игры связали свое детище с фильмом Blair Witch, что, в общем, вполне естественно, и с пресловутым Nocturne, что чуть менее естественно, но совсем не остроумно. С другой стороны, понять, зачем авторам игры понадобилось притаскивать сюда за уши Nocturne, затруднительно.

**Blair Witch Project Vol. 1: Rustin Parr** — это первая часть серии от Terminal Reality. Позиционировалась игра как adventure с небольшим уклоном в action. В недалеком будущем нас также ждет The Legend of Coffin Rock от Humanhead Studios и, чуть позже, The Ely Kedward Tale от Ritual Entertainment. Небольшие концептуальные отличия никого смущать не должны — все три части сериала надежно связаны общим графическим движком. Причем от Nocturne. О лицензии гово-



Максим Заяц

7

Страшная и увлекательная история, подпорченная слабой технической реализацией.

Сергей Амирджанов

7

Rustin Parr при всех видимых и особенно невидимых недостатках, все-таки является чем-то гораздо большим, нежели просто очередной игрой по лицензии.

Дмитрий Эстрин

7

Если бы не жуткое управление, если бы не недостатки статичной камеры, если бы не недоработки сценаристов, то игра наверняка получила бы более высокую оценку.

Борис Романов

6

Среднестатистическая приключенческая игра с довольно посредственным игровым процессом и интерфейсом.

**27**  
средний балл  
**6,7**

ружен проклятыми лесами, что в этих проклятых лесах целых двести лет проживало кошмарное существо, терроризировавшее все местное население... В общем, понятное дело, без услуг агента специальной службы здесь никак не обойтись.

Прежде чем отправиться на место совершения преступления, Элспет Холидей придется пройти тренировочную миссию. Специальный полигон, предназначенный для тренировок, представляет собой запутанную сеть темных и пустоватых коридоров. Здесь вас научат, как нужно ходить, как стрелять и как долбить осиновым колом всякую нежить, которую начальство сохранило как раз для такого случая. Вообще-то хрупкая девушка с обгаренным кровью колом в руках смотрится не особенно изящно и даже, прямо скажем, жутко, но тут уж ничего не поделаешь.

Оказавшись в Буржиттсвилле дождливым осенним вечером, Элспет, не мешкая ни секунды, приступает к опросу населения, и вот тут... Нет, не думайте, в первый день нам не придется отстреливаться от стада

хладнокровный человек. Ничем его, то есть ее, не проймешь. Прогулки по темным улицам мрачного города, окутанного тайной, Элспет воспринимает вполне и даже

это слишком буквально. Большая часть игры посвящена хождению по городу, общению с его жителями и блужданию по лесу, меньшая — решению головоломок и уничтоже-

схем управления: классическую (с помощью клавиатуры и мышки), архаическую (с помощью одной клавиатуры) и a-la Diablo, оно же point&click (с помощью одной мышки). Строго говоря, ни одна схема не отвечает потребностям игрока, но вариантов у нас немного: приходится юзать клавиатуру с мышкой. Опять-таки повторяю, это неудобно, хотя бы потому как для режима стрельбы и активации предметов используется одна клавиша. Это значит, что, прежде чем открыть дверь, придется спрятать пушку. Бред какой-то...

Прохождение игры также во многом шершаво и порой даже занудно. К примеру, чтобы продвинуться вперед по сюжету, приходится обойти все локейшны города и перестрелять нечисть. С учетом того, что загрузки локейшны не особенно быстро, это занятие растягивается на неопределенное время. При всем при этом игра довольно-таки коротка и в принципе проходится достаточно легко.

Графика в Rustin Parr... неординарна. Пререндеренные фоны, полигонные персонажи



Что можно увидеть внутри? Даже подумать страшно.



Движок Nocturne начинает напоминать о своем возрасте.



чересчур спокойно. При этом, правда, в лес без оружия идти отказывается.

вампиров, нам просто предлагается немножко прогуляться по городу и послушать весьма занимательные рассказы старожил. Но, черт возьми, вы не поверите, как это страшно! Когда кошмарная история старожилы прерывается грохотом молнии... Когда на кладбище за церковью в свете фонарика мерещатся за могильными камнями бегающие тени... Когда ничего не подозревающая Элспет отважно ломится в закрытые двери таинственного дома на холме... Кстати, агент специальной службы — весьма

Приходится признать, что сами по себе монстры не так уж и страшны, что байки про ведьму из Блейер и все, что с ней связано, по-детски наивны, а большую часть моментов-ужастиков изобретаешь самостоятельно, без помощи сценаристов. Но общая атмосфера делает свое дело весьма успешно. Эффектнейшие ракурсы камеры, общая «затемненность» экрана, разнообразие звукового оформления, и... от разработчиков фактически ничего больше и не требуется. Возможно, ребята из Terminal Reality поняли

нию монстров. В сущности — ничего особенного, если бы, повторюсь, не атмосфера.

Проблем между тем хватает. Разработчики что-то говорили о решении главной проблемы Nocturne — завышенных системных требованиях. Не знаю, что там они решили, но время загрузки некоторых локейшнов в моем случае достигало рекордной отметки — около двух минут. Ну, если уж это такая неустранимая технологическая особенность движка (в такое, впрочем, верится с некоторым трудом), то можно было бы придумать, чем эти две минуты занять. Чтобы игрок, понимаешь, не тратил бесполезно время, а, допустим, читал захватывающую мистическую историю о ведьме в логической связке с локейшном, на котором ему предстоит оказаться. Игровой процесс же сам по себе практически не тормозит.

Со статичной камерой также связано несколько неприятных моментов. В частности, сражения с монстрами порой становятся невыносимы из-за откровенно издевательских ракурсов. Печально, но ничего не поделаешь, без статичной камеры ужастик — не ужастик.

В принципе с этой деталью игрового процесса можно было бы смириться, если бы не раздолбайская система управления. Сами разработчики предлагают нам несколько

плюс статичная камера — в принципе ничего особенного, но разработчикам удалось-таки порадовать нас некоторыми новинками. Впервые, приятно удивляет проработка освещения. Несмотря на всю пререндеренную игровую сущность, тени восхитают своей правдоподобностью, а лучи света от фонарика мистическим образом действуют на подсознание играющего, заставляя его шарашаться от каждой видимой, а чаще всего невидимой и даже просто несуществующей опасности. Довольно прикольно сделана анимация персонажей. До смешного много наворотов (свободно колышущаяся одежда чего стоит), а анимация мимики... Представьте себе, десяток хаотически передвигающихся текстурок. Крупные планы, естественно, удаются плохо. Пейзажи в общем необычайно эффектны и вызывают лишь восхищение. Rustin Parr словно бы предназначен для создания открыток под Хеллоуин. Мрачно, завораживающе таинственно и при этом — красиво.

Очень жаль, что в игре по сути дела, кроме великолепной атмосферы, ничего больше и нет. Басни про ведьму не самым лучшим образом укладываются в сюжет, игровому процессу не помешало бы разнообразие, а дикое время загрузки локейшнов возмутит даже самого терпеливого поклонника ужастиков. С другой стороны, посмотреть игру стоит в обязательном порядке. С точки зрения возникающих ощущений Rustin Parr уникален. ●

# ДЕТИ СЕЛЕНЫ

Дмитрий Эстрин



«Земля 2150: Война Миров» оказалась привлекательной игрой для российских геймеров по двум, как минимум, причинам. Во-первых, это - лучшая трехмерная стратегия в реальном времени на сегодняшний момент. Во-вторых, это - образец качественной и высокохудожественной локализации. Было бы странно, если бы «Война Миров» осталась без продолжения. Этого, конечно же, не случилось, и в скором времени был анонсирован сиквел под названием The Moon Project.

**С**ответственно, российская локализованная версия игры получила название «Дети Селены».

«Дети Селены» — это не add-on и не expansion pack. Это — полноценное продолжение игры, разработанное, правда, на старом движке Earth 2150. Самое главное — то, что произошли некоторые немаловажные концептуальные изменения. Как правило, как раз именно об этом забывают разработчики «псевдопродолжений». «Детей Селены» с чистой совестью и со спокойной душой можно назвать оригинальной игрой. О постигших изменениях и принципиальных дополнениях мы поговорим чуть позже, а сейчас вспомним, что же произойдет на Земле в 2150 году по мнению разработчиков...

Многострадальная родная планета по-прежнему медленно и неуклонно движется прямо к Солнцу. Тем временем на самой Земле разыгрываются драматические события: военный конфликт Евральянса и Атлантического Союза достигает критической отметки. Однако основное действие происходит отнюдь не



**ДОСЬЕ**

**Платформа:** PC **Жанр:** трехмерная real-time стратегия  
**Российский издатель:** 1C/Snowball.ru  
**Локализация:** Snowball Interactive **Разработчик:** TopWare Krakow  
**Интернет:** <http://www.topware.com/previews.htm#moon>

на Земле... Таинственные обитатели Луны, Дети Селены, разрабатывают засекреченный проект под названием «Звездный Пепел». Этот проект призван окончательно покончить со всеми земными обитателями разом.

Несмотря на то, что сюжетная линия «Детей Селены» параллельна сюжету «Войны Миров», внимание игрока сосредотачивается именно на загадочной лунной расе. Хотя играть можно и за Евральянс, и за Атланти-



Максим Заяц

8

Earth 2150 была одной из лучших 3D-стратегий. Прекрасно локализованное продолжение оставляет только положительные эмоции.

Сергей Амирджанов

7

Качественная новелла из вселенной Earth 2150, немножко не дотягивающая до полноценного сиквела, но предлагающая много больше стандартного add-on'a.

Дмитрий Эстрин

7

Отличное продолжение лучшей real-time стратегии в полном 3D. Практически во всем "Дети Селены" лучше "Войны Миров".

Борис Романов

7

Поностью трехмерная стратегия со всеми новомодными наворотами. Отличается интересным сюжетом, раскрывающим тайну третьей расы из оригинальной игры.

**29**  
 средний балл  
**7,3**



ческий Союз. Естественно, все миссии так или иначе связываются со смертельно опасным проектом «Звездный Пепел». Должен сказать, однако, что наиболее серьезный интерес вызывают

именно кампания «Детей Селены». Почему?

Представьте себе лунный пейзаж... Гигантские кратеры, частые метеоритные дожди, сила тяжести в семь раз меньше земной...

И, наконец, раса, полностью адаптированная к лунным условиям. Это вам не Атлантический Союз, питающий особый интерес к различным роботам. И, тем более, не Евроальянс с архаичными танками и пушками. Дети Селены — наиболее технологически продвинутая раса будущего. Это, впрочем, означает также и то, что игроку придется потратить некоторое время на то, чтобы разобраться в тактических и стратегических особенностях управления этой стороной.

Например, у Детей Селены весьма интересно обеспечение электроэнергией базы. Все мы давно привыкли к стандартным электростанциям, которые никогда не требовали особого внимания. Построил — и живи спокойно. В случае с лунной расой все несколько сложнее. Нам приходится возводить целый комплекс, который использует энергию, получаемую солнечными батареями. Если присмотреться, то можно заметить, как солнечные батареи медленно поворачиваются корпусом за восходящим и заходящим солнцем. Впрочем, и такая система получения электроэнергии имеет свои недостатки. В частности, ночью батареи перестают функционировать (что, надо признать, весьма логично), а питание базы целиком возлагается на аккумуляторы, которые успели скопить энергию. Ресурсы Дети Селены добывают и разрабатывают прямо на месте без всяких производственных тонкостей.

Не стоит забывать об уменьшенной силе тяжести на Луне, а в особенности о частых метеоритных дождях. Продвинутый движок игры учитывает новые физические



условия и соответствующим образом моделирует поведение юнитов на поверхности земного спутника. К этому приходится некоторое время привыкать, но, надо сказать, весьма любопытное решение разработчиков как нельзя лучше разнообразит игровой процесс.

Если говорить о концептуальных изменениях «Детей Селены», то прежде всего стоит упомянуть о возросшем уровне сложности. Каким образом высокая игровая сложность может быть связана с нововведениями разработчиков? Во-первых, если «Война Миров» отвечала всем требованиям классической стратегии в реальном времени а la Command&Conquer, то баланс «Детей Селены» перевешивают возросшие требования к тактическим способностям игрока. Сбор ресурсов и отстройка базы также важны, как и прежде, но, с другой стороны, большую часть времени приходится уделять тактическому планированию и решению разнообразных головоломок, связанных с планированием боевых операций. Определенное значение также приобрел поиск артефактов пришельцев, побывавших на луне, и прочие элементы адвентурного характера.

Стоит ли говорить о появившихся новых юнитах и зданиях, увеличенном дереве совершенствований, а значит и о новых стратегических приемах и, соответственно, новой глубине игрового процесса?

Графика «Детей Селены» не претерпела каких-то революционных изменений, но все-таки внимательный игрок сможет обнаружить массу маленьких, но, тем не менее, приятных нововведений. К слову сказать, серьезные технологические изменения обещаются в «Третьей Мировой», которая выйдет в апреле-мае будущего года, а возможности принципиально нового движка мы сможем оценить несколько позже.

Никак нельзя не упомянуть о высочайшем уровне локализации. Snowball Interactive сама установила рекордную планку стандарта качества и с каждым новым проектом постоянно ее поднимает. Естественно, все рапорты юнитов были записаны заново и... И это надо просто слышать, писать бесполезно. Скажу лишь одно — игрой стоит заинтересоваться хотя бы из-за великолепной профессиональной озвучки.

«Дети Селены» — это то, что фанат стратегий в реальном времени просто не имеет права пропустить мимо себя. Всем другим игру можно рекомендовать хотя бы как образец качественной работы локализаторов. Ну а для тех, кто в свое время успел приобрести «Войну Миров», «Дети Селены» не нуждаются ни в каких рекомендациях.

**Для игр, видео и звука**  
**КОМПЬЮТЕР**

**КОМПЛЕКТУЮЩИЕ**  
 ASUS, Newsonic, YAMAHA, 3Com, ASUS  
 ABAYTE, CHANTECH, SONY, Panasonic  
 Guillemot, EPSON, Gallant, Zyrex, LG  
 Creative Labs, GENIUS, Hewlett-Packard, MIRO

**ПО РАЗУМНОЙ ЦЕНЕ**

www.megatrade.ru

# ИСКУССТВЕННЫЙ

## ИНТЕЛЛЕКТ

# В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

## Ответы на вопросы журнала «Страна Игр»

**Вопрос:** Какое положение занимает AI в concept-doc'e?

Это — смотря как оценивать. В общем-то, AI делит «пальму первенства» с **render engine** (правда, зачастую неясно, «кто из них где»). Если судить по объему, то AI занимает примерно половину **design document** (ну, не считая, конечно, всяких нудных таблиц со стоимостями и коэффициентами — это уже «игровая модель»).

Выглядит описание AI примерно следующим образом: «...при этом каждый коэффициент в текущий момент времени зависит от текущего состояния warbot и вычисляется (в большинстве случаев) как:

$$K(t) = KO + K1(UL(t)) + ?KE(t)?Random(?),$$

где добавка **?KE(t)?Random(?)** вычисляется только для противника...».

А на самом деле AI и все прочие части **engine** очень влияют друг на друга (предъявляя, разумеется, взаимно исключающие требования). В результате разработчикам приходится идти на компромисс, «подгоняя» отдельные части программы друг к другу. Иногда приходится чем-то поступиться. Иногда неожиданно оказываешься в выигрыше (но это уж зависит от личного вкуса).

К примеру, первые варианты **IS** позволяли «конкретизировать» боевые задания **warbots**: определять уровень агрессивности bot, задавать приоритеты при построении пути «из точки А в точку В» (максимально быстрый путь, максимально безопасный путь и пр.) и еще много чего другого... Здорово звучит? Ну, мы тоже так подумали — в общем, в теории все было просто замечательно... Зато первые же тестеры (к слову сказать, теорией-то они горячо одобрили) просто взвыли, когда столкнулись со всем этим на практике.

В конце концов, мы просто «позаимствовали» кое-что у AI и передоверили эти рутинные функции ему. Тестерам сразу здорово полегчало, управление игрой упростилось, да и сами миссии стали куда динамичнее — мы ведь не должны были теперь проектировать эти самые миссии так, чтобы оператор «имел время подумать» и разбираться с устрашающим количеством кнопок и регуляторов.

**Вопрос:** Какими изначальными гипотетическими функциями должен обладать искусственный интеллект игры: различное поведение за разные воюющие стороны, разные виды атак и поведения в бою и пр.? (Желательно с красивыми примерами.)

Ну, собственно говоря, AI должен обладать теми свойствами, которые необходимы для реализации **game design**. Не больше, но и не меньше, разумеется.

Почему «не больше»? Ну, во-первых, не стоит забывать: игра — это все же коммерческий продукт. А каждая **AI-feature** стоит очень и очень недешево. Ведь ее нужно не только «написать», но и настроить, «оттестировать» — что, можете мне поверить, само по себе быстро становится проблемой. Ведь ошибка поведения обычно не

Кое-какие условные обозначения и сокращения, принятые в тексте:

**AI** — Artificial Intelligence, он же ИИ, искусственный интеллект;

**IS** — Iron Strategy или «Железная стратегия»;

**Warbot** или **bot** — боевая машина, управляемая AI. В малораспространенном частном случае, когда такая машина передвигается на ногах — это **Battle Mech** или **WarStrider**. :)

приводит к «падению» игры — просто ваш персонаж делает что-то «не то». И пойдй разберись: является ли это, к примеру, ошибкой кодирования или «неявным» следствием вашей собственной логики...

Даже если не принимать в расчет «меркантильных» соображений, легко понять, что более развитый AI предусматривает и более сложную систему управления, кучу датчиков, указателей, регуляторов и т.д. — а это не всем по вкусу.

Конечно, можно пойти «по накатанной дорожке» и передоверить всю рутину AI. Однако и тут легко попасть в анекдотическую ситуацию: как-то один из наших программистов совершил «мя-а-аленькую такую ошибочку» — он забыл «отключить» AI для того клана, которым должен был управлять игрок. Надо было видеть, что было с тестером, когда **warbot** (по команде оператора) бодро развернулся, прокатился несколько метров в указанном направлении... а потом неожиданно встал как вкопанный и, ехидно пискнув «**Rejected!**», бодро помчался в противоположном направлении по каким-то своим делам — как выяснилось, AI решил, что приказ «неправильный» и попросту его отменил. Короче говоря, все работало «правильно» — кто-то что-то строил, кто-то с кем-то воевал, словом, жизнь была ключом, но вот игрока его собственный клан при этом не желал видеть «в упор».

**Вопрос:** Каким должен быть идеальный AI — такая структура, которая еще не была изобретена игровыми разработчиками? Почему пока невозможно создать такое произведение искусства и приблизить времена Терминатора-2? :)

Скажем так: «идеальный» AI это сложная многоуровневая система — настоящая пирамида математических моделей. Фундаментом этого сооружения являются «простейшие» модели объектов и датчиков — листья с деревьев облетают, двери открываются, глаза смотрят (или уже не смотрят — по обстоятельствам) и т.д. А наверху располагается некая «глобальная модель мира» — звезды, планеты или, на худой конец, всякие континенты, острова и прочие «локации».

Вот «подходящий кусочек» **design document**:

«...Стратегический уровень — это набор взаимосвязанных моделей, работающих на основании предельно обобщенных и формализованных данных. Они близки к моделям классических **real time** или **даже turn based** стратегий (в зависимости от темпа игры — т.е. размера игрового поля). Основным назначением таких моделей является поддержание всей системы в «жизнеспособном состоянии» — т.е.

определение основных пропорций экономического развития и общего характера реакции на различные воздействия, поступающие со стороны конкурирующих кланов и пр.

Для «большой стратегии» логично выделить следующие уровни:

**клан** — наиболее общая модель поведения, оперирующая данными и распределением ресурсов на уровне планетных систем. Определяет общую политику клана по отношению к прочим участникам игры.

**планетная система** — определяет распределение сил и ресурсов на уровне системы (в соответствии с вводной, полученной от модели клана). Модель этого уровня задает т.н. миссии (см. **Parkan I**) общего порядка, разворачивающиеся в масштабах всей системы. Модель планетной системы служит переходным звеном к моделям тактической иерархии на уровне флотов.

**планета** (район, государство — если на планете существует несколько различных кланов) — определяет распределение сил и ресурсов на уровне планеты. Точнее говоря, на уровне совокупности поселений — (в соответствии с вводной, полученной от модели планетной системы). Модель этого уровня задает локальные миссии, разворачивающиеся в пределах орбиты планеты. Модель планеты служит переходным звеном к моделям тактической иерархии на уровне планетарных боевых групп (использователи самообороны, боевые платформы на орбите и пр.)

Итак, стратегическая модель постоянно работает в фоновом режиме и хранит данные о конкретной обстановке в каждой отдельной локации. Она не должна обрабатывать эти данные слишком уж точно (как генерал не должен знать точного расположения конкретного солдата или танка). При перемещении игрока локация может попасть в фокусное пятно (зону, которую игрок наблюдает непосредственно в данный момент) — в этом случае данные активизируются и передаются для обработки системы тактического моделирования. Таким образом, происходит переход к хорошо разработанному представлению об отдельной миссии.

Тактические модели всех уровней имеют определенные общие черты:

**эпизодическое использование** — тактические модели используются только при необходимости точного моделирования боевых столкновений, когда обобщенные оценки, проводимые на стратегическом уровне методом экстраполяции, являются непригодными или неприменимыми;

**стратегические вводные установки** — модели тактического уровня получают вводные от стратегических моделей соответствующего уровня;

**целевая функция** — формирование отдельных группировок **units**, маршрутизация движения таких группировок и пр. — т.е. создание предпосылок для удачного боя.

И, наконец, в основании иерархии лежат модели индивидуального поведения отдельных **units**...»

**Вопрос:** Как связана мощность искусственного интеллекта с требованиями к железу: прямо пропорциональная ли это зависимость или некоторые элементы компьютерного интеллекта жрут ресурсы больше, чем другие? (Примеры: самый требовательный элемент AI, самый малотребовательный, чем красивее — тем лучше.)

Работа всякого **AI** — это, грубо говоря, «процесс принятия решений на основании накопленных данных». «Данные» — это память, память и еще раз память; а «процесс принятия решений» — это ресурсы процессора, процессорное время. К сожалению, **render machine** и **sound engine** «покушаются» на них с не меньшим основанием. В конце концов, мы же все хотим, чтобы игра была «красивой», а?

Описывать работу **AI** «в среднем» бесполезно — настолько разнообразны задачи, которые ему приходится решать. Поэтому ограничимся парой примеров — в свое время они попортили нам немало крови.

Рассмотрим вполне реальную ситуацию: пусть у меня есть «командный центр» и с десяток **warbot** (скромно и со вкусом — это вам не **C&C**). Сам «командный центр» — такой мощный дот — видит только пятак местности вокруг себя, а всю остальную информацию получает из «донесений» своих подчиненных (когда эти самые «подчиненные» попадают в зону связи). Дальше можно и пофантазировать всласть: например, информация может устаревать; связанных можно (нужно!) перехватывать; связь глушить. Словом, можно развернуться восво...

Теперь поглядим, во что это нам обойдется: каждый **bot** должен честно «думать сам», а потому — иметь свою собственную копию «данных» — память, говоря по-простому. Может быть, эта его «личная» память и будет устроена попроще, чем у «командного центра», но, поверьте знающему человеку, не сильно проще. Таким образом, если у нас есть десяток **warbots**, нужно хранить в памяти одиннадцать копий данных — уже весело... А дальше что — если у нас будет, скажем, два десятка **bots**? Я вам скажу, что будет дальше — дальше приходит разработчик **render machine** и говорит: «Все, мужики, хватит тут дурака валять — у меня тексты начали свопиться и **FPS** сел в два раза...». Вот почему и в **Parkan I**, и во многих других играх действительным интеллектом обладает только клан в целом, а отдельные боевые машины являются только его более или менее «безмозглыми» придатками.

Точно так же есть множество задач (например, классическая «задача оптимальной маршрутизации»), которые обходятся минимумом исходных данных, зато требуют немало процессорного времени (а ресурсов, по определению, всегда не хватает). Звучит очень серьезно, по-научному, я бы сказал, звучит. Зато на вид — куда как хуже... Случалось когда-нибудь видеть монстра, который поначалу резво мчался за вами, а потом ткнулся рогами в какой-нибудь угол, да так и застрял, тупо перебирая ногами? Ну, так это «оно самое» и есть.

**Вопрос:** Теперь непосредственно об AI в игре. Какое место, на ваш взгляд, занимает AI непосредственно в разработке игры — наверняка существуют те или иные приоритеты?

Иногда мне кажется, что игра — это «математическая модель окружающей среды» + «**unit's AI**». А все остальное (в частности, «полет дизайнерской мысли») — это, извините, «интерфейс пользователя».

Но на самом деле «игровая модель», **AI**, «шкурки» монстров» и геометрия уровней — все это равноправные инструменты **game designer**. Кстати, **game designer** не обязательно должен быть конкретным человеком — каким-нибудь Васей, Пьером или Джоном (например, мы у себя в «Никите» считаем, что окончательный дизайн возникает, когда соединяются знания, умения и фантазия всех членов команды).

Если же говорить о чисто производственных «приоритетах», то создание **render machine** и сопутствующего ин-

струментария и разработка системы **AI** — приблизительно равноценные задачи.

**Вопрос:** Расскажите, пожалуйста, о специфических особенностях искусственного интеллекта в «Железной Стратегии». С трудом верится, что ничего нового и захватывающего вы не сделаете.

Как Вы уже могли догадаться, в **IS** была реализована иерархическая система **AI**. Сверху находится **AI** клана, который управляет множеством объектов — **warbots** и различных сооружений. А сооружения и, уж конечно, сами **warbots** имеют вполне независимые «мозги», но решают чисто тактические или производственные задачи.

Мы рассматриваем поведение отдельного **unit** на двух уровнях: на уровне «принятия решений» (т.е. собственно уровень поведения в «человеческом» понимании этого слова) и на уровне базовых программ поведения (примерно соответствующих инстинктивному или рефлекторному поведению особи).

Итак, теоретически любой игровой объект в каждый момент времени производит сигналы для всех прочих объектов (например, шумит, стреляет, отдает приказы или просто появляется в поле зрения).

Если такой сигнал в принципе может быть воспринят некоторым **bot**, в действие вступают модели сенсоров — они играют роль входного фильтра и придают поведению объекта заметное индивидуальное своеобразие. Скажем, можно запросто сделать **warbot** «подслеповатым» (что и произошло, когда удачно пущенный снаряд выводит из строя датчики). Например, нам приходилось наблюдать, как порядком разбитый танк заявлялся на **repair pad** давным-давно захваченного (и более того, охраняемого) противником завода — **bot** прекрасно помнил путь к месту ремонта, но уже «не видел», что оно уже не принадлежит его собственному клану.

Дальнейшая обработка сигнала зависит от многих факторов, но, в конце концов, отобранные сигналы участвуют в вычислении т.н. потенциалов — вероятностей активации тех или иных программ поведения (выбор конкретной программы осуществляется на основе анализа природы сигнала). Остается добавить, что веса, с которыми величинны сигналов входят в формулы для вычисления потенциалов, можно рассматривать как численное выражение особенностей темперамента такого **AI**.

Например, пусть в некоторый момент времени **warbot** получает боевой приказ (т.е. устанавливается какая-то программа поведения — скажем, программа патрулирования, движение в рамках локация по замкнутому контуру). Нужно отметить, что получение приказа отнюдь не всегда означает его немедленное исполнение. Если, например, «состояние здоровья» **warbot** достаточно критично, полученный приказ будет блокирован действием потенциала самосохранения. В таком случае приказ будет отложен «в очередь», и **bot** начнет выполнять предопределенную программу ремонта или подзарядки. Понятно, что уровень «критичности» состояния здоровья может быть не одинаковым для разных **unit** — таким манером легко имитировать и «неженку», и закаленного «ветерана».

Далее, пусть **warbot** (выполняя-таки полученный приказ) следует по заданному маршруту патрулирования. Его игровое окружение в некоторый момент времени может сформировать сигнал — например, шум. Или просто выстрел «под башню». Если сигнал превысит пороговое значение для сенсорной системы **bot** (т.е., попросту говоря, будет замечен **AI**), он может существенно изменить величины потенциалов, а это приведет к смене текущей программы поведения. И выполнение боевого задания вновь отложится (например, **warbot** «увлечется» преследованием противника и покинет район патрулирования). При желании можно считать, что **unit**, получив изрядного тумака, просто разозлился и «решил» в отместку разобраться с противником по-свойски.

Разумеется, всего лишь слегка варьируя веса сигналов, можно легко смоделировать умника и тупицу, дисциплини-

рованного флегматика и агрессивного мстительного агрессора. Но это уже совсем другая история.

**Вопрос:** Каково влияние AI на сюжет игры? Существует ли и обратная связь этого влияния, когда сам сюжет требует от искусственного интеллекта чего-то необычного?

Не думаю. И вот почему: еще со времен разработки **Parkan I** мы пытались «сохранить» сюжет как таковой. Не историю, которую надо было «рассказать игрой», но придуманную автором и жестко заданную наперед последовательность событий, которую игрок вынужден был «переживать».

Пожалуй, сам вопрос о «сюжете», «ветвлениях сюжета», «случайности и воспроизводимости случайного хода событий» неправилен и возник из совершенно ложной аналогии. Компьютерная игра — это не интерактивное «кино», она устроена и функционирует совсем по другим законам. Мы не пишем ее на холсте, не снимаем на пленку и не печатаем на бумаге; игра — это не законченное творение, это процесс. Мы создаем игру из уравнений, геометрических моделей, динамических структур данных и даже фантазии самого игрока — только конечный результат похож на кино или спектакль.

Может ли **AI** влиять на развитие сюжета? Да он сам является существенной частью «сюжета». Характеристики отдельных «интеллектов» и есть те самые инструменты, которыми «делается» сюжет. Сформируйте местность, расположите на ней месторождения полезных ископаемых, расставьте «фигуры» (**bots** и укрепленные пункты), определите, наконец, задачи миссии — и вы получите «историю», последовательность событий. Можно ли воссоздать сюжет миссии? Повторите начальные условия и свои действия — и «сюжет» сам собой повторится — не тот же, но такой же.

Желаете примеров? Ну, это не проблема — возьмите для примера любую глобальную стратегию, **Parkan I**, наконец. Трудность заключается лишь в том, чтобы представить пользователю ситуацию, которую рассчитала игровая модель так, чтобы эта ситуация стала «историей», частью сюжета. Рецепт, в общем-то, хорошо известен (только вот реализовать его толком трудно): спрячьте стратегию «внутри» **action** или **simulators**... Чем мы и занимаемся.

**Вопрос:** Совершенно очевидно, что в процессе создания игры что-то пришлось вычеркнуть из списка используемых «прибамбасов» из-за того, что искусственный интеллект не был готов решить поставленные перед ним задачи. Не могли бы вы привести примеры features, от которых пришлось отказаться?

Самое забавное заключается в том, что, по большей части, дело обстоит совсем наоборот. Кое-какие **features** — из тех, что могут порадовать матерого любителя стратегий или симуляторов — мы как раз и передоверили **AI**.

Дело было так: **IS** с самого начала планировалась как «игра с миссиями». Стало быть, в ней и не предполагалось огромное единое игровое пространство. Поначалу мы ограничились скромной площадкой — примерно 50 на 50 км (это около двадцати минут лета для самого быстрого **flyer** в игре)...

Все шло прекрасно, пока не стали выясняться всякие неприятные вещи. Все дело было в том, что нам ужасно хотелось смоделировать «всамделишную» войну в стиле **High-Tech** — и мы мытьем так катаньем мы своего добились. А затем, как говорится, «ужаснулись творению рук своих»: мало того, что игра оказалась чудовищно «прожорливой» (экая беда — в конце концов, можно было заняться оптимизацией), — управление игрой требовало совсем не игровых усилий. И знаний — как минимум, в объеме личной военной кафедры (хотя бы для того, чтобы разобраться в показаниях многочисленных датчиков и контрольных экранов).

Вот такие вещи можно было запросто встретить в **design document**: «...рассмотрим влияние средств РЭБ (то есть «радиоэлектронной борьбы») на боевую эффективность **guided projectiles**. Как известно (если

верить официальным источникам), в лабораторных условиях точность таких боеприпасов колеблется в интервале 90-95%, хотя на практике она никогда не превышает 15-25%. Это расхождение объясняется воздействием психологических факторов (что для нас не существенно) и средств РЭБ. Будем различать два случая:

*пусковая установка находится в зоне действия средства РЭБ (inner area);*

*пусковая установка находится вне зоны действия средства РЭБ (outer area).*

В **Table <>** процентное соотношение исчисляется от процента попаданий в лабораторных условиях: т.е. при отсутствии радиоэлектронного противодействия и неподвижных мишеней и пусковой установки (разумеется, точность боеприпаса зависит от степени его технического совершенства). Кроме того, предполагается, что эффект воздействия различных средств РЭБ мультипликативен...»

Уф! В конце концов (как уже было сказано выше), мы передали наиболее зубодробительные функции управления **AI** — раз уж он все равно был в нашем распоряжении. Вполне возможно, что когда-нибудь (в другой игре) мы их и «возродим» — буде возникнет необходимость.

Кто «пострадал»? Законный вопрос. Ну вот, пожалуй-ста:

*система распределения энергии внутри bot — что-то в этом духе вы могли видеть в Parkan I. Напрочь автоматизировать действия пилота оказалось на удивление просто — и распределением энергии стал заниматься так называемый «диспетчер».*

*регулировка чувствительности сенсоров по диапазонам — (здорово звучит, а?) можно было повышать дальность действия сенсоров, сужая поле зрения или, например, улучшать характеристики тепловизора — не даром, понятно, а в ущерб чувствительности какого-нибудь радара и т.д.*

*регулировка распределения энергии между сегментами щита — помните: «...переключить энергию на лобовые щиты — проходим защитное поле...»? Это мы тоже отдали на откуп автоматике...*

Потом дело дошло и до «экономической модели». Выяснилось, что и в этом случае «диспетчеры» норовят оставить оператора без работы. Скажем, была целая система, которая позволяла распределять энергию и ресурсы между потребителями: жутковатого вида экран с кучей регуляторов и кнопок «полного аварийного отключения энергопитания». Поглядев на первые результаты тестирования, мы почли за благо все это автоматизировать вдоль и поперек. То же самое проделали и со схемой «исследования», избавив пользователя от докучливой необходимости выбирать «оптимальное распределение объектов изучения между имеющимися **Research Centers**».

?????

Но если говорить честно, то кое-какие **AI features** все-таки пришлось «заморозить» до лучших времен. После всех произведенных усовершенствований, миссии стали гораздо более «компактными» в пространстве (максимум 12 на 12 км), да и действие стало развиваться куда как динамично. Поэтому, например, отпала необходимость в организации боевых групп, «тактическом взаимодействии» отдельных **warbots** — по большей части всяким хитрым трюкам с учетом «подлетного времени» или «максимального времени патрулирования в зоне боевых действий»... Хотя, скажу вам по секрету, кое-какие рудименты все-таки остались: например, при известном терпении и везении можно дождаться момента, когда вражеский патрульный **bot** отправится на подзарядку — если, конечно, никто не «застукает» вас раньше.

Кроме того, пришлось несколько раз «влезать» в «честную» модель поведения, чтобы «подрезать крылышки» всяким слишком умным **bots**.

Сначала случилась история с «диверсантами и захватчиками» — от этой летающей нечисти временами просто не было никакого спасения. Дело было так: в одной из ранних тестовых миссий нужно было захватить здание (в частности, **Power Generator**). Эта задача входила, как вы понимаете, в **Mission Objective**. И вот, стоило только выполнить это задание и с гордым видом направиться к выходу из маленькой долинки, где располагался этот самый **Generator**, как из-за горы выскакивал летающий драндулет и преспокойно «перезахватывал» здание обратно. Сшибить этот агрегат было чрезвычайно трудно, т.к., почуяв неладное, он преспокойно удирал обратно за гору — справедливо полагая, что «бодаться» с **IT** ему как-то не с руки (**IT**, если кто не в курсе, — это **Главный Герой**). Поначалу тестеры буквально приходили в ярость — представьте себя на их месте: героически пройти половину миссии, чтобы узнать, что кто-то в это самое время нахально орудует в вашем глубоком тылу...

Потом неожиданно выяснилось, что даже самые скромные зачатки интеллекта могут здорово попортить кровь игроку. Так, поначалу дальность действия сенсоров **bots** примерно соответствовала зоне видимости на местности (а как же, у нас же по-честному). В результате хитрые «машинки» тут же начали практиковать снайперскую стрельбу. Не пришлось даже специально программировать такое поведение, поскольку система наведения **warbot** и так справедливо рассудила, что эта тактика приводит к «к наибольшему проценту попаданий при наименьшем риске поражения». Только-то и всего. И чтоб не отнимать у игрока законной (еще со времен **Mech Warrior**) привилегии, пришлось срочно «прикрутить» **sensors**. Да еще и написать кучу специального кода для того чтобы научить **warbot** «мазать».

**Вопрос: О том, от чего пришлось отказаться, мы уже поговорили. Можно сказать наверняка, что к этому вопросу мы еще вернемся, рассказывая о ваших грядущих играх. Но пока продолжим погружение в ЖС. Хотелось бы услышать от вас примеры, в которых искусственный интеллект вашей игры совершает по-настоящему умопомрачительные вещи, парализуя игрока своей не-реальностью?**

Честно говоря, мы не ставили перед собой такой цели — заставить **AI** совершать «умопомрачительные вещи». С ним и так хлопот хватает, хотя до помрачения рассудка дело, к счастью, еще не дошло.

Скорее, мы пытались привить нашим **warbot** толику «здорового смысла» и, по возможности, здоровый инстинкт самосохранения. В этом мы, пожалуй, преуспели — **bots** стали самостоятельными и научились о себе: вовремя ремонтируются, пополняют запасы и т.д. в том же духе. Иногда они ведут себя даже чрезмерно независимо: улепетывают от слишком сильного противника или неожиданно бросаются в погоню за подвернувшейся целью — «позабыв» о поставленной задаче. Очень забавно наблюдать, как вытягивается физиономия непривычного человека, когда, вместо безоговорочного выполнения команды **move**, **warbot** для начала сворачивает подзаправиться (понятное дело — если сам о себе не позаботишься, то **IT** о тебе и подавно не вспомнит)... Или когда **warbot**, удачно расположившись посреди **repair pad** под щитом здания, начинает деловито поливать огнем вражеские машины (пришлось даже специально ограничить время пребывания на **repair pad** — под благозвучным предлогом: «чтобы не задерживать очередь»...).

Клановый **AI** тоже иногда чувствительно «дает прикурить». Представьте себе картину: сидите вы, значит, в родном **Bunker** и преспокойно занимаетесь хозяйственной деятельностью. Например, мирно строите танки. И вдруг на базу вваливается целая орава бронированных агрегатов неясного рода-племени. Разумеется, начинается всеобщая свалка, вы вовсю развлекаетесь стрельбой влет по неживой мишеням... И тут выясняет-

ся, что какая-то летающая кастрюля под шумок уже захватила ваш **Storage**, стоящий несколько на отшибе (чем серьезно подорвала производственный потенциал вашей колонии), и теперь самым нахальным образом прицеливается к **Research Center**. А тем временем все ваши силы связаны боем с группой прикрытия, и отку-да-то из-за гор появляется новый захватчик...

Но все же, по моему личному убеждению, самое главное «умопомрачительное» достижение заключается совсем в другом. Однажды случайный зритель увидел, как вдребезги разбитый, с сорванной башней, уже дымящийся **warbot** неожиданно вывалился из боя. Машина, припадая на разбитую гусеничную тележку, тянула к **repair pad**, стоявшему неподалеку. Ее противник, также изрядно побитый, двигался следом, ведя частый, но не точный огонь из уцелевшего орудия. Наконец, совсем рядом с **repair pad**, удачное попадание разворотило и вторую гусеницу с правой стороны, **bot-берлец** написал почти полный круг (при этом он поднял огромные клубы пыли), конвульсивно изогнулся несколько раз, словно пытаясь сдвинуться с места, а затем внезапно густо задымил и, спустя мгновение, с грохотом разлетелся на куски. Можете мне поверить: это было весьма впечатляющее зрелище — сверканье полей, взрывы, вспышки лазеров... Но когда я поинтересовался у собеседника, как ему понравилась картина боя, то услышал в ответ очень занятную вещь: «Это здорово сделано... Только зачем он умирает так, по-настоящему?»

**Вопрос: Постоянно муссирующаяся тема самообучающегося AI не может ускользнуть и от нас. Было бы интересно услышать ваше отношение к предмету: планируется ли что-то подобное в Железной Стратегии, если нет, то просто интересно было бы услышать ваши мысли на тему самообучающегося компьютерного интеллекта.**

Кое-что в этом направлении мы, разумеется, предприняли. Честные процессы «самообучения» относятся к ведению так называемого «кланового **AI**». Именно он умеет экстраполировать действия противника и уже на этой основе регулирует собственную «научную», «экономическую» и военную стратегию.

Что касается отдельных **warbots** (и, отчасти, также и кланового **AI** — идеологически эти программы достаточно близки), то тут ситуация гораздо интереснее. Как уже было сказано, индивидуальные особенности **AI** фактически задаются набором коэффициентов, а конкретные значения этих величин определяются методом подбора — оптимальные значения находятся после многократных проб и ошибок.

Для того чтобы смоделировать обучение **AI**, мы могли пойти одним из двух путей (или использовать какую-нибудь их комбинацию):

*имитация обучения — если нам известны оптимальные значения коэффициентов, то мы всегда можем ввести различные хаотические отклонения, «ухудшающие» поведение bot. С течением времени (по количеству выигранных схваток или по величине нанесенного противнику damage) величина таких отклонений может сокращаться — т.е. warbot будет «шевелить мозгами» все лучше и лучше. То есть, я хочу сказать, возникнет такая иллюзия...*

*реальное обучение — при таком подходе характеристики AI время от времени должны видоизменяться по тому или иному принципу (скажем, учитывая результаты предыдущих проб). Далее наиболее удачные результаты фиксируются и используются в качестве основы для дальнейшей настройки. Детали этой процедуры, в общем-то, не существенны: это может быть и «нейронная сеть», и старый добрый метод «последовательного спуска».*

Проблема, однако, заключается в том, что на сравнительно быстротечных миссиях преимущества обучающегося **AI** попросту не успевают проявиться. Фактически **warbot** либо изначально слишком туп (и вряд ли успеет чему-то научиться до того, как ему вышибет его руди-

ментарные мозги), либо и так достаточно хорош. С другой стороны, ресурс этот самообучающийся **AI** «сожрет» немало... Выше мы уже говорили, что «честный» индивидуальный **AI** требует столь же индивидуальной «памяти». Так вот, для **AI**, способного учиться, эти затраты еще больше — он должен не только помнить свое окружение, он должен «держать в голове» несколько «временных срезов». Попросту говоря, для самообучения недостаточно помнить, что «в этом месте мне здорово намяли бока» (это и есть обычная память) — для серьезного самообучения необходима возможность делать «умозаключения» вроде: «раньше тут, за углом, можно было здорово нарваться; но теперь противник сюда редко забредает — поэтому можно рискнуть и попробовать проскочить на авось...».

Короче говоря, взвесив все «за» и «против», мы решили произвести все обучение **off line** — и предоставить игроку уже готовые результаты. В конце концов, ему и без того есть чем заняться...

**Вопрос: Каким вы видите AI через 5 лет? Куда, по вашему мнению, будет двигаться его развитие: какие поведенческие признаки AI станут эталонными, что из недоступного сегодня будет доступно через этот период времени?**

Вероятно, можно выделить три возможные направления **AI** в компьютерных играх:

*иерархические структуры моделей — включение «индивидуальных» AI в рамки глобальных экономических и физических моделей. Говоря простым человеческим языком, это означает, что «хитрые» и «умные» NPS (скажем, в рамках RPG) будут действовать «на фоне» приличной экономической модели. Например, караваны между городами будут ходить не потому, что так «записано по сценарию», а потому, что это действительно выгодно. Как следствие, игра станет более естественной, отпадет необходимость ломать голову над бесконечными натяжками и «затылками» — в духе: «И что за глупость этот болван-сценарист придумал на этот раз?!».*

*самообучающийся AI — как только речь пойдет о построении мало-мальски сложного мира, так тут же станут очевидны преимущества самообучающихся систем.*

*имитация естественного поведения, эмоций, моделирование работы реальных сенсоров. Скажем, для всевозможных «военных» игр (в особенности с претензиями на реалистичность) единственной надеждой игрока на победу являются факторы психологического характера: внезапность, обман противника, состояние страха, паники и пр. Однако все эти черты могут проявляться только в поведении достаточно развитого индивидуума — скажем, для того чтобы обмануться в своих ожиданиях, нужно, как минимум, эти самые «ожидания» иметь.*

А как же «вечные» проблемы: «нехватка ресурсов» и «сложность управления игрой»? А никак. Скорее всего, они в ближайшем будущем самым парадоксальным образом перестанут «мешать» развитию игрового **AI**:

*даже на примере JS можно видеть (смею надеяться, что можно): «правильное» применение средств AI позволяет резко сократить количество рутинных операций управления (а ведь раньше они считались неотъемлемым элементом всякой стратегии). Тем самым, не усложняя систему управления, можно — при желании — серьезно «навернуть» игровую модель.*

*непримиримая борьба за ресурсы компьютера между AI и той же самой render machine на самом деле порождается постоянно растущим «стандартом de facto»: на качество отрисовки сцены игры и на качество поведения units. Но, с другой стороны, усложнение разработки приводит, как показывает практика, к появлению стандартов (хотя бы для снижения производственных издержек). А потому есть все основания полагать, что большая часть функций render machine и sound engine в скором будущем будут реализована «в металле». И ресурсы процессора освободятся. Для AI.*

Да, кстати, не является ли **InterNet** могильщиком **AI**? Действительно, часто приходится слышать: «Зачем тратить силы и средства на разработку **AI**, если в сети безусловно найдется достаточно людей для того чтобы управлять всеми персонажами?» Конечно, не исключено, что так оно и будет. Но, скорее всего, слухи о смерти **AI** «сильно преувеличены». Мир компьютерных игр, как две капли воды похожий на настоящий, реальный — со всей его «реальной» жестокостью и рутинной, — вряд ли останется надолго привлекательным для игроков (особенно, когда пройдет ощущение новизны и **on-line** развлечения станут делом привычным). Как можно предположить, людям скорее понадобится мир, специфически благосклонный именно к ним — а для этого нужно будет создать немало **NPS**, управляемых поистине великолепным **AI**.

В конце концов, как заметил однажды Н.Винер в своей книге «**A Machine Wiser That Its Maker**»: «...Действительно существенные и активные явления жизни и обучения начинаются лишь после того, как организм достигнет некоторой критической ступени сложности: и хотя эта сложность, вероятно, достижима при помощи механических, не слишком трудных средств, тем не менее требуется предельное их напряжение.»

**СИ-ПАПАКАРЛО**



**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**

# WILD TANGENT — БУДУЩЕЕ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР?

http://www.gameland.ru



## Где Майкрософт берет игры для Gaming Zone?

**К**ак бы совершенно случайно, но именно к открытию Олимпиады в Австралии на сайте **MSN Gaming Zone** ([www.zone.com](http://www.zone.com)) появилась очередная и, что совершенно справедливо, бесплатная онлайн-игра — «Track and field» (в вольном переводе — «Беговая дорожка и игровое поле» [www.zone.com/tracknfield](http://www.zone.com/tracknfield)). Естественно, продукт этот на тему спорта — нам предлагается пройти «квалификацию» в шести различных дисциплинах: 100-метровке, прыжках в длину, беге с препятствиями, метании копья, молота и прыжках в высоту. За каждый успешный старт игроку начисляются очки, а при любой неудаче все набранное — сгорает. Если дойти до финиша удалось, то набранные очки суммируются, а заодно вычисляется средний показатель «на попытку», и в итоговой таблице игроки расставляются в соответствии со своими максимальными и средними достижениями. Этот рейтинг, собственно, и есть награда!

Графика **T&F** трехмерная, весьма симпатичная с подвижной камерой (причем картинка смотрится реальней, чем в **EQ** или **AC**). Звуковое сопровождение тоже никаких нареканий не вызывает — уместно и со вкусом.

При всей кажущейся простоте игровой процесс весьма азартен и при этом осваивается буквально сразу. Есть и забавные находки разработчиков — бежать нашего виртуального спортсмена по дорожке заставляют не стрелками «Вправо/Влево» как обычно, а честно перебирая двумя пальцами клавиши, ответственные за правую и левую ногу персонажа. И что бы вы думали, это — круто до невозможности! Мало того, что скорость напрямую зависит от темпа «распальцовки», так еще и тем самым мы устаем от забега к забегу самым натуральным образом! К третьему-четвертому виду соревнований пальцы неподготовленного многоборца запросто сводит судорогой, а неловкий «распальцовщик» так и вовсе получает травму. Есть в этом и польза для здоровья, **T&F** — это не



чистая виртуальная реальность, нагружающая исключительно ягодичные мышцы и мозги, а какая никакая разминка, зарядка и тренировка... Советую поиграть — преслабейшая вещь, господа!

На этом рассказ о **T&F** вполне можно было бы и завершить, если бы ни одно обстоятельство.

Эта игра — один из немногочисленных (всего их около десятка), но в последнее время активно продвигаемых продуктов, основанных на новой технологии.

Тут, наверняка, многие призадумаются, что это за технология или игры имеет в виду автор? Давайте вспомним, ведь мы об этом уже рассказывали. Вот, скажем, онлайн-овые кольцевые гонки **Tacoma Adrenaline** ([www.zone.com/adrenaline](http://www.zone.com/adrenaline), см. **СИ №67**). Не кажется ли вам, что в плане запуска, графики и несложно-увлекательного игрового процесса это брат-близнец **T&F**? Что ж, так оно и есть, ведь в обеих играх используется один и тот же **Web-драйвер — WildTangent** («Дикий Тангенс»). И хотя со времен **Adrenaline** он на моей машине уже стоял, Игровая Зона заставила загрузить его самую последнюю версию.

Выходит, идея и сопутствующее ей программное обеспечение живут и развиваются...

Так что же это за зверь — Web-драйвер?

## «Дикий Тангенс» Интернета

В принципе, по сию пору от видеоакселераторов проку в Интернете немного. При обычном серфинге они явно ни к чему, и все необходимые эффекты для пущей совместимости выполняются программно. Классические игры с одиночным режимом для мультиплеера в Сети, конечно же, активно используют созданное для них «железо». Но вот среди «чисто интернетовских» игрушек улучшенная графика применения не находила до тех пор, пока последнее поколение онлайн-овых RPG да кое-какие проекты «виртуальной реальности» не стали, наконец, использовать и этот тип компьютерного железа.

Такое несоответствие потенциала и ничтожности его воплощения подтолкнуло бывшего

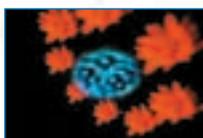
главного разработчика **DirectX** Алекса Джона (**Alex John**) и его партнера, Кембриджского математика Иеремию Кеньона (**Jeremy Kenyon**), основать в 1998 году компанию **WildTangent Inc.** Главной целью проекта стало именно привнесение в Интернет всех мультимедийных возможностей современного компьютера. В отличие от других проектов, упор был сделан на тесную интеграцию **DirectX** с Интернетом посредством создаваемого «сетевое драйвера», того самого **WildTangent'a**.

В результате успеха начинания разработчики получили бы возможность создавать совершенно невероятные сегодня веб-странички с трехмерным содержимым, нестандартным звуком и, соответственно, без каких-либо тормозов, вызванных программным рендерингом или узкой полосой пропускания канала связи.

Однако с самого начала функции **WildTangent'a** не ограничивались лишь предоставлением интерфейса прикладного программирования (**API**) Интернет-разработчикам. Проект веб-драйвера предусматривал собственные решения для компрессии, кэширования и потоковой передачи данных, конкурентные таким известным разработкам, как **Flash** или **Real**.

Таковы были планы. А во что они реально воплотились, можно понять, посетив не только **Gaming Zone** с ее двумя **WildTangent'овскими** игрушками, а непосредственно сайт разработчиков — [www.wildtangent.com](http://www.wildtangent.com). И тут нам откроется немало интересного!

Оказывается, те игры, что Майкрософт предлагает только в онлайн-овом исполнении и исключительно на **Gaming Zone**, можно просто скачать у **WildTangent** ([www.wildtangent.com/games/](http://www.wildtangent.com/games/))



#21(78), НОЯБРЬ 2000



index.php3) и поиграть в них, не выходя в Сеть (а можно не скачивать и играть у WildTangent как в Зоне). Более того, игр-то оказывается более десятка — от гонок и легкой атлетики до арканоида, шашек и тетриса. Все очень компактно (от 180 КБ до 2,7 МБ), приятная графика, отменный звук. Кстати, кое-что из этой коллекции найдется и на нашем диске, вот только сам драйвер (около 300 КБ) придется установить из Сети.

### «Дикий Танген» и программисты-любители

Прежде всего о приятном — сам драйвер, комплект разработчика (SDK) и утилиты компрессии бесплатно распространяются разработчиком (за исключением случая, если кто-то решится использовать это хозяйство для написания больших коммерческих приложений). Так что попробовать WT никому не возбраняется, и это следует сделать.

Программирование веб и игрового содержимого с использованием WildTangent'a достаточно несложно, это делают, используя JavaScript, Java, Visual Basic или C++ и их родные средства разработки. 3D модели, как всегда, создаются и импортируются из 3Dstudio Max. Графика поддерживается форматов JPEG и PNG. Приветствуется знание азов HTML...

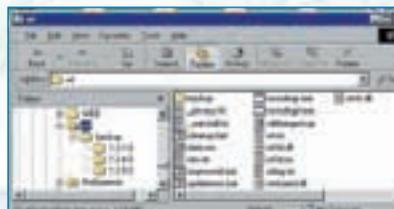


Требования к железу нескромными не назовешь — любые Windows от 95 и старше, 24 МБ ОЗУ, Pentium 266 или лучше 3D видео с 4 МБ на борту, IE 4.0+/Netscape 4.0+, DirectX 3.0 и старше.

И что же можно сваять на основе WildTangent'a? Да практически любое приложение, сочетающее использование Интернета и мультимедийного железа. На наш пристрастный взгляд толково применить WildTangent можно только в играх — как раз для этого служит WildTangent Game Driver (см. [www.wildtangent.com/developer/gdhelp](http://www.wildtangent.com/developer/gdhelp)). Интересно, согласятся ли с этим наши читатели? В любом случае WildTangent проекты — неплохая альтернатива Java и Flash, а конкуренция нам всем только на руку.

### Визуализаторы и миниигры

Прежде чем браться за разработку конкретной идеи, загляните на страничку Визуализаторов ([www.wildtangent.com/visualizer/index.php3](http://www.wildtangent.com/visualizer/index.php3)). Эти забавные программки (их почти десяток) всего лишь переводят музыку в некие динамически меняющиеся образы. Но как эффектно! Из музыки получается забавная рожица и «медведи», текстотекстуры и ноты, многослойные



глинообразы и удивительные ландшафты с летающими объектами. Сами визуализаторы встраиваются в самые популярные проигрыватели MP3 музыки — UltraPlayer, Sonique и Winamp.

Последняя же новинка сайта — это миниигры для Winamp'a ([www.wildtangent.com/publiclinks/winamp/games](http://www.wildtangent.com/publiclinks/winamp/games)).

P.S. В чем, на наш взгляд, главный плюс игр, описанных в заметке? В общедоступности, простоте установки и изрядном медленно угасающем азарте. А потому играть в T&F, как вы уже догадались, лучше всего с мест работы и учебы, разминая затекшие пальцы в обеденный перерыв или час досуга. И обязательно в хорошей компании!..

СИ-ONLINE

# DOOM: ВОСПОМИНАНИЯ ОБУДУЩЕМ

**З**убры и динозавры игровой журналистики, а их и в СИ, и в Рунете пока что большинство, любят вспоминать о ZX Spectrum'e и DOOM'e.

ZX Spectrum (это такой компьютер с 48-128 КБ ОЗУ, 16-ю цветами, выходом на телевизор и иногда стереозвук... — Ред.) обычно по сию пору у них прекрасно работает, хранится на почетном месте дома или на даче. И Зубр, он же Динозавр, смахивая ностальгическую слезу, частенько режется на нем в древние, позабытые всеми игрушки, загружаемые с кассеты или 5-дюймовой дискеты, получая колоссальное, несравнимое с QI-III, UT или AoE удовольствие.

Не реже чем к ZX Spectrum'y мысль зубродинозавров имеет тенденцию обращаться к DOOM'y — непревзойденному, по их мнению, образу играбельности, 3D и остроты ощущений (увы, в связи с достижением ветеранами критического возраста, приходящая на смену молодежи с тем же жаром-пылом и эпитетами вспоминает первый Q и PC с VGA монитором... и где же истина?!).

Большинство молодых читателей СИ никогда не видели ZX Spectrum и не играли в DOOM, и потому склонны либо безоговорочно верить авторитетам, либо занимать нигилистическую позицию и объяснять неумеренные похвалы «седой древности» с чисто фрейдистских позиций. Мол, воспоминания Динозавров о юности, сексуальной гиперактивнос-

ти и прочих приятностях «младых ногтей» окрашивают все события и вещи прошлого в розовые тона.

**И все-таки шедевры — бессмертны! На Game Boy Advance — последнем варианте популярнейшей карманной игровой системы - скоро будет доступен... DOOM в его оригинальном (почти...) варианте от ID. Возможно, название нового проекта Crawfish для GBA и будет отличаться от предшественника, но суть останется прежней — шутер от первого лица! Ну и как тут не купить Game Boy?!**

ти и прочих приятностях «младых ногтей» окрашивают все события и вещи прошлого в розовые тона.

Но кто сказал или доказал, что они ошибаются? Может, и правда есть что-то колдовское в старых играх и машинах, какая-то трудно описываемая словами привлекательность, утраченная в последние годы и на рубеже тысячелетий?

К счастью, благодаря Интернету мы можем составить собственное мнение о многих древностях, включая не только игровые платформы (компьютеры, приставки...), но и сами игры. Более того, начавший археологические раскопки геймер неожиданно для себя обнаружит, что он отнюдь не на кладбище и по сию пору многие проекты энтузиас-

тами развиваются и дают очень необычные плоды. Или гибриды, когда древние гены пытаются скрестить с самыми последними технологиями графики и сетевых решений.

**ZX Spectrum**  
Spectrum Webring  
<http://www.breezer.demon.co.uk/spec/webring.html>  
Кольцевой индекс мировых ресурсов по Спектруму

http://www.gameland.ru



му. Загляните и поразитесь обилию представленных сайтов. Что бы это значило — всего лишь воспоминания об игровой молодости или развитие глобальных решений, найденных в 1982 году?

**Sinclair Software Database II**

<http://www.icemark.ch/zx/SSD-II>  
Поисковая система и база данных по всем темам, касательно ZX Spectrum.

**Sinclair Spectrum: Most Wanted**

<http://ds.dial.pipex.com/town/parade/no50/specy.html>

Тут очень много интересного, но обратите особое внимание на игры для Spectrum, перенесенные на платформу IBM PC. Можете попробовать древность, не мучаясь с запуском эмуляторов...

**Spectrum Help Zone**

<http://www.geocities.com/SiliconValley/Garage/3986/index.html>

Просто золотая жила ретро геймера! Советы, подсказки, хитрости, POKES, прохождения, пароли...

**Virtual TR-DOS**

<http://zx.da.ru>  
Эмуляторы, утилиты, русские и не только русские игры, ZX-пресса, последние Спецсообщения и многое другое. Сайт на русском!

**ZX Spectrum Software Museum**

<http://www.zx.ru/zx.ru>  
Игры, демки, утилиты, а также собственные разработки автора. Сайт русский, но большая часть материалов по-английски. Вот такой парадокс...

**Russian ZX Spectrum Page**

<http://www.zx.ru/echo>

Еще одна неплохая коллекция игр, эмуляторов, демок и прочего. Несмотря на название — по-английски. Спектрумисты — подкованные в лингвистическом плане люди, не так ли?

**DOOM**

**ZDOOM for Windows95**

<http://zdoom.notgod.com>  
Полупрозрачность, высокие разрешения (вплоть до 1024\*768), возможность смотреть вверх/вниз, поддержка связи по TCP/IP, команды в стиле Quake — это только некоторые из новых особенностей проекта ZDOOM. Прямая ссылка на инсталляционный файл — <http://zdoom.notgod.com/ftp/zdoom122.zip>. Для этой версии игры существуют утилиты запуска многопользовательского режима ZDoom Launcher v2.6a (<http://www.lisp.com/users/jcuenco/zdlaunch/downloads.html>) и Интернет сервер (<http://www.doomserv2000.com/>).

**DOOM Legacy**

<http://www.frag.com/doomlegacy>  
Еще одна версия DOOM, адаптированная под DOS и Windows. Вечно не завершённый проект, находящийся в постоянном усовершенствовании, однако играбельная версия доступна всегда (за исключением тех моментов, когда сервера Frag'a глючат, а это случается...).

**DosDOOM**

<http://www.frag.com/dosdoom>  
Первый официальный порт под Unix, выпущен около года назад. DosDOOM — компактен, устойчив и... все еще в развитии. Проверьте их страницу на предмет появления новой версии.

**Win DOOM (DOOM III)**

<http://www.frag.com/doom>  
Брюс Льюис — программист и хакер — взял оригинальный код DOOM (он был опубликован id в конце 1997 года) и превратил игру в то, что некоторые называют DOOM III.

**GI DOOM** (поддержка Glide) — тоже его проект.

**CTF DOOM**

<http://www.captured.com/ctfdoom>  
Один из самых популярных модов нынешних игр пришел-таки в DOOM! Стоит попробовать, не так ли?

**DOOM World**

<http://www.doomworld.com>



**Поддержка ускорителей в GL DOOM**

Хостируемый известнейшим Telefragged, это наиболее часто обновляемый и активный ресурс, представляющий буквально все, что связано с DOOM. Также здесь найдется полная информация о всех новых DOOM-проектах.

**Все для DOOM:**

(редакторы, ссылки, карты (уровни), утилиты, советы и прочее...)

**Berry Creek Death match**

<http://www.calweb.com/~brn>

**The DOOM Shack**

<http://www.doomshack.com>

**The M J DOOM Page**

<http://www.sonic.net/~mortlgrndoom.html>

**Mike Reed's DOOM II Page**

<http://members.aol.com/mreed3015/doom2.html>

СИ-ONLINE

Любимый Capture The Flag появился и в DOOM'e!

# ГОЛОВОЛОМКИ ИНТЕРНЕТА

Субъективные заметки на краю мышиного коврика

**В**озможно, кое-кто уже догадался, что речь пойдет у нас о так называемых «интеллектуальных» играх, расцветших в последнее время и на отечественном ТВ, и в российском Интернете.

Где же родился и как попал к нам этот жанр?

Увы, но родина квест-шоу отнюдь не Россия. Впервые додумались и, главное, воплотили идею о превращении любительских соревнова-

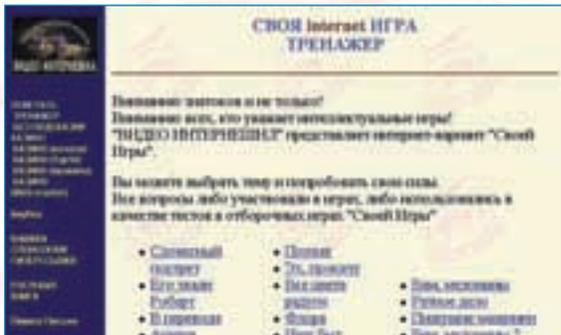
ний в «мощности мозга» в супер доходную индустрию на загнивающем Западе, в США. Обладающие практической сметкой янки скумекали, что шоу, где любой Джонни-дурачок может показать остатки знаний, полученных со скрипом в школе для детей дубололовых ковбоев, да еще получить за это напряжение мозга вознаграждение, будет иметь огромный успех у американцев (почитающих себя самыми умными и жаждущих доказать это). А уж пресловутый ветер перемен занес эту напасть на наше телевидение. И далее прямиком в Рунет...

Первой ласточкой из-за бугра стало капиталшоу «Поле Чудес» (ПЧ). На первых порах оно являлось наглядным пособием к идее демократии: в умении угадывать буквы соревновались люди разных профессий — от сантехника до доктора со всех концов нашей необъятной родины. Спустя много лет ПЧ превратилось в пустейшую передачу, где провинциалы, обалдевшие от попадания в телевизор, задирают ведущего платочками от тети Маши из села Крас-

ные Лапти и передают приветы обалдевшим от радости или зависти родственникам. Задания, увы, давно опустились до уровня кроссвордов, продаваемых в электричках. Рейтинги падают, а шоу, на мой взгляд, опошлилось и дошло до примитивнейшего уровня...

Впрочем, не все так плохо: почувствовать разницу можно в сравнении с оригиналом — **Колесом Фортуны**. Здесь-то все без дураков: атмосфера приятная, задания интересные. Причем чаще всего это не отдельные слова, а фразы; цитаты редко повторяются, и, набрав определенную сумму очков, игрок может открыть любую букву. Это плюсы. В минус можно записать обязательное знание языка на должном уровне (сайт-то январский).

Следующей по времени появления стала забава под названием «Своя Игра». Само название наводит на мысль, что это развлечение для избранных; в отличие от Поля Чудес, монтеру Мечникову делать здесь нечего. Но лично мне



#21(78), НОЯБРЬ 2000

принцип отбора посвященных не очень ясен. Глаза мозолят могучая кучка своих, так называемая Золотая дюжина, члены которой кочают из игры в игру. На деле выходит, что участники пресловутой дюжины соревнуются между собой, и редко кому удается вышибить кого-нибудь из них. Сама игра радует глаз и ум симпатичным оформлением и заковырыстыми вопросами. Программу спасло то, что ее не стали подгонять под вкусы

российского обывателя, а представили по сути дела русифицированную версию американской игры. Убедиться в этом поможет, естественно, англоязычный сайт... Оформление то же самое, равно как и правила. Вопросы, естественно, на английском. Кроме того, даются варианты ответов, которые, впрочем, вряд ли помогут при ответе на чисто американские вопросы вроде: в каком году Хемингуэй набил морду владельцу гостиницы в городке Литл-Крик? Для них это национальная история, а для нас — тайна, покрытая мраком. Неплохая игра для действительно умных людей, помимо всего прочего, обогащающая знаниями по культуре США (как ни странно, она, т.е. культура, у них все же существует).

Если поставить на один край некоей интеллектуальной шкалы **Поле Чудес**, а на другой —

Свою Игру, то недавно появившаяся «**О, Счастливчик**» придется аккурат между ними. Принято считать, что середина лучше крайностей. Но преимущества этой середины перед вышеозначенными шоу вызывает у меня некоторые сомнения. Не спорю, что постепенное нарастание сложности вопросов вещь полезная и нужная, как разогрев машины перед стартом, но, на мой вкус, простых заданий многовато (или, может, это я гений?). Кроме того, по моим наблюдениям ведущему игры г-ну Диброву одной передачи Антропология кажется мало для того чтобы показать себя во всей красе, и он превращает любой выпуск игры в самолюбование, подавляя своей индивидуальностью игроков. Впрочем, при наличии интеллекта и рациональном использовании трех подсказок добраться до заветного ящика с миллионом можно. Главное — не поддаваться на провокации ведущего и твердо стоять на своем (сколько погубили сомнения и доверие к Диброву, принужденному играть роль змея-искусителя). Со своей основной, познавательно-развлекательной функцией, игра справляется, позволяя стряхнуть пыль с багажа неожиданных знаний в разных областях. Между телевизионной иг-

рой и ее американской версией в Интернете разница небольшая. Все так же не стоит слепо доверять подсказкам (могут и обмануть), задания становятся сложнее постепенно. Русская версия несколько отличается: сайт работает неустойчиво, система суммирования набранных очков может давать сбои, и с вершины чарта можно запросто свалиться вниз по не зависящим от тебя причинам. Зато интеллектуалы обнаружат немало интересных вопросов, причем их можно встретить и в разряде простейших, за сто очков. Этим особо примечателен отборочный тур — его вопросы способны поставить в тупик далеко не ограниченного человека.

Вот и закончен краткий обзор интеллектуальных игр на телевидении и в Интернете. Возможно, моя оценка показалась пристрастной. Что ж, как говорится, за более полной информацией обращайтесь к первоисточнику и составляйте собственное мнение. Одним словом, играйте в умные игры, расширяйте кругозор и пополняйте эрудицию, и, самое главное, помните, что наша жизнь — игра.

**P.S.** Да простят меня те из названных мною людей, которых я, может быть, обидела своими резкими выпадами.



Английские версии Поля Чудес, Своей игры  
<http://www.station.sony.com>  
 Своя Игра на русском  
<http://www.vi.ru/si/index.html>  
 О, Счастливчик на русском  
<http://luck.xelon.ru>

СИ-ONLINE

http://www.gameland.ru

# DOWNLOAD: ПРОВЕРЕНО ЛИЧНО!

## Real Player G2

**Web-страничка:** <http://www.real.com>  
**Техтребования:** Windows 95/98/2000  
**Объем:** 2.7 Mb  
**Статус:** Shareware  
**Оценка:** 10

Само понятие **Real Play** означает режим прямого вещания специальных радио- и видеосигналов в межсетевом пространстве. Имея солидный возраст (4 года), в последнее время он претерпел большие изменения. Стоит заметить, что благодаря именно этим самым изменениям, использование **Real Player'a** стало возможным и через наш, российский, online. В чем мы все убедились во время пожара в Останкино!..

Программ-клиентов, использующих этот стандарт, очень мало — из-за их сложности. Самым крупным клиентом является известный **Real Player**. Его выпустили еще в 1995 году и сразу же включили в состав **OC Windows 95**, далее **Windows 98**. Немного позже, в 1998 году, вышла в свет новая версия **Real Player** — **Real Player G2**, но в **Windows** его уже не было, так как он стал платным. Конкуренции, как ни странно, все это время не было и, похоже, в ближайшее время не будет.

Итак, следуя сложившейся традиции, начнем с главного меню. Оно состоит из видеокнопки, информационной панели (**Contents Panel**), видео- и аудиопоиска (**Search**), строки состояния (**Status Bar**) и основной строки. Для более удобной работы можно отключить/включить ненужные окна (закладка **View**) или просто выбрать уже запрограммированный режим (**View/Normal, Compact, Auto-Size**).

Как уже было сказано, главной функцией **Real Player'a** является воспроизведение сетевых трансляций в реальном времени. С нашим соединением просмотр видеотрансляций или видеоклипов, к сожалению, невозможен, а вот радиотрансляции или хотя бы видеослайды вполне реальны. Для начинающих **Real Player** предлагает поиск этих самых трансляций (**Search**). Если адрес заранее известен, то его нужно вписать в специальное **URL** поле (**View/File Location**).

В главном меню находится информационная панель. В основном она состоит из новостей, но необязательно. Каждый пользователь имеет возможность сам, по-своему, настроить панель под себя (**View/Channels**).

Если возникают дополнительные вопросы относительно соединения, то ответы можно найти прямо в программе (**View/Statistic**). Там находятся исчерпывающие данные относительно скорости отправки и принятия данных. Для удобства были встроены графический и статистический интерфейсы.

Нормальной работы не будет, если программа полностью не настроена и не подстроена под пользовательскую систему (**Options/Preferences**). Выбор палитры (**Display**), автоматическое обновление (**Upgrade**), диагностика видео- и аудиокарт (**Performance**), настройка соединения (**Connection**), поддержка прокси сервера (**Proxy**), выбор протокола (**Transport**) и еще многое другое находится здесь. Кстати, об обновлениях. Разработчики не забывают о них и почти каждые две недели выпускают дополнительные пакеты, которые делают программу еще лучше.

Для пользователя-меломана приготовлена специальная закладка (**Presets**). Выбрав любое ин-

тересующее музыкальное направление, **Real Player** автоматически соединится с соответствующей онлайн станцией, будь то **Jungle, Hardcore, Classic** или даже **Rap (yuk)**. Следует помнить, что радио транслирует не только музыку, а также интернациональную бизнес информацию или спортивные новости.

Мы рассмотрели главную функцию **Real Player**, но далеко не последнюю. Он также выполняет задачи обычного видеоплеера, воспроизводя около 20 самых популярных видеоформатов (**File/Open File**), снимая необходимость заводить лишние программы. В глубине затерялся и аудиоплеер, хотя для этого скорее понадобится наша следующая программа.

**S.A.D.J:** **Real Player** — это единственная программа, которой достаточно нашего коннекта, хотя и выжимает его до последней капли. Аналогов не имеет, так что выбирать не приходится... Шучу, конечно.

## WinAMP 2.65

**Web-страничка:** <http://www.winamp.com>  
**Техтребования:** Windows 95/98  
**Объем:** 1.8 Mb  
**Статус:** Freeware  
**Оценка:** 9

Всем знаком формат **MP3**, но не все знают, для чего на самом деле он служит. Главной и отличительной особенностью этого формата являет-



ся то, что с его помощью можно сжимать аудио-записи, достигая оптимального объема и хорошего качества. При этом обеспечивается быстрая межсетевая перекачка.

Существует много проигрывателей формата MP3, но самым лучшим является WinAMP. По популярности она лидирует почти на всех мировых чартах, и можно понять почему.

На первый взгляд Win AMP ничем не отличается от обычных проигрывателей: основные команды (Play, Stop, Play Forward, Play Back), аналайзер, кнопка повтора, регулятор громкости и т. д. Но функции обычного плеера на этом заканчиваются, а у WinAMP только лишь начинаются. В главной панели, например, есть несколько видов анализаторов, переключатель mono/stereo, краткая информация о клипе, количество kbps и kHz. Из нее также можно выйти на эквалайзер или плейлист (Play List), хотя это можно сделать и нажатием **Alt + P** и **Alt + L** соответственно.

Эквалайзер находится в отдельном окне, содержащем множество различных переключателей. Объяснить их назначение очень сложно, все равно, что DJей будет объяснять, как он сочиняет музыку. Тот, кому это надо, — знает. Плейлист работает намного проще. В него можно добавить избранные клипы, причем в любом порядке, или же сразу целую директорию. Управление воспроизведением клипов ведется прямо оттуда.

Чтобы завершить рассказ о так называемых «подпрограммах» WinAMP, стоит отметить встроенный Mini Browser. Как и все остальное, он включается при помощи клавиш **Alt + B**. Трудно говорить о его принадлежности к аудиоплееру, но он имеет все то, что должен иметь полноценный браузер типа IE или NN.

С «внешними» настройками Win AMP вроде разобрались, теперь о «внутренних» (Options/Preferences). Они поделены на четыре части (Setup, Options, Plug-Ins, Skins). Первая часть отвечает за настройки прокси сервера, форматов воспроизводимых клипов; вторая — за более детальные настройки (типа настроек протоколов); третья — за выбор и перекачку plug-in'ов, а четвертая — за skin'ы.

Кстати, skin'ы в программе занимают далеко не последнее место. Разработчики усердно трудятся над их созданием, только бы угодить пользователям (www.winamp.com/skins/). Чтобы не ошибиться, на этой странице есть скриншоты 100 самых популярных skin'ов. После перекачки для их работы достаточно простого нажатия **Alt + B** и выбора нужного skin'a. Что может быть проще?

Самые внимательные читатели, наверное, уже заметили, что почти каждое действие

сопровождается сочетанием клавиш (Nullsoft Winamp). Там же находится краткая информация о программе, список добавленных features (фичей), список разработчиков и ссылки на главные MP3 страницы.

Стоит отметить, что Help находится только на официальной страничке и привычная **F1** в оффлайне не поможет.

**S.A.D.J.:** Эта программа стала обязательной для каждого интернетчика, а это — немало. Качество заменяет количество, да и настроек более чем достаточно.

**Arvp**

**Web-страничка:** <http://huseyinusu.hypermart.net/>  
**Объем:** 278 Kb  
**Статус:** Freeware  
**Оценка:** 4

**Auto Run Virus Protection** призван защитить персональные компьютеры от своеобразных CD вирусов. Пользователи очень ленивые существа, которые даже не удосуживаются про-

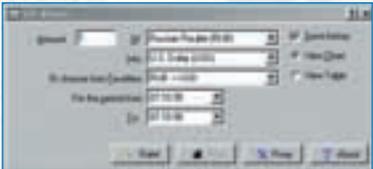


верить жесткие диски на наличие вирусов, куда уж там CD. Там тоже есть очень опасные вирусы, активизирующиеся по принципу autorun.

**IRates**

**Web-страничка:** <http://www.vitsoftware.com>  
**Объем:** 1.03 Mb  
**Статус:** Freeware  
**Оценка:** 5

Это программа для занятых людей. Она оповещает своих пользователей о всех изменениях биржевого курса всех мировых валют. Данные обновляются при каждом соединении с Интернет. Есть поддержка прокси-сервера.



**Return Web**

**Web-страничка:** <http://www.dsdcorp.com>  
**Объем:** 1.5 Mb  
**Статус:** Freeware  
**Оценка:** 3

Почти все web-странички обновляются. Иногда это происходит незаметно, а иногда — в течение



нескольких часов. Подобные ситуации очень раздражают пользователя, ведь теряется уйма времени и информации. Конечно же, Return WEB не сможет заставить web-страничку работать, но оповестить о начале работы... вполне.

**Send to Pager**

**Web-страничка:** <http://www.zalsoftware.tsx.org>  
**Объем:** 196 Kb  
**Статус:** Freeware  
**Оценка:** 6

Наступило время глобальной пейджеризации и мобилизации. У каждого второго перца уже есть пейджер, и это, похоже, еще не конец. Единственной проблемой всех пейджеринговых операторов является правило запрета передачи сообщений, содержащих мат, угрозы и т.д. С помощью Send To Pager и выхода в Интернет можно послать сообщение на любой пейджер, причем без соблюдения правил.



**IsoaQ**

**Web-страничка:** <http://xbx.ipc.ru>  
**Объем:** 400 Kb  
**Статус:** Freeware  
**Оценка:** 7

Несколько месяцев назад по Интернету пронеслось несколько программ, позволяющих одновременно использовать несколько номеров ICQ. Ни одна из них толком не работала, так как требовали старых версий. Пользователи отказывались сидеть на старье в то время, когда появились более усовершенствованные версии. Этим займется IsoaQ.



**CM-ONLINE**

# ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Задать вопрос можно на форуме «Онлайна» на [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru) или прислать на [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru)

**В:** Поздно вечером я могу использовать две телефонные линии (свою и соседскую...). Я знаю, что в принципе можно удвоить скорость связи, используя два модема и подключения. Какую программу или что еще мне для этого надо?

**О:** Ну, во-первых, неплохо бы получить разрешение соседей на подключение к их линии. Если этот вопрос улажен, то при версии операционной системы не ниже Windows 98, никаких дополнительных программ не требуется — **multilinking** (па-

раллельная работа каналов связи) в ней уже предусмотрен. Необходимо только установить все модемы так, чтобы система их «видела». Затем в папке «Удаленный доступ к сети» в свойствах соединения с провайдером найди закладку «Подключения»

и укажи (кнопка «Добавить») второй модем как дополнительное устройство. Затем третий, четвертый и пятый модемы — все сколько есть... Не забудь и про другую информацию — соответствующие телефоны и т.д. Кстати, провайдер должен поддер-

жить режим «параллельной работы» пользователя, и, скорее всего, такая связь у многих ISP'ов обойдется дороже одноканальной из-за наценки.

Есть и кое-какие программы (шлюзы), которые позволяют одному компьютеру использовать несколько каналов связи с Интернетом, которые есть у «соседей» по сети (и наоборот — повесить много машин на одну линию). Загляни, например, на <http://www.mid-core.com> и скачай утилиты **MidPoint**. Она позволяет объединить от 2 до 16 модемных каналов (без разрешения провайдера) для использования одним компьютером. Эта программа вообще производит сильное впечатление гибкостью, обилием функций и учетом, кажется, абсолютно всех пожеланий пользователей...

**В: ПОМОГИТЕ!!! КУПИЛ UO:RENESSAINES**, начал создавать account. Ввел пароль, стал создавать свой login и password, но произошла ошибка. Я переустановил игру... Теперь, снова создавая account, получаю ответ, что мой пароль использован. Что делать — ведь жалко 30\$? **PLEAZZ... HELP!**

**О:** Не беспокойся, там просто такая система защиты — надо было подождать минут 20, и все, дорога снова свободна!

**В:** Скачал недавно бота (**Jumbot**) из Интернета. Но не знаю, как его запустить в **Half-Life**. ПОЖАЛУЙСТА, ответьте.

**О:** Разархивируйте файлы из архива в директорию **Half-Life/Jumbot**. Затем зайдите в игру, выберите **Custom Game** в главном меню и там, в списке, найдите **«Jumbot»**. Далее в **«Multiplayer»** создайте новую игру и затем набирайте в консоле:

```
disconnect deathmatch 1 coop 1 sv_cheats 1 map bot_nutm
```

Все, наслаждайтесь! Поначалу команда может показаться **ОЧЕНЬ** сложной — лезьте в **jumbot.cfg**, там есть комментарии, исправляйте циферки по своему вкусу и все. Да, и не забудьте для начала этот **Half-life** пропатчить до версии **1.1.0.1** (кстати, патч весит 39 мегов...). В непропатченной версии игры в **Custom Game** вы никакого **Jumbota** не увидите!

**В:** Где и как играть в **online** с народом в разные игры, а не только в шутеры?!

**О:** Лучше всего (если хочется именно в разные, а не в одну игру!) воспользоваться универсальным игровым сервером, например, **Kali**. Тебе надо скачать его ([www.kali.net](http://www.kali.net)) и, заплатив около 20 долларов за пожизненную лицензию, пользоваться. Затем найди в списке серверов наш Питерский сервер **Kali** aka **Peterlink** (среди чат-серверов он под **№72**) и обнаружь там многочисленную и постоянную компанию отечественных геймеров со всей России (да и мира). Раньше был такой **Kali-сервер** на Демосе и еще один в Сибири, теперь, кажется, они сдохли... а может и нет. Также в Кали найдешь массу отечественных игровых серверов (с.ч. по играм) типа **ЗАКАТ**, **БРАТ-ВА** и т.п.

**Tips&Tricks:**

Прислал: Леонид [leonk@spb.cityline.ru](mailto:leonk@spb.cityline.ru)

Прочитал (перечитал) в февральском номере с.г. статью С.Долинского «Как я разогнал Интернет». У меня тоже есть предложение: **1** Поставьте

**Naviscope** и **GetSmart**. **2** В настройках **IE5** задайте **Naviscope** как **HTTP** проxy, а **GetSmart** как **FTP** проxy. **3** В меню конфигурации **Naviscope** на первой закладке поставьте галочку во втором окошке и задайте адрес **GetSmart'a**, т.е. сделайте его **Proxy** для **Naviscope**.

Настроив все подобным образом, я скачал **1,6 Мб** с американского сервера за 5 минут при 3,5-5,0 Кб в секунду.

Все странички загружаются намного быстрее. Такая комбинация неплохо работает, но для полной скорости придется повозиться с другими настройками, «методом тыка» подбирая оптимальные, поскольку влияние оказывают величины **MTU**, **MSS** и т.д. Зато, к примеру, если на странице есть анимация ([www.shockwave.com](http://www.shockwave.com) и т.д.), то скорость загрузки намного выше, чем на голом **IE5**. Правда, при всем этом надо помнить, что результат в конечном итоге зависит от качества связи с провайдером...



<http://www.gameland.ru>

# ТВОЙ НОВЫЙ HDD. В ИНТЕРНЕТЕ

Не хватает места на жестком диске? Потерял файлы из-за его поломки? Не знаешь, что делать, поскольку MP3-шки просто вываливаются из компьютера на пол?..

Ответ на эти и многие другие вопросы дает популярная сетевая услуга - «бесплатное дисковое пространство на удаленном сервере». Возможности удаленного HDD не исчерпываются вышесказанным. Данная услуга может быть использована к примеру для передачи данных через Интернет. Скажем необходимо передать файл размером 10 МБ. Сделать это по электронной почте тяжело, особенно если объем вложений ограничен небольшим размером файла. Воспользовавшись предлагаемым сервисом, мы сильно упростим эту задачу - достаточно закачать файл на сетевой жесткий диск и сообщить пароль приятелям или даже всем желающим (получится своеобразный FTP-сервер!). Еще одно немаловажное применение - разместив файлы в Интернете, мы сможем иметь доступ к ним с любого компьютера, подключенного к Сети. Это даст удивительную мобильность в работе.

Но как опытные интернетчики мы, конечно же, понимаем - абсолютно бесплатного в Интернете не сыскать! И верно, как только дело доходит до регистрации для обзаведения каким-либо бесплатным HDD, нам предлагают подписаться на рассылку рекламных писем, баннеры так и мелькают, а за адреса друзей обещаются дополнительные мегабайты...

Кстати, на привлечении клиентов можно заработать небольшие деньги. Но тогда надо отказаться от дополнительных мегабайт!

Что ж, к коммерции в WWW не привыкать и, честно говоря, с этим можно смириться, а вот удаленный жесткий диск наверняка многим не помешает. Чтобы читателям было проще ориентироваться, кое-какие из самых популярных и интересных адресов HDD ресурсов мы свели в таблицу. Там же приведены данные по размерам предоставляемого дискового пространства, а в графе «Примечание» обсуждаются наиболее примечательные особенности конкретного ресурса.

Служба (URL)	Начальный размер HDD, МБ	Максимальный размер HDD, МБ	Доп. платное место	Примечание
<a href="http://www.mushpot.com">www.mushpot.com</a>	Неограничен	Неограничен	Нет	Идет бета тестирование.
<a href="http://www.myplay.com">www.myplay.com</a>	3000	3000	Нет	Отличное место для онлайн-коллекции MP3 файлов. Можно копировать музыку из бесплатного каталога на сервере.
<a href="http://sharehouse.xoom.com">sharehouse.xoom.com</a>	500	500	Нет	Присылают рекламу по почте.
<a href="http://www.freediskspace.com">www.freediskspace.com</a>	300	Неограничен	Нет	Поддерживается drag-and-drop под Win95/98/NT после инсталляции клиента. Загрузка файлов на виртуальный диск без необходимости закачки их на свой компьютер. Для 300 МБ требуется заполнить отчет, иначе только 20! Поощрение местом за привлечение новых клиентов.
<a href="http://www.netdrive.com">www.netdrive.com</a>	100	100	Нет	Поддерживается drag-and-drop под Win95/98/NT после инсталляции клиента.
<a href="http://www.libackup.org">www.libackup.org</a>	100	200	Нет	Есть FTP доступ. Возможность автоматического backup'a в Интернет.
<a href="http://www.click2send.com">www.click2send.com</a>	50	50	Нет	Больше подходит для обмена файлами, а не для хранения.
<a href="http://www.flegenie.com">www.flegenie.com</a>	50	50	Нет	Минимальный объем сервиса.
<a href="http://www.filesanywhere.com">www.filesanywhere.com</a>	50	50	Да	Можно докупить до 2 Гб дополнительно.
<a href="http://www.free2drive.com">www.free2drive.com</a>	50	50	Нет	Загрузка файлов на виртуальный диск без необходимости закачки их на свой компьютер.
<a href="http://www.globedesk.com">www.globedesk.com</a>	50	50	Да	Есть FTP доступ. Загрузка файлов на виртуальный диск без необходимости закачки их на свой компьютер.
<a href="http://www.juston.com">www.juston.com</a>	50	50	Нет	Простой интерфейс, возможно хранение личных ссылок.
<a href="http://www.mediadepot.com">www.mediadepot.com</a>	30	100	Да	Чрезвычайно развитое администрирование хранищимся архивом, вплоть до возврата к ранним версиям файлов. Покупка дополнительного места.
<a href="http://www.xdrive.com/">www.xdrive.com/</a>	25	100	Да	Поддерживается drag-and-drop под Win95/98/NT после инсталляции клиента. Покупка дополнительного места.
<a href="http://www.storagepoint.com">www.storagepoint.com</a>	20	20	Да	Без рекламы! Поддерживается drag-and-drop под Win95/98/NT после инсталляции клиента. Покупка дополнительного места.
<a href="http://www.diskwise.com">www.diskwise.com</a>	20	50	Нет	Особая система совместной работы над проектом.
<a href="http://www.diskonnet.com">www.diskonnet.com</a>	20	100	Нет	Поддерживается drag-and-drop под Win95/98/NT после инсталляции клиента. Имеется программы для Outlook Sync и Palm Sync.
<a href="http://briefcase.yahoo.com">briefcase.yahoo.com</a>	15	15	Нет	Минимальный сервис.
<a href="http://www.filemonkey.com">www.filemonkey.com</a>	10	10	Нет	Нет разделенного доступа к файлу. В случае бездействия в течении 30 дней доступ прекращается.
<a href="http://www.zdisk.com">www.zdisk.com</a>	10	20	Да	Поддерживается drag-and-drop под Win95/98/NT после инсталляции клиента. Покупка дополнительного



#21(78), НОЯБРЬ 2000



# Домашний сезон. Часть первая

7 ноября

 **Mission: Impossible - 2**


**Студия:** Paramount  
**Режиссер:** John Woo  
**Звезды:** Tom Cruise, Anthony Hopkins  
**Сборы:** 215

О самом красивом боевике-блокбастере года мы все слышаны уже предостаточно. DVD-издание шедевра Джона Ву обещает стать весьма крутым и насыщенным изданием - ожидаются интересные мини-фильмы о съемках M:I-2, а также особые ролики о создании спецэффектов, трюковых сцен и даже музыкальные клипы с участием групп, принимавших участие в создании саундтрека.

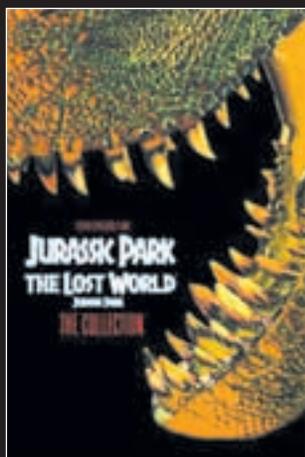
 **Titan A.E.**


**Студия:** 20th Century Fox  
**Сборы:** 50

По всеобщему мнению нашей редакции, Titan AE - самый красивый мультфильм в истории. Анимационное подразделение студии Fox, некогда выдававшее нам суперкрасивую и невероятно глупую "Анастасию", выдало мощную и даже не совсем детскую sci-fi историю с умопомрачительными эффектами. На DVD все это будет смотреться еще лучше. Фильм полностью провалился в прокате, но для меня явно находится в списке лучшего, что удалось посмотреть за лето.

Нынешний сезон - первый в истории формата DVD, который цифровое видео наконец-то встречает лидером индустрии. Событие, о котором так давно мечтали аналитики и журналисты и которое с таким усердием пытались всеми силами отодвинуть покупатели, навалилось неожиданно, превратившись в настоящую лавину. Внезапно осознавшие все прелести DVD люди бросились покупать подешевевшие DVD-плееры. Все лето (традиционно мертвый сезон в продажах бытовой электроники) объемы поставляемых плееров только росли. 600 тысяч в июне, 800 в июле, миллион в августе, полтора миллиона в сентябре. Предполагается, что по итогам октября продажи DVD-техники достигнут уже двух миллионов экземпляров, а если учесть в этой цифре и выходящую 26 числа PlayStation2 (тоже снабженную возможностями DVD-плеера), то получится, что индустрия выросла в этом году минимум вчетверо. Тиражи фильмов на DVD продолжают расти невероятными темпами. Если в прошлом году компания Warner Bros. поставила рекорд, продав свою Matrix миллионным тиражом, то сегодня таких высот достигают даже хиты средней величины. И хотя большинство реальных тиражей мы узнаем лишь косвенными методами, цифры все равно получаются ошеломительными. Так, например, в крупнейшем онлайн-магазине Amazon.com только предварительных заказов на выходящий в конце ноября Gladiator поступило более 50 тысяч. Один только Amazon наверняка продаст больше ста тысяч копий этого диска. А сколько их разоидется по всей Америке... Но хватит статистики. Сегодня мы будем знакомиться со всеми самыми значительными новинками DVD-рынка ближайших месяцев (по моему предельно субъективному мнению, разумеется). Практически все эти диски с разницей в месяц-полтора выйдут и на российском Zone5-рынке, но для удобства мы все-таки пройдемся по рынку первого региона, то есть американскому.

10 октября

 **Jurassic Park & Lost World Collection (2 диска)**


**Студия:** Universal  
**Режиссер:** Steven Spielberg  
**Звезды:** Jeff Goldblum  
**Сборы\*:** 356 (JP), 229 (LW)

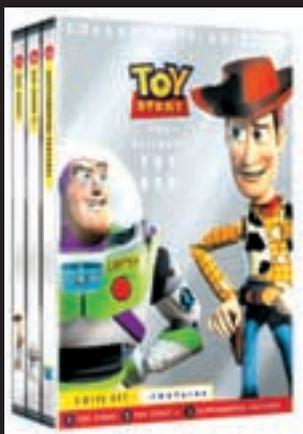
Выхода на DVD знаменитой дилогии Стивена Спилберга фанаты ждали невероятно долго. Не секрет, что Спилберг, как и Лукас, долго относился к новоявленному формату с большим подозрением, предпочитая выпускать собственные фильмы на давно устаревших видеокассетах и лазерных видеодисках. Зато теперь всем почитателям виртуальных динозавров выдали прекрасную картинку, отличное звуковое сопровождение и массу дополнений.

17 октября

 **Toy Story/Toy Story 2 Collection (3 диска)**

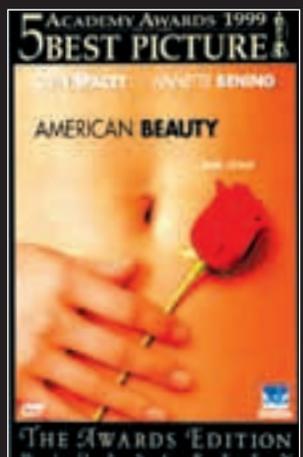
**Студия:** Disney/Pixar  
**Режиссер:** John Lasseter  
**Звезды:** Tom Hanks, Tim Allen  
**Сборы:** 192 (TS1), 245 (TS2)

Не менее долгожданный релиз первого в истории полнометражного компьютерного мультфильма и его суперуспешного сиквела - это полностью цифровой перенос изображения (прямо с компьютера на DVD, минуя кинолентку), гарантирующий идеаль-



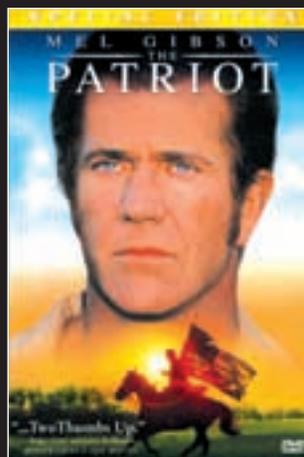
ное качество картинки. Сами же творения Pixar - остроумные, смешные и местами драматичные приключения оживших детских игрушек, открывающих для себя сложный мир человеческих, не игрушечных, чувств и взаимоотношений. Два маленьких технологических шедевра. На специальном третьем диске - куча нигде ранее не виданных дополнений и ролик четвертого мультфильма Pixar - Monsters, Inc, который выйдет в свет в следующем году.

24 октября

 **American Beauty**


**Студия:** Dreamworks  
**Режиссер:** Sam Mendes  
**Звезды:** Kevin Spacey, Annette Bening  
**Сборы:** 130

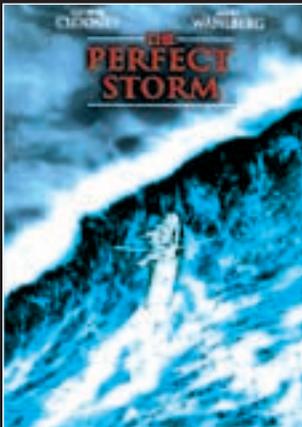
Оскароносная драма о сути настоящей "американской жизни" воспринимается критиками весьма полярно, причем мнения разнятся от "шедевра всех времен и народов" до "полной бессмыслицы". И хотя "Красота по-американски" успела выйти на видео даже у нас, вероятно, есть смысл посмотреть фильм в оригинальном звуковом сопровождении и на родном языке, чтобы полностью его понять. Или не понять, но тоже полностью и окончательно.

 **The Patriot**


**Студия:** Sony Pictures  
**Режиссер:** Roland Emmerich  
**Звезды:** Mel Gibson  
**Сборы:** 113

Первый "серьезный" фильм режиссера "Дня Независимости" и "Годзиллы" Роланда Эммериха с Мелом Гибсоном в главной роли - это своеобразная перелевка другого масштабного проекта Braveheart того же Гибсона, но с учетом "американских интересов". Иными словами, из средневековой Шотландии действие перенесено во времена войны за Независимость 1776 года. Колоритные персонажи, великолепные массовки и туча спецэффектов делают ура-патриотическую драму интересной для просмотра. Но фильм настолько промозгло-американский, что большого удовольствия все-таки не доставляет. Если же оставить политику в стороне, то получается, что и Эммериха можно при желании считать нормальным режиссером.

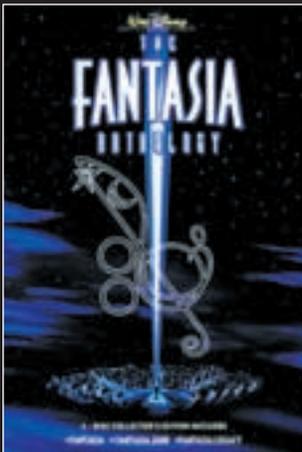
14 ноября  
Perfect Storm



Студия: Warner Bros.  
Village Roadshow  
Режиссер: Wolfgang Petersen  
Звезды: George Clooney  
Сборы: 181

Немного занудная и сверхпредсказуемая драма-катастрофа почему-то вызвала шквальный ажиотаж в Америке (видимо из-за того, что на этот раз экранизирована "реальная история"). Богатство визуального ряда немного скрадывается его же однообразием. То есть волны, конечно, красивые, но смотреть на них в течение полутора часов... Однако диск наверняка станет отличным тестом звуковой системы вашего домашнего кинотеатра - нам наверняка дадут в полной мере почувствовать, что это значит - оказаться в центре невероятного шторма.

Fantasia Anthology (3 диска)



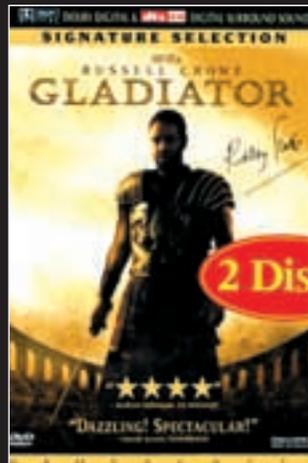
Студия: Disney  
Жанр: Музыкальная феерия  
Режиссер: Walt Disney/Roy Disney  
Звезды: Donald Duck, Mickey Mouse

Коллекция, состоящая из двух музыкальных шедевров, - оригинальной диснеевской Fantasia 1938 года и сиквела-ремейка года двухтысячного - Fantasia 2000. Последнюю мне довелось увидеть в Японии в кинотеатре IMAX (от обычного кинотеатра отличается размерами экрана, которые достигают параметров пятиэтажного дома), где фильм крутился где-то пол-

года - с января. Зрелище фантастическое! На малом экране, конечно, такого эффекта не будет, но все же получение огромного удовольствия гарантирую. Fantasia - это экспериментальный проект старика Диснея, в котором средствами анимации передаются эмоции, возникающие у художников от ряда произведений мировой классической музыки. Первая серия проекта, вышедшая на экраны в 1938 году, произвела настоящий фурор, но в сериал так и не превратилась - у Диснея было так много проектов, что на Fantasia 2 просто не хватило времени. Идею возродили лишь к Миллениуму. Трехдисковый же DVD-набор с кучей дополнительных материалов - настоящий подарок всем фанатам классической музыки и классической же анимации.

21 ноября

Gladiator (2 диска)



Студия: Universal/Dreamworks  
Режиссер: Ridley Scott  
Звезды: Russel Crowe  
Сборы: 186

Возможно, Gladiator далек от идеального кино. Того, за которое дают Оскары, Золотые пальмовые ветви, Серебряных львов... Но зато это кино зрелищное, красивое, понятное и цепляющее за душу. Такое, какое великолепно умеет снимать Ридли Скотт, создатель Alien, Blade Runner и других нетленных шедевров. В этом году, похоже, ему удалось превзойти самого себя, выдав нам (и студиям Universal и Dreamworks, вложившим в реализацию проекта более 110 миллионов долларов) одну из самых интересных картин последних лет. Теперь мы ждем практически идеального DVD-издания. 2 диска, один для фильма, второй - для дополнений. Больше пяти часов контента. Удаленные сцены, интервью с режиссером и актерами, целая мини-энциклопедия о древнем Риме и масса подробностей о съемках. Звук аж в Dolby Digital EX 6.1. Есть и варианты попроще. :-)

Продолжение списка читайте в следующем номере!

Сборы: сборы в США  
(в миллионах долларов)

Заказ DVD фильмов по интернету:  
<http://www.e-shop.ru>  
e-mail: dvdshop@gameland.ru

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



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

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



THE SIXTH SENSE  
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		\$26.99		\$29.99	
\$149.99		\$26.99		\$39.99		\$65.99	
\$28.00		\$28.00		\$28.00		\$28.00	
\$28.00		\$29.00		\$28.00		\$28.00	
\$29.00		\$28.00		\$28.00		\$28.00	

# CREATIVE JUKEBOX: ВСЯ МУЗЫКА В ОДНОЙ КОРОБКЕ

http://www.gameland.ru

Подробная информация на [www.creativejukebox.com](http://www.creativejukebox.com)

Появление на свет компакт-дисков в свое время привело к настоящей революции на музыкальном рынке, сделав альбомы компактными и доступными, а звучание — более качественным. Но по прошествии столетий лет безраздельного правления CD, стали вполне очевидными и огромные недостатки формата. Недолговечность постоянно царапающегося носителя, слишком малое время звучания, достаточное для альбома, но совершенно ничтожное для музыкальной коллекции, которую можно было бы взять с собой в дорогу, невозможность сортировки треков и проигрывания их в необходимом порядке и многое другое. Все эти проблемы способна решить и наверняка решит музыка цифровых форматов. Не случайно задумывавшийся исключительно как интернетовский стандарт, MP3 постепенно начал распространяться не только по Сети и жестким дискам владельцев компьютеров, но и среди пользователей «портативной музыки». Правда, первым производителям (и, конечно же, пользователям) портативных MP3-плееров пришлось встретиться с целым рядом проблем, которые портили всю радость от общения с цифровой музыкой.

Самая главная неприятность в общении с MP3-плеерами заключается в том, что объем памяти на флэш-карточках слишком мал, чтобы записать на них достаточное количество музыки. Обычно свободное пространство ограничивается 40-60 минутами музыки хорошего качества, что, конечно

же, смехотворно мало для настоящего путешественника. Тем более что в отличие от компакт-диск (гору которых хотя бы можно таскать повсюду с собой), смена содержания карточки может произойти лишь тогда, когда вы доберетесь до своего компьютера. Компания Creative, из-

вестный всем производитель мультимедиа-периферии, а с недавних пор еще и классических MP3-плееров линейки Nomad,

предложила в этом году абсолютно радикальное решение практически всех проблем, связанных с «массовым потреблением» цифровой музыки...

Digital Audio Player Jukebox (в Америке именуемый Nomad Jukebox) — это уникальное сочетание емкости, портативности и функциональности. В основе этого цифрового плеера лежат не супердорогие флэш-карточки, а портативный жесткий диск объемом в 6 Гбайт. Соответственно, вместо часа качественной музыки (как на обычном MP3-плеере), на Jukebox можно записать свыше 150 часов цифрового аудио, перенес на него фактически всю свою музыкальную коллекцию. Несмотря на то, что некоторые тайваньские умельцы уже приподхватили идею MP3-плеера с жестким диском в качестве основного носителя, однако Jukebox по праву может считаться первым осмысленным, удобным и практичным подобным решением, к тому же и от одного из известнейших на рынке производителей.

Creative поставила на успех Jukebox очень многое, этот проект всегда выделялся на фоне других начинаний компании, именно ему дизайнеры и инженеры уделяли лучшие часы своего времени. В результате мы получили чрезвычайно элегантный, облаченный в стандартный серебристый или синеватый железный корпус плеер, по габаритам смахивающий на стандартный CD-проигрыватель, но каплю потолще и несколько тяжелее (400 граммов) из-за веса расположенного внутри жесткого диска. В Jukebox нет никаких движущихся механизмов, и из «интерактивных» компонентов в плеере имеются только кнопки управления и отсеки для установки аккумуляторов. На корпусе имеется сразу два аналоговых выхода — для того,

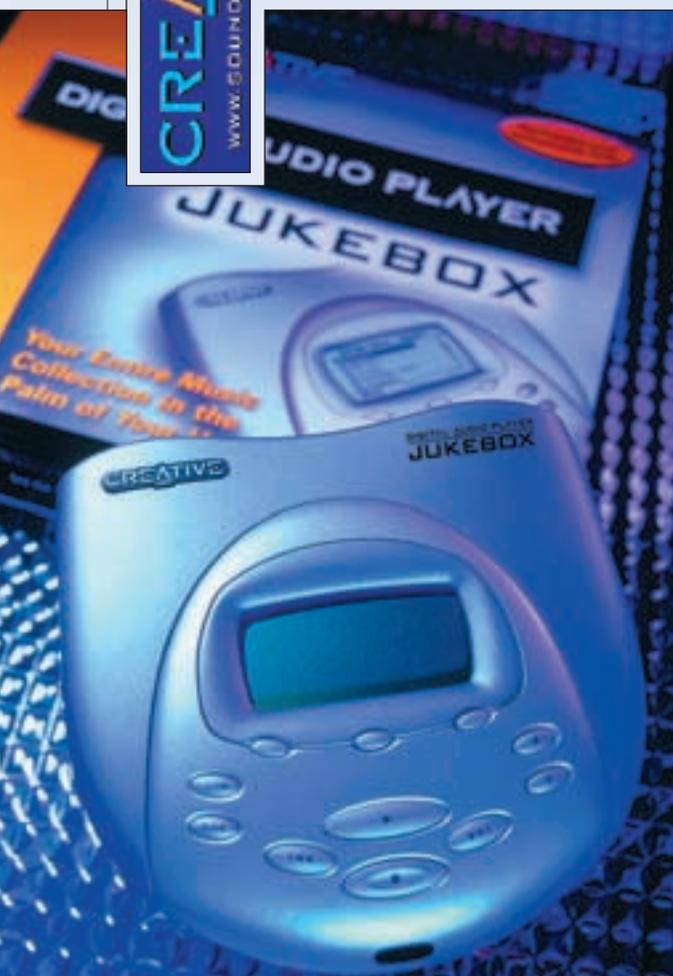


чтобы в случае необходимости музыку можно было слушать вдвоем или же подключить к проигрывателю сразу четыре колонки. Есть и аналоговый вход для подключения микрофона — плеер способен самостоятельно записывать звук в формате wav и служит отличным диктофоном. Общение с компьютером происходит посредством шины USB, обмен данными по которой значительно быстрее, чем через стандартное COM-соединение. Целиком записать шестигигабайтный диск на Jukebox можно примерно в течение часа. На верхней панели располагается качественный LCD-экран, при помощи которого вы можете лавировать по меню и с которого легко считывается вся информация о хранящихся на винчестере треках.

Jukebox способен проигрывать как стандартные MP3-файлы с максимальным качеством до 320 Кбит в секунду (подобный поток способен выдавать музыку с качеством даже лучше, чем на CD), так и стандартные WAV-записи. Более того, плеер поддерживает также новомодный Windows Media Audio и совсем уж новый AAC. При этом благодаря более совершенной технологии компрессии WMA, на Jukebox музыки в этом формате можно записать даже больше, чем в MP3. С появлением новых популярных кодеков с сайта Creative можно будет скачивать специальные патчи с поддержкой того или иного стандарта.

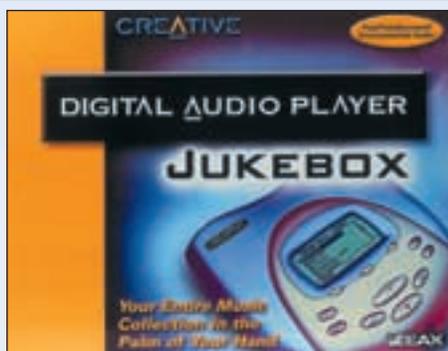
Имея дело с Jukebox'овскими объемами данных, абсолютно необходима возможность эти данные как-то упорядочивать. Для этих целей служит специальный пакет PlayCenter 2, который позволяет вам без всяких проблем сортировать музыку так, как вам этого захочется. Благодаря зашитой в PlayCenter поддержке интернетовской базы данных по компакт дискам, вам не придется набирать

CREATIVE  
WWW.SOUNDBLASTER.COM



каждый раз названия диска, исполнителей и треков – за исключением уж очень редких случаев, **PlayCenter** сделает эту работу сам. После чего вы сможете разбить свою коллекцию как на отдельные диски, так и рассортировать ее по исполнителям, алфавитному списку треков, жанрам, названиям групп и так далее. Вы также можете создать неограниченное количество собственных **play list'ов**, в которые можете набить любое количество треков с любых своих дисков. Благодаря усовершенствованному алгоритму **MP3-кодирования**, вы можете перекодировать целый **CD** минут за десять (если, конечно, позволяет скорость компьютера). В ближайшем будущем появится также и возможность перекодировать **MP3** в **WMA** и наоборот.

При таком невероятном списке достоинств у **Jukebox** имеется всего лишь два, но зато достаточно существенных недостатка. Прежде всего наличие жесткого диска обуславливает, во-первых, повышенную чувствительность проигрывателя к серьезным ударам, а во-вторых, его высокое энергопотребление. Creative постаралась справиться с этой проблемой достаточно нетривиальным способом. Данные с винчестера на **Jukebox** считываются порциями по 8 Мб в специальный буфер, откуда они идут непосредственно слушателю. Как только объем буфера исчерпывается, винчестер «просыпается» и загружает очередную порцию, после чего паркует головки, чтобы, не дай Бог, не



поцарапать поверхность диска при возможном ударе. Этот прием также позволяет снизить потребление энергии. Но все равно **Jukebox** работает от комплекта батареек лишь около пяти часов, а на стандартных аккумуляторах (прилагаемых к комплекту поставки) – примерно 4 часа. Вторым препятствием на пути **Jukebox** к сердцам покупателей, несомненно, станет его цена, которая установлена в районе пятисот долларов. Несомненно, в пересчете на флэш-карты **Jukebox** получается весьма дешевым, но в одном пакете стоимость кажется несколько шокирующей. Но с другой стороны – это решение для всей вашей музыкальной коллекции, которая отныне может быть с вами всегда и везде! По-моему, это достаточный повод для того, чтобы немного разориться.

СИ-ЖЕЛЕЗО

ЖЕЛЕЗО



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

Dark Side  
Developer Kit (new)  
**\$199.99**

**Войди в мир  
Роботов!**



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



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**



(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>

# BALDUR'S GATE II

Юрий Поморцев

## ПРОХОЖДЕНИЕ, ЧАСТЬ 2

### ГЛАВА 1

Вступительный ролик, который откроет первую главу наших последующих приключений, будет отличаться исключительной любовью к живому, и в особенности к одному вполне конкретному представителю — нашему персонажу. После ряда экзекуций мучитель покинет помещение вместе со своим слугой — огромным големом — и отправится на разборки с некими силами, которые начали штурмовать комплекс. Сразу после этого



к герою прибежит наша старая знакомая — милое создание по имени Имоен, которая откроет путь к свободе.

Поехали. Первым делом освободим пару старых компаньонов (точнее троицу, если принять в расчет хамстера Боо) — Джахейру и Минска. С последним никаких проблем не будет — достаточно просто раззадорить его тем или иным способом, а дальше под напором силы 18/93 не выдержит ни один засов.



Освобождение Джахейры будет происходить чуть-чуть сложнее. Нам потребуется найти ключ от камеры, который находится в соседнем помещении, в сундуке. Чуть западнее расположено помещение, где находится достаточно много полезных предметов. Среди прочего в столе завалены нужный нам ключик. Забираем его и идем освобождать Джахейру.

Впрочем, стоп. Вы можете и не освобождать своих старых друзей, так как определение состава отряда — это глубоко ваше личное дело. Мы не навязываем своего мнения, просто излагаем один из вариантов прохождения. Хотите — соглашайтесь, хотите — нет, но Минск и Джахейра отличные ребята, и на них можно положиться. И кстати, если ваш персонаж-протеже мужского пола, то у него возможна любовь-морковь с Джахейрой!

Соберите все оружие и предметы экипировки, которые найдете в окрестностях темницы и идите вперед, мимо голема. Нападать на него бессмысленно, так как мы не можете причинить ему вреда. Поэтому раздаем оружие своим спутникам, готовим заклинания и отправляемся вперед.

По пути встретится машина, разбрасывающая молнии, из которых выскакивают неприятные твари — **Lightning**



**Mephits.** Отключить это чудо техники можно, подойдя вплотную(!) к пульту управления и дважды щелкнув на нем левой кнопкой мыши.

Далее в пещере с крупными гроздьями красных кристаллов возникнет джинн по имени Аатаквах (даст же бог фамилию...), который предложит нам решить интересную задачку. Впрочем, от интеллектуального вызова можно и отказать, и тогда джинн просто исчезнет. Однако чтобы разжиться дополнительным опытом, наберемся дерзости и

рискнем. Итак, расклад следующий. Предположим, что вас и ваших друзей поймал маг и заточил в клетки (знакомая ситуация, верно?). Вы не можете переговариваться друг с другом и вообще подавать какие-либо знаки, однако все хорошо слышите голос коварного волшебника. В каждой клетке есть кнопка. В определенный момент маг подаст всем сигнал, и далее возможен один из следующих исходов: если вы нажали кнопку, а ваши спутники — нет, то вы погибаете, а они выходят на свободу. Если же происходит обратная ситуация, то вы выходите на свободу, а спутники погибают. Если же каждый нажимает кнопку или никто не нажимает — то погибают все. На выбор три варианта — «жму», «не жму» и «черт его знает». Из гуманных побуждений выбираем первый вариант. Тогда джинн немедленно превратится в огра-мага, за уничтожение которого мы разживемся неплохим бонусом к опыту. Другие варианты ответов будут менее благодатными по этой части.

В юго-западной части сектора будут огромные прозрачные колбы, в которых плавают жертвы экспериментов мага, который захватил в плен нашу команду. Здесь же находится и ящик-ловушка с кое-каким барахлишком.

Пройдя чуть западнее, наткнемся на голема (**Sewage Golem**), который принимает нашего героя за своего повелителя. Дело в том, что хозяин забыл наделить свое



творение глазами, а также не принес активизирующий камень (**Activation Stone**), который позволил бы голему передвигаться. Пообещаем доставить ему камень и идем далее — на север.

В комнате будет несчастный «бессмертный» слуга повелителя. Его бессмертие — чистой воды пытка, поэтому соглашаемся оказать дружескую услугу, достав специальные кристаллы (**Energy Cells**). После этого забираем камень и возвращаемся к голему, который, едва

обретя способность двигаться, убежит в лабиринт комплекса, чтобы открыть все двери.

Проведав существ в сосудах и поболтав с ними, двигаемся к месту встречи с джином и идем через новый проход, открытый големом. В нем будет достаточно сильная тварь — **Otyugh**, после убийства которой останется полезная вещица — **Wand of Frost Key**. Затем, обезвредив ловушки на сундуках и познакомившись с их содержимым, отправляемся на северо-восток.

Будьте осторожны — за дверью полно ловушек (с этого момента желательнее регулярно активировать способность вора по части обнаружения всяких западней — **Detect Traps**). Собрав все предметы, среди которых будут артефакт и заклинания, двигаемся на юго-восток, пока не встретим трех симпатичных дриад, которым необходимо найти святыню — три желудя (**Acorns**). Желуди подлым образом увел некий гном с характерным



именем Ильич (без шуток — **Ilyich**). К слову, девушки откроют нам один интересный факт — имя того волшебника, который захватил наш отряд. Подлеца зовут Иренникус, и он номер первый в нашем хит-параде потенциальных покойников...

В следующем помещении, которое находится чуть южнее и, если не изменяет память, является личными апартаментами женошки Иренникуса, находится уйма ловушек. Расправившись с ними, собираем все предметы (среди прочих наиболее интересны два — головка эфеса меча **Equalizer**, остальные части которого мы найдем несколько позже, а также ключ к порталу) и топчем назад, к библиотеке на северо-западе локации. Там находится тезка вождя пролетариата, занывавший три желудя несчастных дриад. Задайте ему жару и заберите украденную святыню.

Рядом будет находиться вход в смежную локацию. Побродив по ней, на западе находим джинна, который предложит интересный обмен — классный меч на волшебную лампу (**flask**). Соглашаемся на сделку и возвращаемся назад. Наша следующая жертва — маг, охваченный защитным полем, находящийся рядом с огромным работающим механизмом. После победы идем к дриадам и дважды беседуем с ними — в первый раз о проделках Ильича, второй — о джинне, которому нуж-



на лампа. Дриады — добрые души — вручат нам лампу, и вместе с ней мы вновь наведемся к джинну, чтобы напомнить условия договора и получить свой меч **Sword of Chaos +2**. Очень неплохая игрушка, особенно на первых порах.

Пора сматывать удочки из этой локации. Возвращаемся назад и идем к любому из телепортеров (один находится рядом с камерами, другой — в центральной части). Для удачного телепортирования у одного из героев



должен быть соответствующий ключ (взять из келья жены Иренникуса).

На новой локации сразу же встретится Йошимо — охотник за головами, самурай. Берем его на должность вора, так как очень скоро... Впрочем, не будем торопить печальные события.

Ближайшая комната содержит в себе четыре портала, из которых регулярно появляются твари. Вся хитрость в том, чтобы как можно быстрее уничтожить сами порталы. Для этого вооружаем двух персонажей луками — пусть разделяются с порталами, в то время как двое наиболее защищенных ребят примут на себя основной удар монстров. Учтите, с первого раза может и не получиться...

На столе будет лежать тело... Калида, мужа Джахейры. Жаль — хороший был вояка, но его не вернуть. Не нуж-



но играть на чувствах Джахейры, это не лучшее время и место — иначе девушка покинет команду. Попрошавшись с Калидом и собрав вещи, отправляемся далее.

В первой двери слева будет бушевать девушка-клон (Скали и Молдер где-то рядом!), которая вырвалась из колбы и теперь кричит, что «она — это не я». Разобравшись с несчастной, идем во вторую дверь и уничтожаем наемного убийцу.

Прямо в центре моста ловушка. Обезвредив ее, выбираем одного персонажа, отключаем **AI** и аккуратно подставляем противников — пусть попробуют приблизиться и тогда обязательно умрут, попав в смертельную ловушку. После этого \*аккуратно\* отключаем все западни, щелкая на колонны, расположенные вдоль левой стены — иным способом обезвредить ловушки невозможно.

На северо-западе можно встретить старуху по имени Улвария — победить ее невозможно, так как вредная ведьма улизнет в самый последний момент. Возвращаемся назад, собираем группу и идем в средний коридор



дор по правой стене, который выведет нас к пленнику по имени Френнедан. Освободив еще одну жертву экспериментов Иренникуса (ключ — в сундуке с ловушкой), идем с ним вперед, отдыхаем и... И убиваем монстра, в которого превратился Френнедан.

Третий от трона коридор выведет нас к небольшому отряду воров-убийц. Покончив с ними, начинаем готовиться к тяжелому испытанию — краже Имоен. Да-да, с симпатичной девчушкой придется расстаться, и на довольно продолжительный срок. Опустошите ее инвентарь и выходите из локации. После эффектного ролика, который повествует о сражении Иренникуса и монахов, машем ручкой Имоен и идем изучать новый город со звучным названием Аткатла (**Athkatla**).

В двух словах о произошедших событиях. В городе управляет тайное общество волшебников — **Cowled Wizards** (существует и другое тайное общество, но о нем несколько позже). Они наложили вето на использование магии и отлавливают всех, кто осмелился использовать магические способности. Справиться с Иренникусом им удалось, благодаря лишь огромному числу. Но подлый волшебник сумел ловко подставить Имоен, которая помогала волшебникам в сражении — дескать, она тоже колдовала, а значит, необходимо забрать и ее. Вот такой печальный расклад.

Поговорив с ближайшими местными жителями — леди Бет и Лер, отправляемся на самую увлекательную прогулку — шоппинг. Торговых лавок вокруг — великое множество, да и продаваемый товар в целом неплох. Конечно, мечей +3 и эльфийских кольчуг вы в ассорти-



менте не найдете, но достаточно полезную экипировку и оружие — запросто. Советуем прикупить мешочки для камней (колец) и свитков. В каждый мешочек для драгоценностей помещается до 13 предметов — экономия слотов инвентаря колоссальная.

Растратив все деньги, отправляемся к мальчонке по имени Гиран, который в растерянности стоит около шاپито. Его мама пошла на представление и исчезла вместе со всеми зрителями. Что же, дело явно требует нашего вмешательства. Подходим к охраннику и уверяем его, что знаем, на что идем, и за свои головы отвечаем сами. Страж впустит нас с богом, пробормотав напоследок что-то о «безрассудстве».

У самого входа нас встретит джинн, который предложит отгадать загадку. Задание будет из серии (дословно не вспомнить) «когда принцу было столько лет, сколько принцессе, когда принцу было в два раза больше, чем принцессе, когда принцу было...» и так далее, с финальным вопросом: сколько кому лет. Решив несложное уравнение, получаем, что возраст принца равен трем четвертям от возраста принцессы. Из всех предложен-



ных вариантов подходит только один: принцу — 30, принцессе — 40 (ответ номер 3). Вот наглядный пример злой королевской любви... За правильный ответ наш опыт обогащается на 19.500 очков. Кстати, если просто убить джинна, то получим лишь 3.000.

Для набора опыта можно побродить вокруг купола. Чтобы справиться с призраками, против которых практически не работает обычное оружие, превращаем Джакейру в медведя. Пара взмахов когтистой лапой — и нет никаких призраков...

Как только зайдем внутрь, нам повстречается огр с ангельским голосочком, который будет уверять, что он — это не он, точнее она — это не она... В общем, все вокруг — это иллюзия и если поверить в нее, то можно серьезно пострадать. Девушка, превращенная в огра, говорит истинную правду. Ее слова подтверждает другой «монстр» — паук, притаившийся чуть западнее. Поговорив с «пауком» (пропавшая мама мальчика), идем на разборку с двумя «крестьянами», которые стоят неподалеку. Забрав меч, который останется от поверженных врагов, возвращаем его «огру». Сразу после этого произойдет чудесная метаморфоза — огр превратится в симпатичную эльфийку по имени Эри (мы взяли ее в команду — маг/клирик никогда не будет лишим).

Еще один ярус, еще одна встреча с джинном, который появится перед проходом наверх, и мы сталкиваемся лицом к лицу с виновником всех местных злоключений. Негодяя зовут Калах, и именно на него следует направлять весь гнев наших искателей приключений. Дело в том, что вокруг находятся как союзники, так и противники, — чтобы узнать их истинное лицо, проще всего уничтожить Калаха и его магию иллюзий.



Разделавшись с гномом-иллюзионистом, который окрывается «искал лишь уважения и почтения», перекидываемся парой слов с пленными (в том числе и с Ханной — матерью мальчугана) и покидаем цирк. Заметьте, что все это время наша команда была на одном ярусе... Вот такая коварная магия.

Поговорив с мальчонкой у входа (квест выполнен), направляем свои стопы в южную часть города, к местечку под названием **Den of the Seven Vales**. На втором этаже расположились крутые и очень дерзкие ребята, которые в хамской манере обратятся к нашим героям. Принимаем вызов, но не принимаем условия боя. Сражаться на территории противника практически бесполезно. Поэтому выманиваем их по одному вниз. Во-первых, принцип «разделяй и властвуй» еще никто не отменял, а во-вторых, внизу нашей команде помогут местные завсегдатаи. После разборки среди прочей вещи будет и проклятый меч +3 (**Cursed Sword +3**).

Наверху, в пристанище дерзких ребят (поправка — экс-ребят) обезвреживаем ловушки и открываем сундуки. Закрытый сундук, с которым, скорее всего, не справится вор, можно открыть с помощью воровского эликсира (**Potion of Master Thievery**), однако лучше не тратить дорогостоящее снадобье — в сундуке окажется дешевый хлам (несколько стрел с атрибутом +1).

В юго-восточной части города находится забавная пара — леди и лорд Опал. Они будут долго гадать, переговариваясь заговорщицким шепотом, откуда пришла наша группа («А может они из Вотердипа?» — «Да нет, не те одежды и не те манеры...»), после чего придут к выводу, что лучше вообще не заводить беседу с «по-



дозрительными субъектами» («А зачем тогда нам с ними разговаривать?» — «А я и сам не знаю...» — громко — «Э-э-э... Боюсь, мы не сможем уделить вам внимание...»). Забавно.

Теперь необходимо дождаться ночи (чтобы узнать текущее время — наводим курсор на механизм часов, изображенный в левом нижнем углу; если же потребуется побыстрее скоротать время — снимаем номер в любом постоялом дворе, благо этот сервис стоит сущие пустяки). А с наступлением темноты отправляемся в центральную часть города, где станем свидетелями поединка нескольких воров и ведьмы. Победителем выйдет последняя — кажется, нечто подобное нам уже приходилось видеть... Бросив на прощанье несколько загадочных фраз («Придет время — и ты все узнаешь»), мы отправляемся к огромной арке в южной части квартала.

Пришло время открыть новую главу наших приключений.

## ГЛАВА 2

Итак, мы в трущобах (**Slums**). Сразу после того как группа окажется на новом месте, к нам подойдет некий Гаелан Бэйли и предложит свою помощь в освобождении Имоен за скромную сумму. «Скромная сумма» в понятии Бэйли приравнивается к 20.000 золотым. Однако похоже, что другого шанса у нас не будет, и поэтому мы хлопаем кулаком по столу и кричим: «По рукам!».



Этажом выше находится торговец по имени Арледраин. Среди прочего он предлагает неплохой товар — очки идентификации (**Glasses of Identification**) примерно за две с половиной тысячи золотых. Полезная вещьца, позволяющая трижды в день идентифицировать предметы.

На улице группу встретит мальчонка-пронюра по имени Брус. Он ответит наших искателей приключений к трак-

тиру Медная Диадема (**Cooper Coronet**). Несмотря на звучное название, это заведение весьма сомнительного толка...

Предлог, под которым мы попали в Диадему, — разговор с некой Налии, которая ищет отряд наемников, чтобы освободить от нечисти свой замок. Однако поговорить с девушкой мы сможем не сразу. У порога нас встретит тип, который в дерзкой манере предложит подраться на ринге. Приняв вызов и задав жару наглецу (драться будет персонаж-протагонист), принимаем-ся изучать данное заведение.

\* Мордворот по имени Сурли предложит сделать ставки на собачьи бои. На кону — 10 золотых... Однако такие развлечения могут прийти не по вкусу спутникам, так что зарабатывать деньги «таким» способом не стоит.

\* Господин по имени Корган (знакомые все лица) попросит отыскать книгу Каза (**Book of Kaza**). Пообещаем при случае притащить ему экземплярчик.

\* Разъяренная Тиана, которая находится около лестницы, будет на весь трактир орать об «этом мерзавце, который ошивается с местными девками». Мерзавец приходится мужем Тиане и зовут его Румар. Найти неверного можно чуть выше. Ну а дальше вам решать, как



поступить — сдавать или не сдавать ловеласа женьушке. В первом случае разгневанная Тиана убьет деваху, с которой путался Румар. Впрочем, если вовремя использовать лечебное заклинание, то исход будет обратным.

\* Налии — девушка, ищущая отряд наемников — попросит помочь ей с зачисткой от нечисти фамильного замка. Ничего плохого в этом предложении нет — за выполнение задания кошелек группы станет тяжелее на 10.000 золотых. А деньги нам сейчас как никогда кстати (мы взяли Налии в отряд — почему бы нет?).

\* Лорд Джердан почтительно обратится к отряду с предложением заключить сделку — 10.000 за освобождение от троллей и других монстров своих владений. Несмотря на учтивый тон, почти все спутники в один голос скажут, что у Джердана очень нехорошая репутация и что непохоже, чтобы он вдруг стал паймальчиком и начал заботиться о своих подданных, страдающих от разгула монстров. Тем не менее обещанные 10.000 заманчиво сверкают, и поэтому мы принимаем предложение... Другой вопрос — во «что» это выльется.

\* Наконец, хозяин заведения — некто Лехтинан — намекнет, что помимо обычного сервиса в его трактире есть и «необычный». Из слов подвыпивших завсегдатаев станет ясно, что Лехтинан промышляет работор-



говлей, а значит, его необходимо вывести на чистую воду. Сказав, что нам очень интересен «необычный» вид развлечений, отправляемся к двери, где стоит охранник, и проходим внутрь. Прежде чем войти, мы встретим еще одного персонажа — красавца мужчину Аномена. Он мог бы быть полезным отрядом, однако все вакансии уже были заняты, и кроме того, мы не сошлись в жизненных взглядах. Слишком прямолинейная позиция Аномена показалась чрезмерно примитивной.

За дверью будет коридор с несколькими секретными стенами. Отыскав лестницу наверх, отправляемся на расследование темных делишек хозяина заведения...

Верхний этаж представляет собой канализацию — что за ролевая игра да без канализации?! Здесь вы найдете четыре предмета, которые помогут заработать множество очков опыта (около 18.000 на брата) и классный меч +3 с защитой от воздействия заклинаний **Charm** и **Confuse**. Заманчиво звучит? Тогда за дело.

Найдите двух скелетов, которые висят на стене и нежно обнимают друг друга. С пальца скелета, что поменьше, упадет кольцо (**Ring of Lovers**) — первый из четырех предметов.

Второй предмет находится рядом — в большом круглом зале в северо-западной части локации. Заготовив заклина-



ние **Cure Disease** (не обязательно, но все же...), лезем в люк, расположенный в центре зала, и вытягиваем оттуда руку, к которой в нагрузку прилагается болезнь.

Третий предмет находится у группы кобольдов на северо-востоке. Он представляет собой посох (**Shaman's Staff**) и является честно заработанным трофеем.

Четвертый предмет... Четвертый предмет окажется в нашем инвентаре, когда мы отыщем старикана по имени Квалло. Разумеется, убивать полусумасшедшего отшельника не нужно, а вот его «друга» — огромного слизняка — не помешает. На трупе останется склянка с кровью (**Vial of Friend's Blood**), она-то и станет последней в списке предметов.

Поговорив с отшельником, отправляемся на северо-восток, к помещению с четырьмя трубами и озерцом с сияющей водой. Обозначим крайнюю трубу слева — первой, следующую — второй и т.д. Теперь последовательно щелкаем на третьей, первой, второй и, наконец, четвертой. Вуаля — перед нами обещанный меч с очень неплохими характеристиками. Через некоторое время мы найдем и более крутое оружие, однако на данный момент — эта штука вне конкуренции. Заполучив вождельный меч, отправляемся к несчастному отшельнику, который наконец-то придет в себя. Все это время (месяцы? годы?) он был под злым воздействием чужого разума и совершенно не представлял, что происходит вокруг...

На уровне есть две лестницы, ведущие наверх. Та, что расположена на севере, выведет к небольшой площадке с агрессивными разумными поганками. Там не будет ничего интересного — небольшая разборка и все. А вот южная лестница ведет к куда более значимому месту — к отряду бандитов, возглавляемых капитаном Хеганом. Разобравшись с бандой (это будет относительно несложно), собираем множество всяких ценных вещичек и освобождаем плененных детей. Кстати, если дать маленькой девочке 100 золотых, то репутация группы поднимется на единицу.

На данном этапе прохождения будут проявляться две любопытные тенденции. Во-первых, ночами к главному герою будет являться Иренукус, который будет проводить психологи-



ческую обработку героя, попутно измываясь над другими участниками отряда. Особой любовью будет пользоваться Имоен — все сновидения будут заканчиваться смертью несчастной девушки. Ничего, сочтемся... Во-вторых, среди участников отряда начнут назревать романы. Настоящие любовные романы, причем объектом женской ласки и внимания станет главный герой (при условии, что он мужского пола, разумеется). Эри неожиданно начала с вдохновением рассказывать про свой народ, а потом вконец засмушалась и пробормотала, что «наверное, выглядит ужасно глупо»... Неожиданно Джахейра начала искать духовной поддержки, польщенная комплиментом, что между ней и Калидом было много общего. В общем, страсти потихоньку накаляются! (см. врезку)

Вернувшись на первый этаж, отправляемся далее к клеткам, где держат рабов. После короткой разборки с охранной перекидываемся парой слов с пленным в центральной камере и идем в проход справа. Разделавшись с волчарой, проходим в коридор с вольерами и намекаем местному дрессировщику (**Beastmaster**), что неплохо бы дать нам ключик, чтобы освободить пленных рабов. По-хорошему решить вопрос не получится, поэтому когда дрессировщик и его верные зверюги будут аккуратно нарезаны на кусочки, берем ключ и бежим открывать темницы.

После этого бывшие пленники ринутся с криками о вендетте на хозяина заведения. Когда негодай будет уничтожен,



обмениваемся впечатлениями с освобожденным гладиатором — это на единичку увеличит репутацию группы.

На верхних этажах находим некоего Ллиниса, которого якобы замучило приведение — страшное и симпатичное. На самом деле этот коротышка лгун и злодей — приведение, которое, дескать, не дает ему нормально жить, является призраком мальчика, который был убит со своей семьей Ллинисом и его товарищами-разбойниками. У мерзавца осталась игрушка мальчугана — плюшевый медвежонок, без которого паренек никак не хочет засыпать. Все это расскажет сам призрак (полупрозрачная размытая фигура), который обитает около входа на кладбище (**Graveyard**). Поговорив с приведением, возвращаемся к

## В ПРОДАЖЕ С 3 НОЯБРЯ



## ЧИТАЙТЕ В 11 НОМЕРЕ OFFICIAL PLAYSTATION РОССИЯ

PS2 стартует в США.

Эксклюзивный репортаж о запуске PlayStation 2 в Соединенных Штатах Америки. В нем мы расскажем о всех двадцати шести играх, которые поступят в продажу вместе с приставкой, развеем некоторые слухи, окружавшие это знаменательное событие, а также поделимся с вами последними новостями «с места событий».

TGS 2000: Япония готовится к зиме. На прошедшей этой осенью Токийской выставке игр PlayStation 2 сияла всеми цветами радуги. А это значит, что этой зимой тамошним ее владельцам явно будет во что поиграть.

После завершения выставки журнал Official PlayStation Россия решил подвести ее итоги и рассказать нашим читателям о всех тех проектах, на которые действительно стоит обратить внимание.

А также:  
Прохождение Spider-Man от Activision.  
Вторая часть солюшена Parasite Eve 2.  
Письма.  
Суперпостеры Z.O.E., Rayman 2.

Ллиису и ненавязчиво интересуемся, в чем дело... Когда бандит падет поверженным, забираем игрушку и возвращаем ее мальчугану-призраку.

По дороге на кладбище или обратно к Эри обратится городской глашатай, которой скажет, что дядя Квайли просил ее вместе с друзьями заскочить при случае в шапито. Не откладывая дела в долгий ящик, идем к дяде, который попросит нас помочь одной старой знакомой — некой Рейлис Шай, которая обитает около моста (Bridge District). Пообещав разобраться с этим делом, возвращаемся назад в трущобы.

За время путешествий на группу будет совершено несколько нападений. Никакой реальной опасности враги не представляют, но зато оставят после себя немало



ценных предметов — от колец и ожерелий до луков +1 и свитков с заклинаниями.

Оказавшись в трущобах, идем в южную часть города и оттуда по лестницам забираемся на крышу. Вскоре на дороге возникнет несколько бандитов, которые попытаются остановить отряд... Все бы ничего, но едва маг применит заклинание, рядом возникнет один из адептов секты Cowled Wizard и заявит, что мы получили первое и последнее предупреждение. Применять магию без лицензии запрещено. Купить разрешение можно в правительственном районе города (Government District) в резиденции секты — Council of Six Building. Ха!

Покончив с бандитами, поднимаемся по последней лестнице и находим барыгу (Black Market Thief). У него есть пара полезных предметов, но главное — ему можно смело продать все накопленное добро.

Теперь подходим к кульминации. Если в копилке группы будет более 15.000 золотых, то к ней заявятся два гонца. Первый — знакомый мальчуган-прониря, который скажет, что его хозяин, Гаелан Бэйли, согласен пересмотреть условия сделки и снизить сумму до 15.000 золотых. Практически одновременно с мальчуганом появится некая Вален, посланница тайного общества вампиров, которая предложит встретиться с Бодхи — женщиной, которая возглавляет эту... ммм... организацию. Место и время встречи подобрано удивительно романтично — кладбище, после заката. Очень мило...



Тем не менее отправляемся на стрелку. Бодхи предложит помочь нам в освобождении Имоен за 15.000 золотых... Звучит заманчиво, однако мы решили вежливо отклонить предложение. На то было несколько причин. Во-первых, начали возмущаться все спутники, а это верный знак того, что дело нечисто. Во-вторых, похоже, что Бодхи преследует свои цели и ищет способы добраться до Иренникуса. Тут есть огромный риск стать игрушкой в злых руках. В-третьих, уж очень она подозрительная, эта Бодхи... Обещаем: ради спортивного интереса мы попробуем в следующий раз заключить с ней договор и рассказать о том, что из этого получится. Лирическое отступление закончено, едем далее.



Теоретически, если принять предложение от Бодхи или Бэйли, то вторая глава благополучно закончится. Одна-



ко у нас еще осталось множество дел, и первое в списке — крестовый поход в замок Налиа. Для этого выбираемся к городским воротам (City Gate) и...

Однако не все так просто. По пути на группу будет совершено нападение. После того как все бандиты будут повержены, идем к раненому человеку по имени Ренфилд и оказываем ему посильную помощь. Он попросит отнести его к другу, некому Рилоку. Что ж, закидываем тело на могучие плечи Минска, и в путь...

Окончание следует

## ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Список всех игровых персонажей (т.е. которых можно взять к себе в группу) в том порядке, в котором они встречаются в игре.

### Imoen



**Биография:** Имоен — славная девочка, с которой мы хорошо знакомы еще со времен первой части игры. Как и главный персонаж, она обучалась магическому ремеслу в Кэндлклипе у мага Гориона. Некоторое время она промышляла воровством, но, повзрослев, решила поднатореть в магическом искусстве.

**Хинт:** В финале первой главы Имоен украдут, и мы не увидим ее до самой четвертой главы. Поэтому берегите свитки для другого «штатного» мага.

**Раса:** человек

**Класс:** вор (уровень 7), задуленный в мага

**Мировоззрение:** Neutral Good

**Хит-поинты:** 57

**АС:** 6

**Сила — 9; Ловкость — 18; Телосложение — 16; Интеллект — 17; Мудрость — 11; Обаяние — 16.**

**Местонахождение:** самое начало игры, подземелье Иренникуса

### Minsc

**Биография:** Минск родился в заснеженном местечке под названием Рашемент. Он долго работал телохранителем, но после того как погибла его подопечная, Минск немного... в общем, если говорить мягко, — с тех пор у него немного не



все дома. Больше всего он помершал на своем хомяке — Боо. Тем не менее Минск — отличный воин-рейнджер и добрый в душе парень.

**Хинт:** Кандидат номер один в любую группу. Если его выгнать, то он будет ошиваться около Соорег Coronet.

**Раса:** человек

**Класс:** рейнджер

**Мировоззрение:** Chaotic Good

**Хит-поинты:** 69

**АС:** 8

**Сила — 18/93; Ловкость — 16; Телосложение — 16; Интеллект — 8; Мудрость — 6; Обаяние — 9.**

**Местонахождение:** самое начало игры, подземелье Иренникуса

### Jaheira



**Биография:** У Джаейры была тяжелая судьба — сначала жестокое убийство родителей, потом гражданская война, а вот теперь и смерть любимого мужа... Может быть поэтому она стала циничной и бескомпромиссной... Однако глубоко в душе она романтично и чуткое существо, но чтобы добраться до ее сердца, придется приложить немало усилий — Джаейра рьяно скрывает собственные слабости и переживания.

**Хинт:** Повторный найм можно осуществить около доков, рядом с секретной базой.

**Раса:** полужельф

**Класс:** боец/друид (мультикласс)

**Мировоззрение:** True Neutral

**Хит-поинты:** 51

**АС:** 7

**Сила — 15; Ловкость — 17; Телосложение — 17; Интеллект — 10; Мудрость — 14; Обаяние — 15.**

**Местонахождение:** самое начало игры, подземелье Иренникуса

### Yoshimo



**Биография:** «Темная лошадка» — вор, охотник за головами, пленник Иренникуса. Не скрывает свою любовь к деньгам и поэтому не производит впечатления «очень» надежного спутника. Знаком с некоторыми адептами воровского общества, промышляющего в Атаккле.

**Хинт:** В финале игры неожиданно покинет команду!

**Раса:** человек

**Класс:** вор, охотник за головами (Bounty Hunter)

**Мировоззрение:** True Neutral

**Хит-поинты:** 38

**АС:** 4

**Сила — 17; Ловкость — 18; Телосложение — 16; Интеллект — 13; Мудрость — 10; Обаяние — 14.**

**Местонахождение:** второй уровень подземелья Иренникуса

### Aerie

**Биография:** Эри является представителем очень



загадочной расы крылатых эльфов. В молодости девушка была подло захвачена работорогавцами и показывалась на потеху публике. Эри содержали в клетке, и постепенно ее крылья атрофировались, и их пришлось ампутировать. После того как она перестала быть подходящим объектом для шоу, ее чуть было не вышвырнули на улицу. Однако девушку поддержал гном-циркач Квайли, который стал ей приемным отцом.

Эри чиста душой и сердцем. Она остро реагирует на любую несправедливость и жестокость. Этакая лакмусовая бумажка для теста «добро-зло»...

**Раса:** эвриэль (крылатые эльфы)

**Класс:** клирик/маг (мультикласс)

**Мировоззрение:** Lawful Good

**Хит-поинты:** 42

**АС:** 7

**Сила — 10; Ловкость — 17; Телосложение — 9; Интеллект — 16; Мудрость — 16; Обаяние — 14.**

**Местонахождение:** город Атакла (локация Waukeen's Promenade), внутри шапито, превращена в огра.

### Korgan Bloodaxe



**Биография:** Жестокий, но очень опытный боец (взгляните на его характеристики!). Несмотря на его мировоззрение, на него можно смело положиться — Крган четко придерживается кодекса наемников.

**Хинт:** При повторном присоединении потребует плату.

**Раса:** гном (дварф)

**Class:** брец, специализация — берсерк (Berseker)

**Мировоззрение:** Chaotic Evil

**Хит-поинты:** 132

**АС:** 2

**Сила:** 18/77; **Ловкость:** 15; **Телосложение:** 19; **Интеллект:** 12; **Мудрость:** 9; **Обаяние:** 7  
**Местонахождение:** город Атактла (локация Slums District), внутри таверны Copper Coronet.

**Nalia de'Arnise**



**Биография:** Налия — аристократка, с детства мечтавшая о приключениях и славе. Достигнув совершеннолетия, она покинула фамильный замок и отправилась на поиски своей судьбы...

**Хинт:** Если взять Налию в отряд и долго не выполнять порученное ей задание (зачистку родового гнездышка), то она покинет отряд.

**Раса:** человек

**Класс:** вор (уровень 4), задуленный в мага

**Мировоззрение:** Chaotic Good

**Хит-поинты:** 57

**АС:** 6

**Сила:** — 14; **Ловкость:** — 18; **Телосложение:** — 16; **Интеллект:** — 17; **Мудрость:** — 9; **Обаяние:** — 13.

**Местонахождение:** Город Атактла (локация Slums District), внутри таверны Copper Coronet.

**Anomen Delryn**



**Биография:** Аномен — прямолинейный борец за Закон: именно так, Закон с большой буквы. Делит мир на черное и белое; предпочитает действовать, не раздумывая о причинах и последствиях.

**Хинт:** Аномен может получить +4 к мудрости, если присоединится к рыцарям. При таком раскладе он становится более привлекательным в качестве спутника.

**Раса:** человек

**Класс:** боец (уровень 7), задуленный в клирика

**Мировоззрение:** Lawful Neutral

**Хит-поинты:** 101

**АС:** 2

**Сила:** — 18/52; **Ловкость:** — 10; **Телосложение:** — 16; **Интеллект:** — 10; **Мудрость:** — 12; **Обаяние:** — 13.

**Местонахождение:** город Атактла (локация Slums District), внутри таверны Copper Coronet.

**Viconia DeVir**



**Биография:** Викония — темная эльфийка. В юности она была вынуждена покинуть свои родные земли, так как стала жертвой интриг. Вследствие этого она потеряла часть своих магических способностей, хотя по-прежнему обладает 50% иммунитетом к магии.

**Раса:** дроу (темная эльфийка)

**Класс:** клирик

**Мировоззрение:** Neutral Evil

**Хит-поинты:** 72

**АС:** 6

**Сила:** — 10; **Ловкость:** — 19; **Телосложение:** — 8; **Интеллект:** — 16; **Мудрость:** — 18; **Обаяние:** — 14.

**Местонахождение:** город Атактла (локация

Government District), рядом с тюрьмой.

**Jan Jansen**



**Биография:** Типичный сварливый гном, неплохо разбирающийся в различных устройствах и приспособлениях. На свою беду Джан попытается украсть хомяка Боо у Минска...

**Хинт:** Может создавать боеприпасы для своего арбалета

**Раса:** гном

**Класс:** иллюзионист/вор (мультикласс)

**Мировоззрение:** Chaotic Neutral

**Хит-поинты:** 51

**АС:** 6

**Сила:** — 9; **Ловкость:** — 17; **Телосложение:** — 15; **Интеллект:** — 16; **Мудрость:** — 14; **Обаяние:** — 10.

**Местонахождение:** город Атактла (локация Government District), рядом с тюрьмой.

**Valygar Corthala**



**Биография:** Валигар — последний представитель древней и некогда могучей семьи. С детства он изучал магию, однако его основная цель в жизни — кровная месть. Объектом охоты Валигара стал некто по имени Лавок... Кстати, мать Валигара сошла с ума, поскольку слишком рьяно постигала секреты магии.

**Хинт:** Обладает фамильными предметами экипировки с очень неплохими свойствами.

**Раса:** человек

**Класс:** рейнджер, специализация — стalker (Stalker)

**Мировоззрение:** Chaotic Good

**Хит-поинты:** 112

**АС:** -2

**Сила:** — 17; **Ловкость:** — 18; **Телосложение:** — 16; **Интеллект:** — 10; **Мудрость:** — 11; **Обаяние:** — 10.

**Местонахождение:** северо-восточная часть локация Umar Hills.

**Keldorn Firecam**



**Биография:** Келдорн — адепт общества Сияющее Сердце (Radiant Heart). Классический паладин, защищающий Добро и борющийся со Злом. Как и Аномен, четко делит мир на «черное и белое».

**Хинт:** Для того чтобы Келдорн присоединился к группе, необходимо получить квест Unseeing Eye (см. журнал).

**Раса:** человек

**Класс:** паладин, специализация — инквизитор (Inquisitor)

**Мировоззрение:** Lawful Good

**Хит-поинты:** 118

**АС:** 0

**Сила:** — 17; **Ловкость:** — 9; **Телосложение:** — 17; **Интеллект:** — 12; **Мудрость:** — 16; **Обаяние:** — 18.

**Местонахождение:** в канализации под локацией Temple District.

**Haer'Dalis**

**Биография:** Хайер родился в Сигиле — том самом «городе врат», что находится под неустанным чутким взором Леди Боли (Lady of Pain). Его прошлое пестрит темными историями, и, похоже, у Хайера были серьезные неприятности с самой Леди.



**Хинт:** Единственный бард в игре

**Раса:** Тифлинг

**Класс:** бард, специализация — обращение с клинками (Blade)

**Мировоззрение:** Chaotic

**Neutral**

**Хит-поинты:** 65

**АС:** 7

**Сила:** — 17; **Ловкость:** — 17; **Телосложение:** — 9; **Интеллект:** — 15; **Мудрость:** — 13; **Обаяние:** — 16

**Местонахождение:** башня Mekrath's Tower.

**Edwin Odesseiron**



**Биография:** Эдвин — еще один персонаж, знакомый по первой части игры. Чародей, весьма поднаторевший в магическом искусстве, не слишком разговорчивый и вообще обладающий тяжелым характером. Очень не любит Минска, на что последний отвечает полной взаимностью. Дело в том, что Эдвин собирался убить подопечную Минска и даже нанимал для этого главного героя...

**Хинт:** Лучший маг в игре

**Раса:** человек

**Класс:** чародей

**Мировоззрение:** Chaotic Evil

**Хит-поинты:** 58

**АС:** 10

**Сила:** — 10; **Ловкость:** — 10; **Телосложение:** — 16; **Интеллект:** — 18; **Мудрость:** — 10; **Обаяние:** — 10.

**Местонахождение:** на последнем этаже Зала гильдий в локация Docks District.

**Cernd**



**Биография:** Цернд — типичный друид, всей душой любящий природу и поклоняющийся ей.

**Хинт:** Несмотря на скромные характеристики, при превращении в оборотня получает «существенные» бонусы.

**Раса:** человек

**Класс:** друид, специализация — оборотень (Shapeshifter)

**Мировоззрение:** True Neutral

**Хит-поинты:** 80

**АС:** 90

**Сила:** — 13; **Ловкость:** — 9; **Телосложение:** — 12; **Интеллект:** — 18; **Мудрость:** — 18; **Обаяние:** — 15.

**Местонахождение:** локация Trademeet (необходимо поговорить с мэром).

**Mazzy Fentan**



**Биография:** Маззи — совершенно нетипичный представитель халфлингов. Будь она представителем человеческой расы, то непременно стала бы паладином. В ее сердце горит огонь борьбы за справедливость и за полное искоренение Зла.

**Раса:** халфлинг

**Класс:** боец

**Мировоззрение:** Lawful Good

**Хит-поинты:** 110

**АС:** 1

**Сила:** — 15; **Ловкость:** — 18; **Телосложение:** — 16; **Интеллект:** — 10; **Мудрость:** — 13; **Обаяние:** — 14.

**Местонахождение:** под локацией Temple Ruins, в тюрьме.

**В ПРОДАЖЕ  
С 16 ОКТЯБРЯ**



**ЧИТАЙТЕ  
В 10 НОМЕРЕ  
ХАКЕРА**

**Мы разбираемся в железе  
А в этом месяце мы устроили  
конкретную разборку  
винчестерам**

**Мы разбираемся во взломе  
А в этом номере мы объясним  
все о сетях X25, грамотному  
построению brute-force атак,  
составлению спам-листов,  
хитростям выбивания бабла  
из спонсоров, пообщаемся  
с человеком взломавшим кучу  
российских сатов, расскажем  
о том, как ломаются проги  
с помощью SoftIce и т.д.**

**Мы знаем весь лучший софт  
А в этом номере мы покопались  
во всех настройках Оперы,  
популярно расписали как  
подключиться к ФИДО из Инета,  
как разбивать винты  
на логические прямо на лету**

**Мы все — киборги  
А в этом номере, мы расскажем  
как играть музыку с помощью  
устройства терменвокс**

**Мы все — геймеры  
А в этом номере мы пообщались  
с двумя «отцами» Quake**

# WIZARDS & WARRIORS



Лев  
Емельянов

## УПРАВЛЕНИЕ

Внимание! **NP** означает клавиши цифровой клавиатуры — **NumPad**.

Вперед — **8 NP**,   
 Назад — **2 NP**,   
 Стрейф вправо — **1 NP**,   
 Стрейф влево — **7 NP**,   
 Поворот вправо — **6 NP**  
 Поворот влево — **4 NP**  
 Посмотреть вверх — **9 NP**,   
 Посмотреть вниз — **3 NP**,   
 Выровнять камеру — **5 NP**  
 Бег —   
 Прыгать, карабкаться, плыть — **0 NP**  
 Подтвердить действие —   
 Посмотреть разрешение —   
 Пауза —   
 Изменить размер текстового окна —   
 Включить реальное время —   
 Пропустить ход — **Space**  
 Оружие —   
 Магия —   
 Кража —   
 Передать-использовать —   
 Нести —   
 Автокарта —

## АТРИБУТЫ ГЕРОЕВ

Персонажи в W&W имеют восемь атрибутов. Это сила (**Strength**), ловкость (**Dexterity**), проворство (**Agility**), стойкость (**Fortitude**), ум (**Intelligence**), духовность (**Spirituality**), воля (**Will**) и внешность (**Presence**). Они варьируются от 1 до 18, а выше 18 параметры можно поднять только магическими предметами. Рассмотрим их по порядку.

### Strength

Определяет, насколько тяжелое оружие персонаж может взять в руки. Если герой использует предмет, требующий большей силы, чем та, которой он обладает, то удары реже попадают и наносят меньший ущерб. Если сила больше 15, определенные виды оружия наносят дополнительный damage. Также определяет переносимый вес (если он превышен, то начинаются проблемы в бою) и вероятность успешного взлома закрытых сундуков.

### Dexterity

Определяет, насколько эффективны

будут удары героя. Очень важна для таких навыков, как **Disarm** и **Steal**.

### Agility

От проворства зависит вероятность того, что персонаж уклонится от удара, а также время восстановления сил между действиями — чем выше значение этого параметра, тем чаще герой атакует. Впрочем, на скорость восстановления сильно влияет и выбранная роль.

### Fortitude

Определяет, наряду с ролью персонажа, количество хит-пойнтов, получаемых при переходе на новый уровень. От стойкости зависит вероятность успешного воскрешения — герои с высокими значениями почти всегда оживают, а с низкими — рассыпаются на косточки или превращаются в пыль...

### Intellect

Определяет способность героя к обучению, в первую очередь это касается развития навыков. Чем больше интеллект, тем больше **Skill Points** дается при переходе на новый уровень. Определяет также магические способности в школах **Sun** и **Stone** и вероятность успешной кражи.

### Spirituality

Определяет запас маны и скорость ее восстановления. Влияет на магические способности в школах **Spirit** и **Vine**.

### Will

Определяет способность персонажа сопротивляться враждебным воздействиям и магии, силу заклинаний и мастерство в школах **Moon** и **Fiend**. При наличии навыка **Merchant** влияет на скидку в магазине.

### Presence

Важна при общении с друзьями и врагами — первые к вам лучше относятся, а вторые чаще атакуют. Для ролей **Monk** и **Ninja** данный атрибут определяет способность прятаться.

И еще. **Wizards & Warriors** — первая игра, в которой официально введена дискриминация полов. Мужчины в ней получают бонусы: **Fortitude +1** и **Strength +1**, а дамы: **Agility +1** и **Presence +1**.

## КЛАНЫ

Аналоги рас из других ролевых игр, кланы определяют способности и ограничения героев независимо от того, к какой роли (читай — профессии) те принадлежат. Каждый клан имеет бонусы и штрафы к стартовым атрибутам, а также — свою уникальную особенность.

### Humans

Люди не имеют никаких бонусов или штрафов, это — эталон, с которым сравниваются все остальные кланы. Наиболее сбалансированы и пригодны для любой роли. Расовая особенность — **Natural Leader**.

### Elves

Высокие и нелюдимые эльфы живут в лесах, стараясь избегать контактов с другими кланами. Они не так сильны и массивны, как люди, но более умны и ловки, отлично годятся для таких ролей, как **Scout**, **Archer**, **Warrior**, **Wizard** и **Ranger**. Расовая способность — **Quick Learner**. Бонусы и штрафы: **Strength -1, Agility +1, Fortitude -1, Intelligence +2, Presence -1**.

### Gnomes

Невысокие обаятельные и довольно умные. Способны разбираться в устройстве механических предметов. Несмотря на некоторую неуклюжесть своих коротких ног и неважную силу, гномы становятся отличными ворами благодаря ловкости, обаянию и знанию механики. Расовая особенность — **Lucky Charm**. Бонусы и штрафы: **Strength -2, Dexterity +2, Fortitude -2, Presence +2**.

### Dwarves

Маленькие, коренастые, знаменитые своей мощью и отвагой, при этом не блещут умом или изяществом. Они выносливы и обладают немалой силой духа, что позволяет карлам становиться превосходными воинами и священниками. Это мастера кузнечного дела, знатоки драгоценных камней

и отличные торговцы. Расовая особенность — **War Cry**. Бонусы и штрафы: **Strength +2, Agility -2, Fortitude +1, Intelligence -1**.

### Pixies

Крошечные проворные магические существа компенсируют недостаток физической силы ловкостью и силой духа. Превосходные священники и маги, у них мало хит-пойнтов, но, благодаря небольшому размером, феи легко уклоняются от вражеских атак. Расовая особенность — **Dodge**. Бонусы и штрафы: **Strength -3, Agility +3, Fortitude -2, Spiritualism +2**.

### Lizzards

Выглядят довольно отталкивающе, да и умом не вышли, зато воины из ящеров выходят просто отменные — силы, скорости и здоровья им не занимать. Расовая особенность — **Snakeskin**. Бонусы и штрафы: **Strength +2, Dexterity -2, Agility +2, Will -2**.

### Oomphaz

Огромная физическая мощь, врожденные магические способности, медлительность и неуклюжесть. Великолепные маги и священники. Не могут носить обыкновенную броню — та должна быть специально подогнана под их тела. Расовая способность — **Mana Seed**. Бонусы и штрафы: **Strength +3, Dexterity -3, Agility -4, Intelligence +2, Spiritualism +2**.

### Whiskahs

Стремительные, покрытые глянцевой шерстью, внешне больше всего напоминающие тигров **Whiskahs** — великие воины и священники. Впрочем, их быстрые рефлексы пригодятся в любой роли. Расовая способность — **Night Vision**. Бонусы и штрафы: **Strength -1, Agility +2, Fortitude -1, Spiritualism +1, Will -1**.

### Gourks

Сильные и выносливые, с обостренным обонянием, прекрасные бойцы и скау-



Интересно, каким этот Rumphu был при жизни? Во всяком случае, призрак у него довольно похабный.

ты. По людским меркам кабанчики — настоящие уродцы, и все прочие кланы стараются их избегать. Расовая способность — **Bloodscent**. Бонусы и пенальти: **Strength +2, Fortitude +2, Intelligence -2, Presence -2**.

### Ratlings

Чрезвычайно умны и проворны. Силой не вышли, но великолепные подвижность, ловкость и ум делают этих крысенышей наилучшими ворами, ниндзя и рейнджерами. Ратлингов отличает неодолимая страсть ко лжи и обману, все остальные кланы презируют их. Расовая особенность — **Gold Digger**. Бонусы и пенальти: **Strength -2, Dexterity +2, Agility +2, Fortitude -3, Intelligence +1**.

## НАВЫКИ

Прокачиваемых скиллов в W&W очень много, и все они в той или иной степени важны и влияют на стиль прохождения. А поскольку всплывающих подсказок в игре нет, мы решили расписать их все. И учтите, что некоторые умения растут автоматически, по мере того как герой их использует, другие — лишь при обучении в соответствующих гильдиях и при использовании **Skill Points**, даваемых при переходе на новый уровень.

**Artifacts** — Идентификация предметов и артефактов.

**Athletics** — Способность прыгать, плавать,

**Gallantry** — Увеличивает вероятность попадания оружием и причиняемый урон.

**Incantation** — Увеличивает скорость кастования заклинаний.

**Kung Fu** — Умение драться без оружия. **Leadership** — Снижает вероятность того, что по персонажу будет нанесен успешный удар, снижает наносимый ему урон, но при этом герой чаще подвергается атакам.

**Mace** — Владение палицей.

**Mooncraft** — Определяет уровень доступных заклинаний магической школы **Moon**.

**Music** — Умение играть на магических музыкальных инструментах.

**Pickpocket** — Умение красть у монстров и других персонажей.

**Pole&Staff** — Владение копьем и посохом.

**Prowess** — Увеличивает скорость ударов, наносимых оружием.

**Scout** — Способность засечь монстров в округе. При обнаружении монстра в текстовом окне появляется сообщение. **Second Weapon** — Способность нанести за один раунд два удара — основным и вспомогательным оружием.

**Shield** — Способность блокировать удары и драться, используя щит.

**Sorcery** — Сила заклинаний персонажа. Аналог **Spell Power** из **Heroes of M&M**.

**Spiritcraft** — Определяет уровень доступных заклинаний магической школы **Spirit**.

они не прокачиваются. Некоторые способности являются пассивными, то есть действуют всегда, другие активируются нажатием кнопки **Special Ability**.

**Ancestral Guide** — Увеличивает шанс нанести успешный удар.

**Ancient Lore** — Идентификация предметов и артефактов. Навык **Artifacts** определяет уровень предмета, который герой может идентифицировать.

**Arcane Void** — Эффект от всех враж-

**DoubleStrike** — Позволяет использовать дополнительное оружие, нанося второй удар после успешного попадания. Навык **Second Weapon** определяет способность управляться с дополнительным оружием.

**Dragon Fire** — Возможность дышать на монстров огнем.

**Enlightenment** — Все навыки используются так, как будто они прокачаны на 2 уровня выше, чем на самом деле.



Дух Воина собственной персоной. Между прочим, магия его не берет.



Еще одной мумии не сидится в своем гробу.

бегать, карабкаться...

**Axe** — Владение топором.

**Blessings** — Количество благословений, которые герой может наложить на оружие или броню. Данный навык требует наличия хотя бы одного из заклинаний класса **Artifact** в книге заклинаний. Кроме того, благословлять предметы можно и в Храмах.

**Bow** — Стрельба из лука.

**Dagger** — Владение кинжалом.

**Deathstrike** — Способность убить монстра с одного удара.

**Enchants** — Количество магических заклятий, которые герой может наложить на оружие или броню. Данный навык требует наличия хотя бы одного из заклинаний класса **Artifact** в книге заклинаний. Кроме того, благословлять предметы можно и в Магических Магазилах.

**Fiendcraft** — Определяет уровень доступных заклинаний магической школы **Fend**.

**Forge** — Умение чинить оружие и броню.

**Stealth** — Способность прятаться в тенях (т.е. становиться невидимым) и атаковать незамеченным.

**Stonecraft** — Определяет уровень доступных заклинаний магической школы **Stone**.

**Suncraft** — Определяет уровень доступных заклинаний магической школы **Sun**.

**Sword** — Владение мечом.

**Throwing** — Владение метательным оружием.

**Traps&Locks** — Способность разминировать и вскрывать сундуки и замки.

**Vinecraft** — Определяет уровень доступных заклинаний магической школы **Vine**.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ (TRAITS)

Эти свойства бывают как расовые, так и профессиональные (т.е. приобретаются в зависимости от клана, во время смены роли, от тренировок в гильдиях, в ходе приключений...). В отличие от скиллов,

дебных заклинаний уменьшается на 25%.

**Arm Of Argus** — Увеличивает урон, наносимый ручным оружием.

**Backstab** — Способность нанести двойной урон, будучи невидимым или ударив сзади.

**Berserk** — Увеличивает урон, наносимый монстрам, на 25%, а также вероятность нанести успешный удар; при этом персонаж получает на 25% больший урон от успешных атак противников.

**Blacksmith** — Позволяет чинить оружие и броню. Навык **Forge** определяет уровень предметов, которые герой может отремонтировать.

**Bloodscent** — Герой чувствует присутствие монстров, находящихся неподалеку.

**Boogreism** — Герой получает 100 хит-пойнтов, но не может колдовать.

**Cabalist** — Позволяет герою накладывать на оружие и доспехи благословения (**Blessings**); при этом навык **Blessings** определяет, сколько благословений персонаж может наложить на один предмет (он должен иметь по крайней мере одно заклинание **Artifact** в книге заклинаний). На артефакты благословения накладываются в Храме.

**Chi Master** — Все заклинания обладают такой энергией, как будто навык **Sorcery** у героя на 2 уровня выше, чем на самом деле.

**Cloak of Night** — Способность скрываться в тенях, повышает вероятность успешного удара и снижает способность монстров попасть по герою.

**Crusade** — Двойной опыт за убийство нежити.

**Deadfall** — Меньший урон при падении.

**Divine Aura** — 50%-я сопротивляемость к заклинаниям смерти.

**Dodge** — Сильно снижает способность монстра нанести успешный удар.

**Evil Eye** — Возможность атаковать врагов взглядом.

**Firebrand** — 25%-я сопротивляемость огню.

**Fletcher** — Герой, будучи вооружен луком и стрелами, изготавливает новые стрелы в перерывах между сражениями.

**Fury** — Герой с 10% вероятностью наносит двойной урон врагу и с 10% вероятностью получает двойной ущерб от ручного оружия.

**Giant Strike** — 25%-я вероятность нанести двойной урон врагу ручным оружием.

**Gold Digger** — Герой находит в сундуках лучшие предметы и больше золота.

**Grave Bind** — Сильно ослабляет атаки со стороны нежити.

**Guardian Angel** — Если у персонажа больше чем 1 хит-пойнт, то любой удар, который убил бы его, всего лишь снижает количество **HP** до 1.

**Guardian Ward** — Снижает на 20% любой урон, наносимый оружием.

**Hawk's Brow** — Увеличивает шанс попасть по врагу из дистанционного оружия, все стрелы наносят на 20% больший ущерб.

**Healer** — Все лечебные заклинания излечивают на 25 **HP** больше.

**Heroic Legacy** — Герой получает дополнительный **Attribute Point** при переходе на новый уровень. Этот бонус пропадает при смене роли и появляется вновь, когда уровень персонажа в новой роли становится больше, чем был в старой.

**Invincible Will** — 25%-я сопротивляемость к заклинаниям, действующим на мозги, и к парализации.

**Iron Lung** — Находясь под водой, герой потребляет воздух на 50% медленнее.

**Ironmight** — Герой наносит дополнительно 10% урона ручным оружием.

**Lethal Fist** — 10%-я вероятность убить монстра, нанеся критический удар.

**Lucky Charm** — 10%-я сопротивляемос-

ть ко всем магическим эффектам, ряд других специальных бонусов.

**Mana Seed** — Герой регенерирует ману на 25% быстрее.

**Merchant** — Герой покупает предметы по сниженной цене, а продает — по более высокой.

**Mercury's Heel** — Герой движется на 20% быстрее.

**Mindspeak** — 25%-я сопротивляемость к заклинаниям, лишаящим речи.

**Musician** — Герой может играть на волшебных музыкальных инструментах; навык **Music** определяет его возможности при игре.

**Natural Leader** — Герой воодушевляет своих товарищей по партии, увеличивая вероятность того, что они нанесут успешный удар и избегнут удара противника.

**Nature's Keeper** — Сильно снижает вероятность атаки со стороны лесных существ.

**Night Vision** — Герой лучше видит в темноте.

**Noble Cause** — Увеличивает вероятность успешной атаки по нежити, и все оружие наносит на 20% больший ущерб.

**Oath of Scrolls** — Герой получает на 20% меньший урон от заклинаний и на 20% больше — от ручного оружия.

**Oath of Swords** — Герой получает на 20% меньший урон от ручного оружия и на 20% больше — от заклинаний.

**Soul Bane** — Любая нежить, атакующая героя, получает такой же урон, как и он.

**Soul Drain** — Убивая монстров, герой получает **HP** пропорционально их количеству у врагов.

**Spellfire** — Увеличивает силу всех заклинаний на 20%.

**Spirit Shield** — Увеличивает **Armor Rating** на +4 при ношении балахонов.

**Stunning Blow** — Оглушает монстров при успешной атаке.

**Vampire Breath** — Способность дышать на врагов холодом.

**Tiger Strike** — Герой атакует оружием на 20% быстрее.

**Trickery** — Все воровские навыки возрастают на 15%.

**Vampirism** — Герой становится вампиром. Вампир не может лечиться обычными заклинаниями, получает бонусы при ночных сражениях и пенальти — при дневных. Все вампиры получают способность **Vampire Bite** — при успешной атаке на существ с красной кровью вампир лечится, а монстр парализуется. Из-за своей жажды крови вампир постоянно медленно теряет **HP** и вынужден все время искать жертву, чтобы подлечиться.

**War Cry** — Герой может напугать монстров успешной атакой.

## ВЫБОР РОЛЕЙ И ИХ СМЕНА



Огненная комната. Сохраняйтесь после каждого удачного действия!!!

**Occultist** — Позволяет герою накладывать на оружие и доспехи заклятья (**Enchants**); при этом навык **Enchants** определяет, сколько заклятий персонаж может наложить на один предмет (он должен иметь по крайней мере одно заклинание **Artifact** в книге заклинаний). На артефакты заклятья накладываются в Магическом магазине.

**Quick Learner** — Герой изучает все навыки на 25% быстрее и получает на 10% больше опыта от убийства монстров.

**Quickspeak** — Герой кастует все заклинания на 20% быстрее.

**Regeneration** — Герой в 2 раза быстрее восстанавливает здоровье, а эффект от всех лечащих заклинаний удваивается.

**Scroll Lore** — Используемые героем свитки с 50%-й вероятностью не исчезают и могут быть вновь использованы.

**Snakeskin** — 50%-я устойчивость к яду.

**Sneak** — Снижает шанс быть атакованным врагом и замеченным в невидимом состоянии.

Вначале на выбор дается всего 4 базовых роли — **Warrior**, **Wizard**, **Priest** и **Rogue**. По мере развития и обучения у персонажей появляется возможность освоить продвинутые профессии. При этом герой сохраняет все навыки, заклинания и способности своей предыдущей роли, включая возможность продолжать развивать свойственные ей скиллы, и при этом может разучивать умения и заклинания, связанные с новой профессией. Каждая роль требует наличия неких минимальных значений определенных атрибутов; если это требования не выполняются, то персонаж получает пенальти при выполнении различных действий.

### Базовые роли

#### Warrior

Сильный, выносливый и живучий. Пользуется любым оружием, носит любую броню, при переходе на новый уровень получает максимальное количество хитпойнтов. Абсолютно неспособен к ма-



Внимание! Этот фонтан в Asylum парализует персонажей!

гии. Требования к атрибутам: **Strength 9, Fortitude 8**.

#### Wizard

Волшебник. Способен изучить книги **Sun** и **Stone**. Посредственный боец, в оружии ограничен кинжалами и посохами, не может взять в руки щит или надеть броню. Требования к атрибутам: **Intelligence 9, Will 8**.

#### Priest

Лечит своих и отмахивается от врагов тупыми предметами. Специалист по книгам **Spirit** и **Vine**. Способен надеть кожаный или кольчужный доспехи и пользоваться маленьким щитом. Требования к атрибутам: **Spirituality 9, Presence 8**.

#### Rogue

Владеет искусством обчищать карманы, обезвреживать ловушки и вскрывать замки. Неплохой боец, использующий большинство легких видов оружия, включая дистанционное, и способный нацепить кожаный жилет. Может стать **Ninja**, **Assassin** или **Bard**om. Требования к атрибутам: **Dexterity 9, Agility 8**.

### Элитные роли

Всего их 8, осваиваются путем обучения в соответствующих гильдиях.

#### Barbarian

Самый крутой воин, мускулистая боевая машина. Доступны способности **Stunning Blow** и **Fury**. Может освоить ряд воровских умений — красть предметы, вскрывать замки, обезвреживать ловушки. Магия недоступна в принципе. Специальная способность — **Fury**. Требования к атрибутам: **Strength 12, Dexterity 8, Agility 8, Fortitude 12, Presence 8**.

#### Bard

Мастер на все руки. В состоянии надеть кожаную броню и быть вором (все соответствующие скиллы), магом (книга **Moon**), бойцом (примерно на уровне вора) и музыкантом. Единственный персонаж, способный играть на волшебных музыкальных инструментах. Специальная способность — **Musician**. Требования к атрибутам: **Intelligence 10, Dexterity 10, Agility 8, Will 8**.

#### Monk

Воин церкви, дерущийся без оружия и убивающий с одного удара. Потрясаю-

ще быстр, способен изучить магию **Spirit** и навык **Scout**. Может использовать оружие, включая дистанционное, и надевать броню, хотя лучше всего себя чувствует в обыкновенном балахоне — так легко уворачиваться от ударов. Специальная способность — **Nature's Keeper**. Требования к атрибутам: **Strength 8, Intelligence 8, Spirituality 10, Dexterity 8, Agility 10, Fortitude 8, Will 10, Presence 8**.

#### Ninja

Ночной убийца, невидимый воин, уничтожающий оппонентов голыми руками. Может стать невидимым и нанести внезапный удар, может изучить магию **Moon**, может вскрывать замки и обезвреживать ловушки. Специальная способность — **Cloak of Night**. Требования к атрибутам: **Strength 8, Intelligence 8, Spirituality 8, Dexterity 10, Agility 10, Fortitude 8, Will 10, Presence 8**.

#### Paladin

Благородный рыцарь, храбрый крестоносец, борец за правду и справедливость. Сильный воин, использующий практически любые оружие и доспехи, владеет магией **Spirit**. Специальная способность — **Noble Cause**. Требования к атрибутам: **Strength 8, Spirituality 10, Dexterity 8, Agility 8, Fortitude 8, Presence 10**.

#### Ranger

Отличный боец, специализирующийся по дистанционным видам оружия. Владеет магией **Vine** и навыком **Scout**. Не может носить тяжелые доспехи. Специальная способность — **Hawk's Brow**. Требования к атрибутам: **Strength 8, Spirituality 8, Dexterity 9, Agility 9, Fortitude 8**.

#### Samurai

Самый крутой мастер меча. Использует практически любые доспехи и оружие, включая особые самурайские примочки вроде **Katana** и **No-Dachi**. Любит убивать врагов с одного удара. Разбирается в магии **Sun**. Специальная способность — **Ancestral Guide**. Требования к атрибутам: **Strength 8, Intelligence 8, Dexterity 10, Agility 10, Fortitude 8, Will 8**.

#### Warlock

Самый могущественный волшебник, овладевший школами **Moon** и **Flend**. Идентифицирует предметы, вызывает на подмогу монстров или телепортирует

партию в безопасное место, высасывает из врагов жизнь и лечит своих, берет под ментальный контроль любого врага... В оружии ограничен кинжалом и посохом, броню не может носить совсем. Специальная способность — **Ancient Lore**. Требования к атрибутам: **Intelligence 10, Spirituality 10, Fortitude 8, Will 10, Presence 10**.

#### Специальные роли

Существует еще три особых профессии, которые можно приобрести только при выполнении определенных действий в ходе развития сюжета — мастер гильдии сам сделает герою соответствующее предложение.

#### Assassin

Самый опасный боец — владеет всеми навыками **Ninja** и может наносить

ли волшебник полностью израсходовал ресурс в магии **Sun**, ничто не мешает ему перейти на магию **Stone**. Чем сложнее spell, тем больше пройдет времени, прежде чем маг снова сможет колдовать. Герой получает новые заклинания по мере развития соответствующего навыка (**Mooncraft, Vinecraft** и т.д.), при этом уровень выучиваемых spellов не может быть больше, чем уровень магии выше. Сила и длительность действия заклинаний определяются уровнем навыка **Sorcery** — они удваиваются приблизительно через каждые 10 уровней этого навыка. Эффект некоторых заклинаний обладает свойством накапливаться, например, **Toughen**

раметра **Fortitude** погибшего. Если попытка не удалась, то труп превращается в кости или пыль, и для воскрешения нужно заклинание **Rebirth**. **Healing Realm** — Восстанавливает **4-18 HP** всем героям, находящимся рядом с мишенью. **Restore Health** — Полностью восстанавливает здоровье. Излечивает слепоту, слабость и сумасшествие. **Dust To Dust** — Наносит **250** поинтов урона нежити. **Rebirth** — Попытка воскресить мертвого героя, даже если от его тела остались только кости или пыль. Вероятность успеха зависит от энергии кастующего и параметра **Fortitude** погибшего. **Exorcism** — Снимает состояния **Possession** и **Curse**, вылечивает сумасшествие. **Artifact of Spirit** — Это заклинание требуется, чтобы благословить артефакт или наложить на него заклятье магии **Spirit**. Ритуал осуществляется в магических магазинах или храмах.

#### Sun

**Burn** — Огненный шар, наносящий **4-9** поинтов урона. **Torchlight** — Магический свет, длительность — **10** минут. **Blinding Flash** — Вспышка, слепящая монстров и снижающая шанс их успешной атаки. **Flamedrop** — Огненный барьер под ногами монстра-мишени. Длительность — **15** секунд. **Illuminate** — Становится светло как днем. Длительность — **15** минут. **Flamestrike** — Огненный шар наносит **7-22** поинта урона всем монстрам вокруг мишени. **Dazzle** — Слепительная вспышка ока-

мишени до **80** поинтов урона. **Magma Bomb** — Взрыв густка жидкой лавы наносит **15-50** поинтов урона всем монстрам, находящимся вокруг. **Firestorm** — Вокруг мишени падают огненные шары, каждый из которых наносит **7-22** поинта урона. **Circle of Fire** — Позади мишени возникает огненная стена, которая раскрывается веером, нанося урон всем монстрам. Если заклинание колдуется на своих, то стена возникает сзади партии, защищая ее с тыла.

#### Moon

**Frighten** — Пугает монстров, находящихся рядом с мишенью. **Nimble** — Сильно увеличивает способность героя уклоняться от атак врагов. Длительность — **5** минут. **Sleep** — Волшебная туча усыпляет всех монстров, находящихся вокруг мишени. **Shadow** — Прячет героя в тени, скрывая от монстров и увеличивая его шанс нанести успешный удар. Если у персонажа есть способность **Backstab**, то атака наносит двойной урон. **Silence** — Лишает монстров дара речи, подавляя их способность колдовать. **Spectral Raven** — Создает эфирного ворона, летящего к мишени и наносящего **8-20** поинтов магического урона. **Freeze** — Колонна ледяного газа вырастает под ногами мишени, нанося **4-8** поинтов урона и парализуя ее. **Iceball** — Ледяной шар ранит мишень и окружающих монстров — **10-30** поинтов урона. **Unsilence** — Снимает эффект заклинаний тишины, вновь позволяя мишени колдовать. **Frost Breath** — Морозная струя наносит до **32** поинтов урона и парализует



Бедняга Scabban! До чего тебя твоя жажда знаний довела...

удар сзади (**Backstab**), причиняя тройной ущерб. Разбирается в магии **Moon** и **Fiend**, умеет телепортироваться и вызывать на подмогу монстров. Принять эту роль можно, только выполнив особый квест. Специальная способность — **Backstab**.

#### Valkyrie

Легендарная воительница мира мертвых, только женские персонажи могут принять эту роль после выполнения специального квеста. Валькирия имеет целый ряд специальных боевых навыков, владеет магией **Spirit** и **Stone** и наводит ужас на нежить. Специальная способность — **Gravebind**.

#### Zenmaster

Дзен-мастер — наивысшая роль, которую может выучить герой. Это благочестивый монах, способный выучить почти все навыки, освоить все школы магии и превзойти в боевых искусствах роли **Monk** и **Ninja**. Получает также ряд специальных способностей, включая повышенную устойчивость к заклинаниям и магическим эффектам, и бонус при выполнении любых действий. Освоить роль можно только после выполнения особого квеста. Специальная способность — **Invincible Will**.

## МАГИЯ

Прежде всего, общие сведения. В первых, заклинания каждой книги расходуют свою особую ману. То есть ес-

прибавляет по **10 HP** столько раз, сколько его кастуют на одного и того же героя. Артефактные заклинания не кастуются, они должны лишь присутствовать в книге, чтобы герои со своими **Cabalist** или **Occultist** могли в храмах и магазинах накладывать на магические предметы благословенья или заклятья. Итак.

#### Spirit

**Bless** — Благословение персонажей, окружающих мишень. Увеличивает шанс попасть по врагам и снижает вероятность того, что попадут враги. Длительность — **5** минут.

**Heal** — Восстанавливает **4-14 HP**.

**Awaken** — Будит спящих.

**Charm** — Противник перестает атаковать.

**Spirit Eye** — Показывает на карте монстров, предметы, скрытые кнопки. Длительность — **5** минут.

**Great Heal** — Восстанавливает **12-32 HP**. Лечит слепоту и слабость.

**Mind Leech** — Чтение мыслей NPC.

**Dispel Undead** — Наносит урон (**4-10**) всей нежити, находящейся неподалеку.

**Heroic Might** — Сильно увеличивает шанс попасть по врагам и снижает вероятность того, что они попадут по герою; снимает страх.

**Force of Mind** — Удар энергией духа, наносит до **20** пунктов урона.

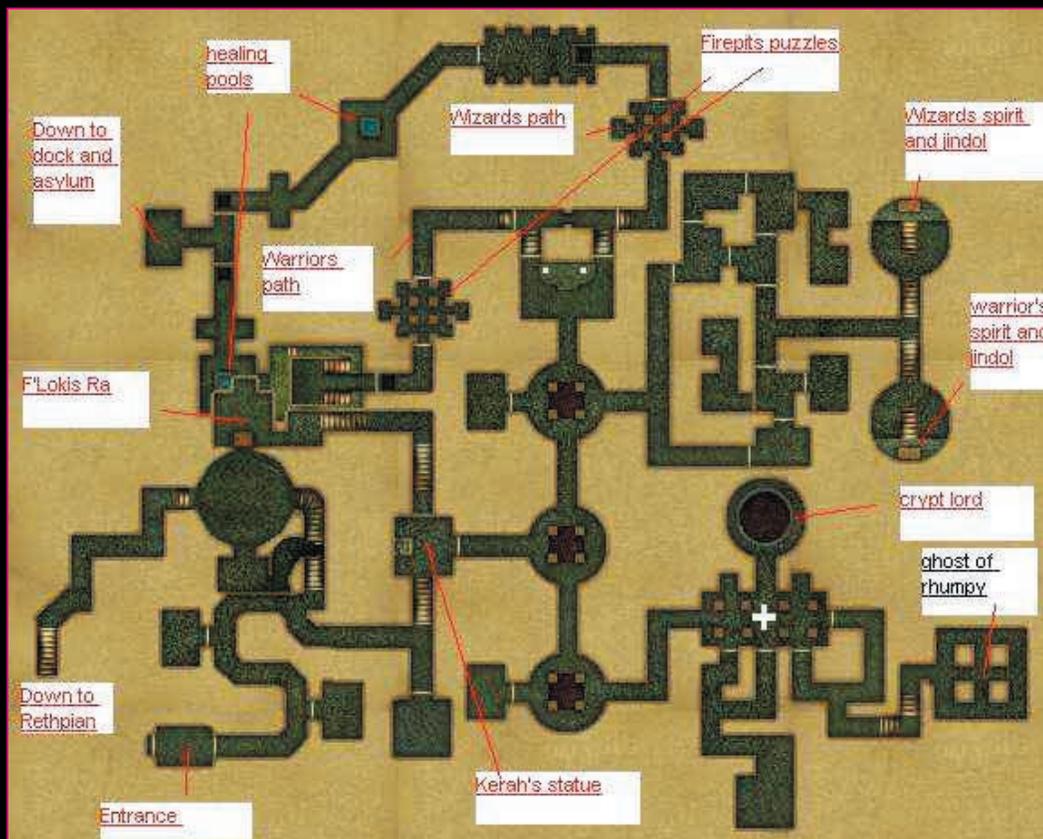
**Resurrect** — Попытка воскресить умершего героя. Вероятность успеха зависит от энергии кастующего и па-



Дух Nivius'a требует принести торжественную клятву, иначе меча не будет.

зывает случайное воздействие на всех монстров вокруг мишени. **Reveal** — Попытка выявить невидимых или спрятавшихся монстров. **Dragon Breath** — Струя пламени наносит **36** поинтов урона. **Artifact of Fire** — Это заклинание требуется, чтобы благословить артефакт или наложить на него заклятье магии **Sun**. Ритуал осуществляется в магических магазинах или храмах. **Burning Haze** — Огромная туча пламени наносит всем монстрам, попавшим в нее, серьезные повреждения. **Incerate** — Мощный взрыв наносит

мишень. **Artifact of Ice** — Это заклинание требуется, чтобы благословить артефакт или наложить на него заклятье магии **Moon**. Ритуал осуществляется в магических магазинах или храмах. **Invisibility** — Делает всех героев, находящихся рядом с мишенью, невидимыми, увеличивая шанс нанести успешный удар. Если у персонажа есть способность **Backstab**, то атака наносит двойной урон. Длительность — **2** минуты. **Vanish** — Случайным образом телепортирует мишень на небольшое расстоя-



План уровня GRAVEYARD RUINS OF BERSAULT.

ние.

**Create Portal** — Создает магический портал, который становится местом назначения заклинаний **Teleport**. В каждой локации может существовать только один портал, и каждое следующее заклинание **Create Portal** уничтожает предыдущий портал.

**Teleport** — Телепортирует партию к порталу, созданному заклинанием **Create Portal**.

**Icestorm** — Вокруг мишени падают огненные шары, каждый из которых наносит 9-30 поинтов урона.

**Hands of Time** — Замораживает время для монстров, окружающих мишень.

**Call of Home** — Телепортирует партию в последний посещенный город. Работает только на открытом воздухе.

## Vine

**Slow** — Замедляет мишень.

**Repel** — Монстры перестают атаковать мишень. Длительность — 5 минут.

**Stink Bomb** — Облачко вонючего газа вызывает у мишени рвоту, снижая ее атакующие способности.

**Haste** — Все герои по соседству с мишенью начинают двигаться и атаковать быстрее. Длительность — 5 минут.

**Venom Bite** — Ядовитая атака, отравляющая монстра.

**Lure** — Заставляет монстров атаковать конкретного героя. Длительность — 5 минут.

**Binding Force** — Парализует монстра и не дает ему атаковать.

**Artifact of Vines** — Это заклинание требуется, чтобы благословить артефакт или наложить на него заклятие магии **Vine**. Ритуал осуществляется в магических магазинах или храмах.

**Pry** — Попытка открыть сундук или замок, при этом, как правило, сбрасывает ловушка. Эффективность за-

висит от навыка **Sorcery**. Действует на заклиненные замки.

**Toughen** — Добавляет мишени 10 HP. По истечении заклинания здоровье возвращается к норме. Длительность — 5 минут.

**Cure Poison** — Излечивает яд.

**Unbind** — Снимает паралич.

**Locust Swarm** — Стая саранчи атакует мишень, нанося ей и окружающим монстрам до 20 поинтов урона.

**Disarm Trap** — Более мощная версия заклинания **Pry** — попытка открыть сундук или замок, при этом, как правило, ловушка не срабатывает. Эффективность зависит от навыка **Sorcery**. Действует на заклиненные замки.

**Poison Breath** — Ядовитая струя наносит до 18 поинтов урона, отравляя мишень.

**Cure** — Лечит состояния **Poison**, **Blindness**, **Sickness** и **Disease**.

**Deadly Vapors** — Посылает на мишень огромную токсическую тучу, нанося до 20 поинтов урона и отравляя мишень и всех, кто находится поблизости. Длительность: 20 секунд.

**Breath of Air** — Забирает половину HP кастующего и обновляет воздух для героев, находящихся по соседству с мишенью. Полезно под водой.

**Whirling Dervish** — Посылает на мишень торнадо, наносящее урон всем монстрам на его пути.

**Vine of Life** — Любой урон, причиненный мишени и должный убить ее, всего лишь снижает HP до 1. Как только заклинание спасает героя от смерти, его действие прекращается. Длительность — 10 минут.

## Stone

**Shock** — Удар электричеством, наносящий 4-9 поинтов урона.

**Armorplate** — Магическая броня. Длительность — 5 минут.

**Melt** — Размягчает броню мишени, дела ее более уязвимой.

**Zap** — Магический удар, наносящий 14 поинтов урона.

**Elemental Blast** — Взрыв элементной энергии, наносящий 8-20 поинтов урона всем окружающим монстрам.

**Armored Realm** — Волшебная броня, защищающая всех героев в партии. Длительность — 5 минут.

**Meteor** — На мишень падает метеор, он взрывается и наносит 9-30 поинтов урона всем окружающим монстрам.

**Artifact of Stone** — Это заклинание требуется, чтобы благословить артефакт или наложить на него заклятие магии **Stone**. Ритуал осуществляется в магических магазинах или храмах.

**Negate Magic** — Снимает с мишени все наложенные заклятья — как полезные, так и вредные.

**Merlin's Shield** — Создает магический барьер вокруг мишени, блокирующий все заклинания. Длительность — 1 минута.

**Lightning** — Удар молнией, наносящий до 48 поинтов урона.

**Petrification** — Попытка обратить монстра в камень. В случае успеха можно превратить его назад в монстра заклинанием **Stone to Flesh**.

**Stone to Flesh** — Снимает эффект окаменения.

**Lavawalk** — Позволяет персонажам по соседству с мишенью ходить по лаве без ущерба. Длительность — 3 минуты.

**Meteorstorm** — На мишень и вокруг падают метеоры, каждый наносит 12-48 поинтов урона.

**Reflect Damage** — Магическое поле, которое наносит любому монстру, атакующему героя, такой же урон. Эффективно в сочетании с **Lure**. Длительность — 1 минута.

## Fiend

**Bloodlust** — Увеличивает шанс нанести успешный удар и снижает такой шанс у монстров. Длительность — 5 минут.

**Enfeeble** — Ослабляет и оглуляет мишень, сильно снижая ее боевые качества.

**Pain** — Волна боли наносит 6-12 поинтов урона.

**Blood To Gold** — Колдуется только на себя. Навсегда снижает количество HP на 1 и дает 50 золотых.

**Voice of Terror** — Пронзительный вопль парализует и пугает всех монстров вокруг мишени.

**Summon Creature** — Вызывает на помощь партии лесных существ, тип и количество которых зависят от навыка **Sorcery** кастующего.

**Dementia** — Волна безумия, действующая на всех монстров вокруг мишени. Существа, потерявшие рассудок, выходят из-под контроля и могут атаковать друг друга.

**Frenzy** — Наполняет мишень яростью, сильно увеличивая шанс двойного урона при успешной атаке. При этом персонаж также получает двойной урон при успешной атаке врагом. Длительность — 5 минут.

**Demonic Fist** — Кулак демонической энергии наносит 6-36 поинтов урона.

**Summon Undead** — Вызывает на подмогу нежить. Тип и количество существ зависят от навыка **Sorcery** кастующего.

**Face of Death** — Попытка сразу убить мишень, успех зависит от ее здоровья.

**Twisted Master** — Берет контроль над мишенью, заставляя ее драться против монстров. Когда все монстры вокруг перебиты, существо начинает искать новых противников. Длительность — 5 минут.

**Lifesteal** — Причиняет мишени до 36 поинтов урона и, соответственно, лечит кастера.

**Artifact of Pain** — Это заклинание требуется, чтобы благословить артефакт или наложить на него заклятие магии **Fiend**. Ритуал осуществляется в магических магазинах или храмах.

**Blood Bath** — Самое опасное заклинание в мире **W&W**. Вызывает из ада дьявольский кровавый град, забирая половину HP кастера, каждая градина взрывается и наносит эквивалентный ущерб мишени и окружающим монстрам. Почти всегда смертельно для кастера.

**Summon Fiend** — Вызывает на подмогу демонов из ада. Тип и количество существ зависят от навыка **Sorcery** кастующего.

**Word of Death** — Попытка разом убить всех монстров вокруг мишени.

На этом позвольте покончить с информацией общего плана и перейти непосредственно к игре. Сразу предупреждаю: **W&W** — это ОЧЕНЬ большая и нелинейная ролевка, многие события в ней зависят от стечения обстоятельств — порядок квестов, встречи, найденные предметы. Соответственно, двух одинаковых прохождений не может быть в принципе. В этой и последующих статьях я постараюсь осветить узловые моменты игры, сюжетные квесты, а также расскажу про подземелья, но только вам решать, куда идти и что делать в каждый конкретный момент. Удачи!

## VILLAGE OF VALEIA

**Выходы:** направо — Old Road to the Graveyard Ruins of Bersault; налево — Forest Trail to Nymph Lake.

**Квест:** Старейшина Gareth видел нехороший сон. Вы должны раздобыть Mavin Sword, чтобы одолеть просыпающееся Зло. Он просит прогуляться на старое кладбище и в руинах Bersault найти Tomb of Nivius. Это будет вашим первым шагом на пути к спасению мира (см. прохождение Crypt Bersault).

## Town Inn

В таверне вы имеете право создать до 15 героев, 6 из которых могут одновременно находиться в партии, а остальные — сидят и ждут своего часа.

## Town Hall

Банк — место безопасного хранения золота. Нажав на кнопку «News», можно узнать городские новости. Мэр всегда предложит вам на выбор несколько заданий.

**Квест:** Sir Elgar просит доставить посылку губернатору города Ishad N'ha по имени Lord Barrenhawk.

## Tavern

В таверне можно выпить и узнать за деньги самые важные новости. Хинты и советы по квестам — это все тут.

**Квест:** Gallivag просит разведать, что прячут цыганки в заброшенном лодочном сарае у озера.

## The Armory &amp; Warriors Guild

Покупка, продажа, починка и идентификация предметов; членство в Warriors Guild: the Clan of Three Swords — позволяет освоить профессии Warrior, Paladin, Ranger, Barbarian, Samurai и Ninja, изучить ряд навыков, покупать специальные предметы и получать квесты. По мере их выполнения ваш ранг в гильдии будет расти (это относится ко всем гильдиям).

**Квест:** Кузнец просит убить мошенника Mon the Sculz, укравшего у него деньги. Я лично встретил его на дороге, ведущей к старому кладбищу, когда возвращался в город, зачистив Crypt Bersault.

**Квест:** Сходить в деревню людоящеров (Toad Village) и выяснить, не затевают ли они чего нехорошего.

## The Magic Shoppe &amp; Wizards Guild

Покупка, продажа, починка и идентификация магических примочек, наложение на предметы экипировки заклятий (герой со способностью Occultist, владеющий навыком Enchant и имеющий заклинания Artifact, может совершать этот ритуал). Членство в Wizards Guild: The League of Sorcery — позволяет освоить профессии Wizard, Warlock и Bard, изучить ряд навыков, покупать специальные предметы и получать задания.

**Квест:** Roendalf просит вас залезть в подземелье на кладбище и найти его коллегу Scabban, который пропал нес-

колько месяцев назад (см. прохождение Crypt Bersault).

**Квест:** Нужно убить адепта Культа Змей (Serpent Cult) по имени Tevik Teporn, который шляется в верховьях реки, за пещерами Ishad N'ha, и обращает в свою веру простых людей.

## The Temple &amp; Priests Guild

Лечение, воскрешение, снятие проклятий и неприятных состояний, наложение благословений на предметы экипировки (герой со способностью Cabalist, владеющий навыком Blessing и имеющий заклинания Artifact, может совершать этот ритуал). Кроме того, можно сделать приношение, это иногда приводит к приятным сюрпризам. Членство в Priests guild: The Brotherhood of Promise — позволяет освоить профессии Priest, Paladins и Warlocks, изучить ряд навыков, покупать специальные предметы и получать задания.

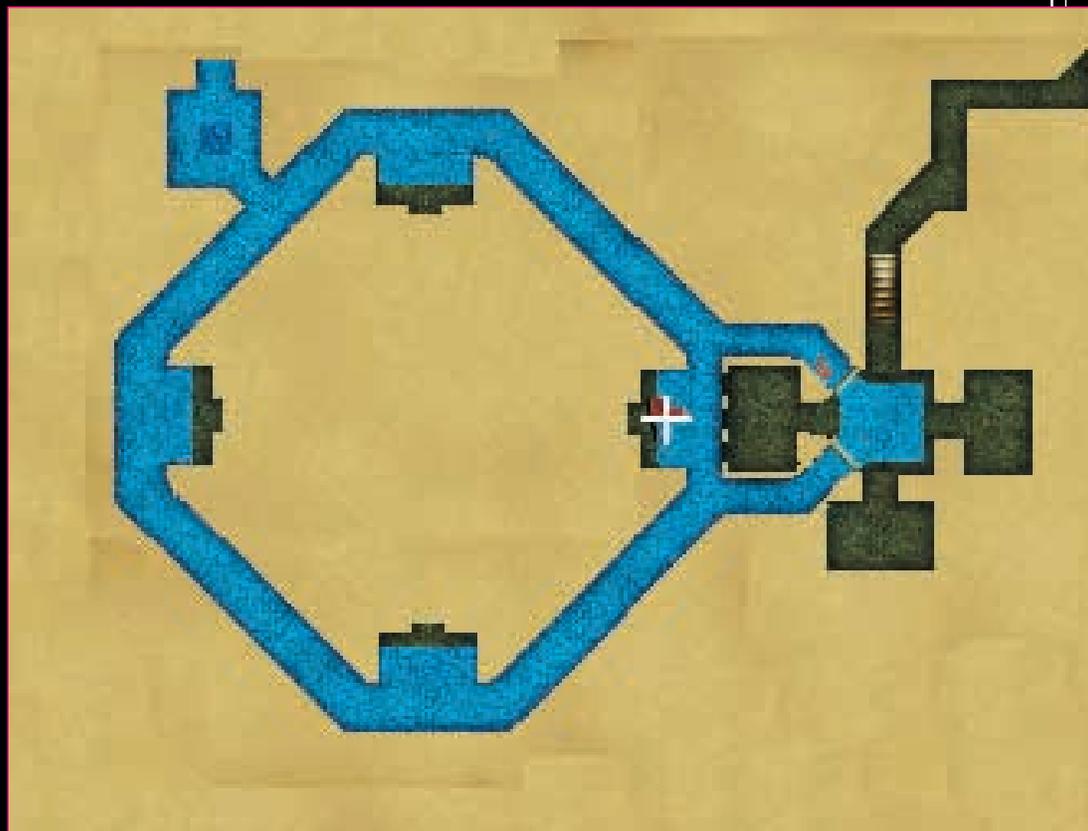
**Квест:** Onap просит передать людоящеру (toad) по имени Medkawa склянку с волшебным эликсиром. Этот toad был в последний раз замечен у Озера Нимф. Когда вы его найдете, зеленый тип попросит вас отправиться в их деревню, и там выполнить просьбу жителей, после чего вас хорошо наградят.

вниз с проломленной лестницы, перебив предварительно слизней внизу. Северный лифт в круглом зале пока не действует, идите на юго-запад (Down to Rethpian). Поговорите с хранителем гробницы, он расскажет, что уронил в воду ключи и теперь питается одними крысами. Чтобы достать ключи, нужен Bubble Stick. Этот жезл — в сундуке в соседней комнате. Взяв его, ныряйте и доставайте из-за решетки кристалл. Возвращаемся в круглый зал, вставляем кристалл в Receptacle (кнопка Use), лифт поднимает нас в комнату к мумии F'Lokis Ra. Убиваем его и берем ожерелье. Вызовите лифт и отойдите назад. Когда он поедет вниз, прыгайте на крышу, а когда поднимется — идите в секретный проход на восток и выходите к статуе (через стену). На найденном ожерелье — надпись. Нужно сказать статуе: «Sanctus Kerah» и «Blessed be Kerah». Открывается проход на восток. Продолжайте планомерно прочесывать подземелье. В комнате, помеченной белым крестиком, надо дергать рычаги на северной стене, а на южной будут открываться двери. На карте показано, где вам встретятся Crypt Lord и Spirit of Rhumphy. Затем идем в северо-восточную часть, вскрывая по дороге гробы. В самом конце на вас нападут призраки воина и мага (показано на карте). Из двух полученных ключей вы можете воспользоваться только одним — вста-

двигаться стрейфом. Мне удалось примерно с 15-й попытки :). Затем искупайтесь в Healing Pool и прыгайте в Asylum.

К сожалению, составить карту этой части подземелья оказалось невозможно из-за жуткой многоэтажности. Главное — все время двигаться по правилу правой руки! В комнате с лифтом, который ездит только вниз, можно поставить 2 ящика друг на друга и прыгнуть на верхний ярус — там в сундуках есть кое-что полезное. В конце концов, вы придете к бедняге Scabban'y. Он экспериментировал на крысах, которые разнесли по всей гробнице инфекцию, поднимающую мертвецов из могил. В итоге некромант сам заразился и превратился в монстра. В данный момент он пытается создать лекарство, чтобы вернуться в человеческое состояние и повести армию нежити уничтожать мир — сначала перебить всех людей, а потом — сделать своими подданными. Убив гада, дергайте за рычаг на стене, прыгайте в воду и плывите по тоннелю к Гробницам Героев (хинт: управляйте мышью, так меньше риск утонуть).

Плывите к восточному углу — это выход к комнате, где сидит Rethpian. Красной стрелкой показано место, где на дне лежит ключ к гробницам, а рычаги открывают решетки. Tomb of Nivius отмечена на карте крестиком. Spirit of Nivius тре-



Фрагмент уровня GRAVEYARD RUINS OF BERSAULT.

## GRAVEYARD RUINS OF BERSAULT

Вход — со старого кладбища (Old Cemetery). Подземелье большое и сложное. Население — летучие мыши, скелеты, мумии, призраки, слизи, барракуды, бандиты... Заповедь номер один — ВСЕГДА двигайтесь по правилу правой руки. Так вы постепенно дойдете до комнаты со статуей ангела (Kerah's Statue) и повернете обратно. Прыгайте

в свяжину в одной из комнат и возьмите куклу. Вам придется выбрать путь воина или мага (соответственно, правая или левая комната). Я лично прошел первый, поэтому расскажу о нем. В комнате, помеченной двумя белыми точками, — урны. В левую вы опускаете свою куклу, и открывается проход. Впереди — огненная комната. В ее центре — лечущее пламя. Ваша задача — НЕ входя в него, обойти комнату вокруг по периметру и дернуть оба рычага в боковых нишах. Советую все время прыгать и

будет, чтобы вы принесли клятву: использовать Mavin Sword только во благо. Соглашайтесь. Призрак сообщит, что вы прошли первый этап и получили благословение 1-го Наблюдателя. Под телом находится Holy Signet (обладненное колечко!), вы должны взять его и отправляться ко 2-му Наблюдателю в Caves of Ishad N'ha. Осмотрите все гробницы (там куча добра), выплывайте к Rethpian'y и возвращайтесь в деревню.

# HOMEWORLD. CATAclysm

Михаил  
Разумкин

Считайте, что все, что вы прочитали в прошлой части прохождения, было всего лишь tutorial, или вводной лекцией. Теперь начинается настоящая работа. Один маленький совет напоследок — распределите все свои корабли по группам и чаще пользуйтесь режимом «паузы» для отдачи приказов.

## Миссия 8 — Deep Space (Koreth's Rift Sector)

300000 колонистов благодарят вас за спасение от чудовищной опасности (их число не изменится, сколько бы кораблей вы ни спасли) и расскажут о некоем шпионе,сланном к империалистам. Чтобы узнать последние сведения о планах империи, Kuun Lan направляется к точке встречи.

Миссия началась. Хотя я и рекомендовал вам захватить имперский **Heavy Cruiser** в шестой миссии, но он мог стать жертвой инфекционной атаки в седьмой, поэтому продолжаем, как будто его у нас нет. В начале пошлите **Recon** к двум маленьким пурпурным точкам на 000 градусов от вас. Это новый источник ресурсов; как только разведчик обнаружит их, станет доступна новая технология. После ее разработки сделайте **upgrade Kuun Lan** и **Processor**. Параллельно этому займитесь сбором ресурсов. Вскоре появится сигнал от нашего долгожданного шпиона. Однако он не один, на его хвосте висит неболь-



шой имперский флот (**Interceptors**, **MG corvettes** и **Defenders**). Пошлите на его защиту звено ACV, хотя это практически не нужно, т.к. он успеет добраться до **Kuun Lan** раньше первых имперцев. Враги будут нападать волнами, но разнести их в клочья для вас не составит труда.

Когда лазутчик окажется в безопасности, он поведает о попытках империи установить контроль над **Beast Soomtaw**, конечно же, вознамерится устроить диверсионную акцию на имперской исследовательской станции, однако шпион предупредит о серьезной оборонительной системе и сети **proximity sensors** на ее орбите, а следовательно, невозможности использовать **Mimic'ov**. Поэтому вам придется захватить несколько имперских кораблей, тем более что поблизости небольшой их отряд ведет добычу ресурсов. Итак, у вас 15 минут, чтобы захватить минимум три **resource** и один **frigate**. Направляйте весь ваш флот к месту дислокации врага (пока забудьте про кристаллы). Для беспрепятственного выполнения этой миссии у вас должно быть порядка **15-20 ACV**, штук **5 Workers** и, возможно, один **RAM Frigate** (у меня еще была пара **Hive Frigate**). Нападите на наиболее отдаленную группу **resource** (можете уничтожить) и ждите приближения охраны. Как только они приблизятся, направьте **RAM Frigate** и оба **Hive Frigate** на перехват **Grawwell generator**, затем займитесь **Support Frigates** (это уже работа ACV), после чего наступит очередь **Assault** и **Ion Frigates**.

В этой миссии нужно захватить по кораблю обеих классов, поскольку **Assault Frigate** (1 рабочий для захвата) даст вам для разработки технологию «**energy guns**», а **Ion Frigate** (2 рабочих для захвата) — технологию для производства **Multi-Beam frigate** (это вам очень пригодится в следующей миссии). Не забудьте послать на помощь **ACV Hive Frigate**, когда с «бочонком» генератора будет покончено. После уничтожения и захвата фрегатов наступит очередь рабочих — трех захватите, остальных уничтожьте. Задачи миссии выполнены, осталось построить пяток **Multi-Beam Frigate** (оставьте только **5 ACV**), провести **upgrade**, собрать оставшиеся ресурсы и вспомнить про кристаллы. Сами рабочие не могут их переработать, этим процессом ведают **Kuun Lan** или **Processor**, но вначале кристаллы придется доставить. С маленьким кристаллом смогут справиться два **Worker**, для большого же потребуется не меньше четырех.

## Миссия 9 — Close Orbit, Gozan IV

Довольно непростая миссия, но теперь простых и не будет. После прибытия на орбиту **Gozan IV** пошлите всех трех **resource** к указанной точке и начните потихоньку двигаться всем флотом в сторону планеты (примерно на **210** градусов от вас). Да, забудьте про сбор ресурсов, в этой миссии рабочие будут только чинить и захватывать. Когда диверсионная группа придет к заданной точке, от вас потребуется уничтожить хотя бы один **proximity sensor** (такой вот отвлекающий удар), что привлечет к вам внимание всего флота обороны. Для атаки сенсора пошлите звено **Accolyte** (ракетный залп «по правой кнопке»), после чего начнутся основные события миссии. Диверсанты спокойно займутся своим черным делом, а вы будете сдерживать весь флот планетарной обороны. Можете пожертвовать или переработать все свои истребители (пустые **support units** вам пригодятся). Распределите по разным группам **Multi-Beam Frigate**, **Hive Frigate** и ранее захваченные фрегаты. Закрепите за каждой из них по паре рабочих (просто приказав им чинить один из кораблей), и можно приступать. Вы можете еще и разработать вторую модификацию защитного поля для **Sentinel**, но мне это не пригодилось. Враги не заставят себя дол-





го ждать, и их будет много. Тактика проста — всеми мелкими кораблями противника занимается группа **MB Frigate**, **Hive Frigates** и остальные уничтожают корабли покрупнее, рабочие чинят своих и захватывают врага, **RAM Frigate** «отводит» в сторонку всех мешающихся (типа **Support Frigates**). Враги будут непрерывно наступать минут десять. Возможно, вы столкнетесь с отрядом, возглавляемым **Missile Destroyer**, сосредоточьте весь огонь на нем (если остались свободные **SU** — захватите), и лишь затем на другие корабли отряда. Возможно, это будет обычный **Destroyer**, но я и его бы захватил (возможность строить самим подобные корабли появится лишь через миссию). Вскоре вы получите сигнал от возвращающейся диверсионной группы, им требуется немедленное прикрытие. Пошлите все свои силы с командой «guard» на все три resources и направьте **Kuun Lan** в их сторону. Хотя бы один корабль должен достигнуть вас в целости и сохранности. Когда диверсанты поднимутся на борт, появится возможность убраться из системы, чем стоит немедленно воспользоваться.

### Миссия 10 — Debris Field (Koreth's Rift Sector)

Разведрейд обнаруживает среди кучи космического мусора поврежденную машину **Seige Cannon**. Ее нужно срочно доставить к **Kuun Lan**. Вышлите вперед звено **MB Frigate** вместе с **Hive Frigates** — они расчищают территорию от мин. Позади ударной группы пустите пять **Workers** (вообще хватит и четырех, но мало ли что). Когда вы приблизитесь к обломкам, окажется, что вы здесь не одни. **Turanic Raiders** начнут атаку, но вы справитесь с ними без труда, главное — не позволить им захватить **Seige Cannon**. Когда вы уже будете возвращаться с добычей назад, прямо перед **Kuun Lan** как бы из ничего возникнут четыре **Ion Arrays**, но **Processor** и оставшиеся фрегаты способны отразить атаку. После этого станет доступна технология усовершенствования сенсоров, чтобы повторное нападение «из ничего» не повторилось (кроме того, теперь вам будут видны «healthbar» кораблей противника, для чего нужно «навестись» на них с за-



жайой (E). Как только орудие будет доставлено, вам придется его изучить как одну из технологий, а затем построить через стандартную процедуру **Build**. Однако спокойно жить вам не дадут, атаки пиратов будут продолжаться, затем появится старый знакомый **Caal-Shto**, но что это с его голосом? На вас двинется армада противника во главе с **Heavy Cruiser** и несколькими **Destroyers**. У вас достаточно сил, чтобы справиться с ними, но настоящая боя не получится, т.к. появится нижняя палуба, когда-то отстреленная от **Kuun Lan**. Теперь она превратилась в настоящий **Beast Mothership**, **Caal-Shto** тоже инфицирован, и имперский отряд по непонятным причинам бросается в безнадежную атаку. К этому времени орудие уже должно быть построено, но чтобы



выстрелить, вам придется приблизиться к врагу. Когда выйдете на позицию, убедитесь, что **Beast Mothership** находится в зоне 100% действия **Seige Cannon**, затем стреляйте (активация орудия (E) + (E)). Конечно, вражеский флот будет уничтожен, но вот сам материнский корабль практически не пострадает. Радужные надежды на победу не сбываются, орудие повреждено и не сможет выстрелить вторично, приходится быстро ретироваться.

### Миссия 11 — System AZ-23769

Ученые головы из исследовательской команды **Kuun Lan** считают, что для более эффективной работы орудия против кораблей **Beast** нужно найти **NAGGAROK** (корабль, с которого началось заражение галактики), чтобы взять образцы тканей оригинального вируса. Для этого нам предстоит найти **Faal-Corum**, аналог **Kuun Lan'a**, чьи астронавигаторы помогут найти **NAGGAROK**.

Однако после прибытия к месту встречи мы обнаруживаем, что **Faal-Corum** подвергся вражеской атаке и палит во все что находится в радиусе действия его орудий. Помогите ему избавиться от врагов, переместите **Kuun Lan** поближе к нему и пошлите часть рабочих чинить поврежденного союзника. Можно построить **12 Sentinels**, чтобы еще надежнее защитить **Faal-Corum**. Начинаем осваивать территорию. Неподалеку находятся несколько кристаллов



и поле астероидов. Запускаем исследование новых технологий, которые дадут возможность самовосстановления для ваших кораблей и долгожданную возможность постройки **Destroyers** и **Carriers** (не забудьте сделать **upgrade**).

Однако вскоре появятся новые полки кораблей **Beast**. **Faal-Corum** пошлет им навстречу свои отряды, чем ненадолго задержит их. Вы же тем временем займитесь постройкой нового флота. Стройте два (максимальное число) **Carrier**, а после их постройки возведите все **support modules** на их борту (это увеличит число возможных **SU** до максимальной отметки **400**). Теперь в режиме **Build** вы можете переключаться между **Kuun Lan** и обоими **Carrier**, что позволит вам одновременно строить сразу на трех верфях. Начинать возводить **Destroyers** (трех будет достаточно). В этой миссии враг просто замучит вас нападениями своих **Ram Frigate**, так что будьте внимательны и заранее атакуйте приближающийся корабль. Начнут и пока робкие атаки **Cruise Missiles** (по две-три штуки, но их жертвами в основном станут корабли **Faal-Corum**). Когда **Destroyer'ы** будут готовы, дополните их ряды семеркой **MB Frigate** и парой рабочих для ремонта, и можно штурмовать вражеские бастионы. **Beast Carrier** защищают всего тройка **Ion Arrays**, пара **Defense Fields** и группа **Sentinels**, но это их не спасет. Только не следует атаковать **Carrier** при помощи **MB Frigate**, т.к. он может инфицировать их. Пусть им займется **Destroyer'ы**, а фрегаты будут прикрывать тылы. Когда враг будет уничтожен,

соберите все возможные ресурсы (используйте **Recon** для разведки) и восстановите при необходимости флот. Миссия завершена.

### Миссия 12 — Turanic Outpost (Kyori Sector)

Астронавигационная команда с **Faal-Corum** расшифровала запись маяка с подобранной спасательной капсулы и обозначила примерный район расположения **NAGGAROK**. Это оказался огромный галактический сектор, где найти один корабль весьма затруднительно. Однако в этом же районе расположилась застава **Turanic Raiders**, и **Kuun Lan** направляется к ней в надежде получить помощь у недавних врагов.



Но в ответ на запрос о перемирии пираты начинают атаку. Конечно, это не имперские легионы, и вы шутя с ними справитесь. Если они не хотят сотрудничать, придется силой вырвать у них информацию. Разделите свой флот на две части. Одну во главе с **Carrier** и под прикрытием **MB Frigate** пошлите собирать ресурсы (будьте осторожны, все четыре поля астероидов, находящихся в этом секторе, заминированы). А основные силы направьте к пиратской базе. Пираты будут продолжать атаковать вас, но что могут сделать **Interceptors**, **Missile Corvettes**, **Fighters**, **Corvettes** и даже несколько **Ion Arrays** с могучим **Kuun Lan**. Можете послать вперед **Mimi'ca**, чтобы знать, что вас ждет впереди. А там нет ничего сверхъестествен-



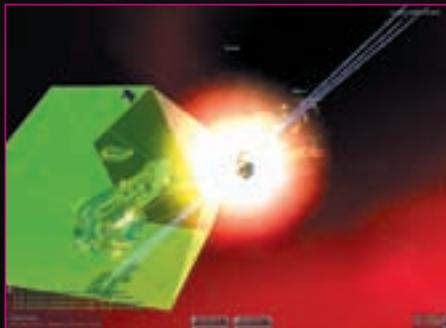
ного. База пиратов расположилась в четвертом астероидном поле и защищена десятком **Ion Arrays** и минами. Единственную серьезную угрозу представляет **Battle Carrier**, но если своевременно чинить **Destroyer'ы** рабочими или **Processor'om**, то и он ничего не сможет вам сделать. А со всей мелочью, что он «нарожал», без проблем разберется звено **MB Frigate**. Сама пиратская станция беззащитна, начинайте безжалостно ее расстреливать. Когда она уже будет объята пламенем, из гиперпространства появятся имперский флот — не пугайтесь и продолжайте стрелять. Вскоре они получат некий зашифрованный сигнал от пиратов и ретируются, а **Turanic Raiders** сдадутся на милость победителя. Наверное, вы догадались, что пираты задумали сделать некую пакость, так что придется немного подготовиться к следующей миссии. Соберите все оставшиеся ресурсы, сделайте **12 Sentinels** для защиты **Kuun Lan** (если, конечно, вы уже не сделали этого ранее) и убедитесь, что у вас есть хотя бы один **Processor**, восстановите силы, и можно завершать миссию.

### Миссия 13 — Location Unknown

Хотя вы и узнали точные координаты **NAGGAROK**, пираты на борту — не самые лучшие гости. Они устроили саботаж, и **Kuun Lan** вывалился из подпространства в неизвестной точке в ужасном состоянии. Инженерный модуль взорван, ангар заблокирован и не может выпустить на-

ходящихся внутри рабочих для починки. Но самое главное — со всех сторон наступает враг.

Подведите **Processor** поближе к **Kuun Lan**, чтобы он мог заняться починкой, и прикажите **Sentinels** установить защитное поле. Можете восстановить взорванные модули. Первыми до вас доберутся **Bombers** и **Interceptors**, но **MB Frigates** разнесут их на куски, **Destroyer's** же должны заняться подползшими **Heavy Cruiser** и **Destroyer**. Чуть позже подберутся еще два аналогичных отряда. Если правильно распределить силы, отбить эту атаку без потерь вполне реально. Главное — отдавать приказы об атаке нужно не на всю группу вражеских судов, а сконцентрировать огонь на одном из них, приканчивая одного за другим. Когда все



три отряда развалится на куски, появится вторая волна атакующих (чуть послабее). На этот раз это **Destroyers** при поддержке **Frigates**, однако к этому времени починят ангарный отсек, и вы сможете выпустить истребителей (если они у вас есть) и рабочих (я сразу же захватил парочку **Destroyers**). Где-то посредине второй волны атакующих появится подмога — это наш недавний соратник **Faal-Corum**. Несколько его фрегатов, два эсминца и куча истребителей сразу же перейдут под ваш контроль (можете оставить их или переработать — дело ваше). В любом случае ситуация в корне изменилась, и вам останется лишь добить врага. Правда, вам встретится еще один **Heavy Cruiser** с группой **Destroyers**, но разве это преграда?! Уничтожьте вражеский **Carrier**, соберите оставшиеся ресурсы и восстановите силы. Пора лететь к **NAGGAROK**.

### Миссия 14 — Galactic Rim (Gulf Sector)

Наконец-то **NAGGAROK** обнаружен, но что это? Имперцы чинят его двигатели, неужели они вступили в союз с этим ужасным монстром? **Kuun Lan** не допустит этого, но сначала нужно взять образец.

Для этой нехитрой операции достаточно послать к чужому кораблю **Mimic**, замаскированный под имперский истребитель. Однако **proximity sensors**, расположенные по периметру вокруг корабля, быстро обнаружат любое нежелательное присутствие. У вас должна остаться группа **ACV**, подаренная вам **Faal-Corum** в прошлой миссии, — они как нельзя лучше подходят для роли «охотников за сенсорами». Я, правда, переделал их в **Accolyte** и разделил на две группы по 6 штук. После этого отправил в сторону **NAGGAROK**, но в обход надвигающейся на вас армады. **Beast** решил уничтожить непокорный **Kuun Lan**, и вам навстречу движется несколько отрядов **Bombers** и прочей мелочи, а за ними, не стеша, ползут **Heavy Cruiser**, **Destroyer** и несколько **Assault Frigates**. Я действовал по принятой мной в прошлых миссиях схеме. Вначале закрыл **Kuun Lan** силовым полем. Затем создал три ударные группы: из 3-х **Destroyer's** и захваченных ранее 2-х имперских **Destroyer's** и **Ion Array**; из 2-х **Destroyer's** и 4-х **Ion Frigate**,



подаренных **Faal-Corum**; и из шести **MB Frigate**. За каждым из отрядов я закрепил по паре **Workers** для починки. Если какой-нибудь из фрегатов получал сильные повреждения, то я обычно выводил его из боя (командой **docking [D]**), т.к. опытный боец намного лучше новичка (увеличивается скорость и огневая мощь орудий). Такая армия без труда справлялась со всеми атаками врага. В принципе вы уже можете строить самый могучий корабль в игре — **Dreadnought**, но я прекрасно обошелся и без него. После первого нападения я передвинул **Kuun Lan** с основными силами чуть дальше ближайшего пояса астероидов, обезопасив этим оставшихся позади обоих **Carrier's**, которые вместе с несколькими рабочими спокойно занимались там сбором ресурсов до конца миссии. Вскоре после этого на театре военных действий возникли изменения: появился **Beast Mothership**, в районе примерно на 165 градусов от вас. Теперь вас будут атаковать с двух направлений, особенно тщательно нужно отслеживать атаки кораблей **Mothership**, которых периодически будет посылать **Cruise Missiles**. Эти милые ракетки не смогут инфицировать ваши **Destroyer's** (я такого не видел), однако корабли классом пониже сразу перейдут на сторону **Beast**. Но мы отвлеклись, ведь наша главная задача в этой миссии — взять образец, поэтому вернемся к нашим **Accolyte**. Они уже долетят до места и увидят первые **proximity sensors**. Заметьте, на каком расстоянии от **NAGGAROK** они расположены, — остальные находятся точно по кольцу этого радиуса. Теперь, передвигаясь от сенсора к сенсору, уничто-



жайте их одного за другим, не ввязываясь ни в какие другие бои (обычно для одного спутника хватало ракетного залпа пары **Accolyte**). Пользуясь режимом паузы, сенсорным режимом и клавишей **[W]**, постоянно перемещайтесь между диверсионным отрядом и вашими основными силами, чтобы не было неожиданных и ненужных потерь. Когда все сенсоры будут уничтожены, сделайте одного **Mimic'a**, замаскируйте его под имперский истребитель и пошлите к **NAGGAROK**. Как только он окажется в непосредственной близости от корабля, все произойдет автоматически. Если ваш шпион долетел до **NAGGAROK** и ничего не произошло (у меня был такой вариант), значит при его «превращении» в поле видимости находились корабли врага, и вам придется подготовить еще одного шпиона (по-моему, это баг). Дождитесь возвращения **Mimic'a** — поддела сделано. К этому моменту ремонт двигателей **NAGGAROK** завершится, и корабль уйдет в прыжок к месту дислокации некоего грозного оружия. Вам необходимо установить это место, для чего придется захватить вражеский корабль. Специально для этого тут же начнется атака. В основном это будут группы **Assault Frigates** (можете захватить одного из них), но я предпочел захватить **Missile Destroyer**, ну или хотя бы обычный **Destroyer**.

### Миссия 15 — Deep Space (Gulf Sector)

Теперь вы знаете планы империи и **Beast** — захватить самую могучую боевую станцию, секретно созданную **Talidan Republic** и имеющую кодовое название **Nomad Moon**. **Seige Cannon** вновь готово к бою, и теперь его эффективность против **Beast** значительно возросла. Однако осталась проблема с перегревом орудия, и **Kuun Lan** решает вновь разыскать торговый корабль мудрых **Bentusi**, чтобы спросить у них совета. Начинается одна из самых коротких и трагичных миссий в игре.

Оказавшись в заданном секторе, вы увидите, что корабли **Bentusi** покидают галактику через врата. Они так заняты бегством, что совершенно не хотят вам помочь. **Kuun Lan** решает идти на крайние меры — уничтожить врата. Мой флот совсем не изменился с прошлой миссии (за исключением появления **Missile Destroyer**). Но теперь я распреде-



лил все десять **Workers** за боевыми кораблями. В этой миссии время играет против вас, поэтому все приказы старайтесь отдавать только в режиме паузы. Про сбор ресурсов забудьте вообще (к этому моменту у меня накопилось около 140000 единиц, чего более чем достаточно для завершения оставшихся трех миссий). Сразу после начала закройте **Kuun Lan** полем и передвиньте весь флот поближе к вратам. Прикажите двум самым мощным отрядам атаковать «активаторы» врат, а группе **MB Frigate** придется заняться прикрытием. А прикрывать будет от чего. После первого же выстрела по вратам **Bentusi** расвирепеют и выпустят на вас целую свору **Super Accolyte**. Эти милые кораблики обладают огневой мощью **Ion Frigate**, так что вам придется не легко. Постоянно пользуйтесь паузой, чтобы перенаправить рабочих на наиболее поврежденный корабль или отдать приказ о новой цели. Когда с вратами будет покончено, появятся еще несколько кораблей **Bentusi**. Вот тут-то и начнется настоящая бойня. Одним словом: «Справились». Трудно сказать, что точно приводит к окончании атаки. Судя по всему, сигналом послужит уничтожение одного из ваших флигманских судов. Поэтому, чтобы сохранить как можно больше закаленных в боях кораблей, я предлагаю следующую тактику. Как только врата взорвутся, отводите оба ударных отряда подальше от зоны активных действий. **Kuun Lan** они все равно не смогут прикончить, а вот одним из кораблей придется пожертвовать. Не знаю, удовлетворятся ли **Bentusi** фрегатом, я отдал им на растерзание **Faal-Corum'овский Destroyer** (просто приказал ему атаковать один из кораблей **Bentusi**). После гибели эсминца «чужие» вразумились, вспомнили, что они не кровожадные монстры, и дело окончилось миром. Теперь у вас появились практически все возможные технологии (четыре новинки), так что исследуйте, делайте **upgrade**, восполняйте потери, можете наконец-то построить **Dreadnought**. После первого прохождения этой миссии я практически потерял весь свой флот, при повторном же отделеся лишь одним **MB Frigate** и пожертвованным **Destroyer**.

### Миссия 16 — Sojent-Ra System (Far Reaches Sector)

Смерть товарищей оказалась не напрасной, **Bentusi** решили проблему перегрева **Seige Cannon**, и теперь настал черед проверить его на деле. **Kuun Lan** решает захватить когда-то потерянную станцию **Clee-San**, чтобы затем сделать ловушку для **Beast Mothership**.

Попав в заданный сектор, сразу пошлите на разведку несколько **Mimic'ov** или **Recon** и направьте весь свой флот в сторону маяка. Вскоре появятся первые атакующие — полный набор, вплоть до **Heavy Cruiser**. Пришло время прогнать пушку. Ориентируясь по сигналам посланных разведчиков, выстрелом из **Seige Cannon** уничтожьте один из отрядов врага на дальних подступах (только нужно стрелять





с упреждением, учитывая их скорость). После выстрела орудью требуется некоторое время для перезарядки, но пока ваш **Kuun Lan** доберется до «основной» огневой позиции, все будет в порядке. К этой миссии у вас будет уже достаточно опыта, чтобы без проблем справиться со всеми нападающими даже без **Seige Cannon**, поэтому перейдем к делу. Чтобы захватить **Clee-San**, ее нужно вначале «обеззаразить» огнем, но постараться не уничтожить. Вы уже видели ранее, что при указании цели для орудия на экране отображается и эффективность выстрела в процентах. Так вот для успешного выполнения первой части миссии вам придется выстрелить по **Clee-San** с 50% эффективностью, ну может чуть большей. Спозиционировать **Kuun Lan** точно довольно трудно, поэтому можно стрелять дальше станции, чтобы ее накрыло лишь «взрывной волной». Если во время вспышки послать к **Clee-San** рабочего, то, возможно, он успеет проскользнуть незамеченным. Ну а если вам это не удалось, то придется двинуть **Destroyer**ы вплотную к **Beast Carrier** и сперва разобраться с вражеским флотом. Так или иначе, как только ваш рабочий окажется в непосредственной близости от **Clee-San**, он автоматически пристыкуется к ней и подаст ложный сигнал вызова для **Beast Mothership**. После этого вам предлагают заняться сбором ресурсов. Уничтожьте последнее присутствие врага и можете последовать совету. Вскоре появится и ваша «нижняя палуба». Направьте в ту сторону **Mimic**а для разведки. Сразу же после его появления в вашу сторону направится армада из фрегатов, истребителей, ракет и тяжелых крейсеров, но удачный выстрел из **Seige Cannon** может решить полдела. А дальше все как обычно. Выходите на позицию, два выстрела по **Beast Mothership**, и ее бесславный путь в этом мире окончен. Займитесь восстановлением флота перед прыжком к республиканской верфи.

**17 — Naval Republican Base Alpha**

Последняя миссия, не очень сложная, но немного затянутая. Вы попадете в систему как раз в самый разгар битвы. **Nomad Moon**, попавшая под влияние **Beast**, подобно лугасовской «Звезде смерти» уничтожила половину республиканского флота. Но его остатки продолжают храбро сражаться.



Недалеко от вас (на 210 градусов) небольшой отряд республиканцев противостоит тяжелому крейсеру и несколькими **Ion Array**. Помогите ему, и его **Support Frigates** будут чинить ваши корабли. Прикажите и **Kuun Lan** двигаться в ту же сторону. Если вы помните, ваша задача в этой миссии уничтожить **Nomad Moon** и злополучный **NAGGAROK**. Обе цели находятся «сверху» от вас, или на 210 градусов. Вышлите вперед несколько **Mimic** или **Recon**, чтобы точно знать, куда летите. Если попадутся группы врагов (а они попадутся), уничтожьте их с помощью орудия. Вскоре вы обнаружите огромную боевую станцию. Она защищена **Repulse Field**, поэтому ни подлететь к ней для атаки, ни тем более пальнуть по ней из **Seige Cannon** нельзя (энергетический шар выстрела будет отражен полем и вернется туда, откуда вылетел, что чревато потерей половины собственного флота). Когда станция будет обнаружена, вам

станет доступна еще одна технология — **Repulse Field** для **Dreadnought**, но особенно это не нужно. Чтобы уничтожить **Nomad Moon**, нужно лишить ее защитного поля, для чего вам придется разрушить оба излучателя, находящихся сверху и снизу шара станции. Эту процедуру могут выполнить только **Mimic**и, замаскировавшись под вражеские корабли. Но вначале нужно уничтожить наших старых знакомых — сеть **proximity sensors**. Как и в прошлый раз, строим несколько **Accolyte** и посылаем их на поиски сенсоров. Они расположены довольно далеко от станции, и при определенном везении можно уничтожить их все одной диверсионной группой из 5-6 кораблей. После уничтожения последнего сенсора можно посылать **Mimic**ов на таран излучателей. Посылайте их парами сразу для верхнего и нижнего излучателя. Вам потребуется около



20 кораблей на каждый из них. Когда оба устройства будут уничтожены, станция станет практически беззащитна перед вами. Она, конечно, может огрызаться лучами, но что она делает против **Seige Cannon**? Ничего! Но подождите ее уничтожить. Для начала уничтожьте оба **Beast Carriers**, они «болтаются» неподалеку от станции (один выше, другой ниже). Затем уничтожьте и все остальные корабли врага, которые сможете найти. Вы, наверное, давно заметили огромное поле кристаллов слева от станции. Вас предупреждали о его чрезвычайной опасности, настало время это проверить на деле. Пошлите туда один из **Destroyer** (лучше вновь воспользоваться **Faal-Corun**овским подарком, если он еще жив) в сопровождении **Mimic** или **Recon**. Расположите разведчика внутри поля, а эсминце у его края (там есть небольшой «хвостик»), после этого можно открывать огонь по **Nomad Moon**. Можете подождать последующей зарядки орудия, а можете прикончить ее своими эсминцами. Но когда станция уже будет близка к гибели, прозвучит сигнал тревоги о появлении множественных сигналов от прибывающих подкреплений противника. Огромный флот появится прямо в районе поля кристаллов. Прикажите своему эсминцу уничтожить ближайший к нему кристалл («кликните» по нему левой кнопкой мыши с зажатыми **Ctrl** + **Shift**). Через некоторое время кристалл взорвется, породив цепную реакцию, — вражеский флот исчезнет в бушующем пламени. Ваш **Destroyer** тоже не избежит гибели, но это не очень высокая плата за победу. Как только **Nomad Moon** будет уничтожена, оживет и **NAGGAROK**. Он будет с огромной скоростью носиться по всему сектору, и даже новая технология, усовершенствующая двигатели, не поможет вам догнать его. Однако он будет периодически нападать на ваш флот, уничтожая, точнее поглощая по одному флагманскому кораблю. В это время появятся **Bentusi** и поведают вам секрет производства **Super Accolyte**. Сделайте столько, сколько сможете. С этого момента битву можно практически пускать на самотек. Только не забывать делать новые **Super Accolyte** и иногда отдавать приказы об атаке той или иной цели. После нескольких рейдов **NAGGAROK** «сожрет» почти все ваши крупные корабли, но и сам в конце концов взорвется голубоватыми брызгами, не выдержав атак **Super Accolyte**. Но можно поступить и «по-крутому». Сделайте около десятка **ACV**, и когда **NAGGAROK** начнет поглощать очередной корабль, парализуйте его при помощи **EM pulse**. Первый импульс практически ему не повредит, поэтому, как только станет возможным, вновь нанесите ему энергетический удар. После третьего импульса **NAGGAROK** замрет уже на более длительное время. Конечно же, все это время остальные корабли не должны оставаться в стороне (особенно **Super Accolyte**). Постоянно атакуйте его, и вряд ли он переживет два нападения.

Враг повержен, **Keith Somtaaw** из мелкого забитого клана превратился в повсеместно почитаемых героев, встав в один ряд с самыми могущественными кланами **Hilgara**.



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

# ОДИССЕЯ КАПИТАНА ШАРПА



Максим Заяц

## СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ «КОРСАРЫ»

1630 год... В это бурное время капитаны кораблей, бороздивших просторы Атлантики, довольно легко меняли свой флаг, переходя на службу от одного монарха к другому. В игре имеется четыре основных сюжетных линии и масса дополнительных квестов. У Николаса Шарпа будет возможность послужить Англии, Франции и Испании или избрать полный опасностей путь одного из членов «берегового братства» — при этом по ходу игры мы сможем без особого труда переходить от одной сюжетной линии к другой. Данное прохождение представляет собой советы для тех, кто желает пройти игру максимально быстро, не отвлекаясь на торговлю и морские сражения, которых можно так или иначе избежать. Тем не менее, и то и другое является отличным способом расширить состав своей эскадры и усилить ее вооружение — действия, совершенно необходимые для тех, кто хочет создать военную силу, с которой будут считаться любые противники.

Но мы немного отвлеклись... Итак, позади остался испанский плен и бегство с плантации. У причала главной английской колонии Хайрок пришвартован пинк, с нами сорок человек команды, есть немного боеприпасов. Жизнь полна новых надежд, главная из которых — получить корсарский патент...

### Англия

Мы начинаем игру у городских ворот английской колонии Хайрок. Для того чтобы поступить на службу королю Англии, нам необходимо получить корсарский патент у губернатора Самуэля Мортонса. Его резиденция находится на другом конце города. Забрав патент, нужно обратиться к губернатору еще раз для того чтобы получить первое задание. Нам будет поручено отвезти письмо сэру Джону Клиффорду Брину, губернатору второй английской колонии



в архипелаге. В этом письме нет ничего секретного, но мы должны доставить его в целости, не вскрывая печати. Награда за успешное выполнение этого задания составит 500 золотых. Остров, на котором находится колония, называется Тендэйлз — при выдаче задания он появляется на карте.

По пути к городским воротам стоит заглянуть в таверну. Там проводят свободное время торговцы, капитаны и офицеры кораблей, стоящих на пирсе Хайрока. За столом слева от входа целенаправленно накачивается ромом некто Кристофер Клейстон, английский офицер. Он уже перешел ту грань, за которой спиртное развязывает человеку язык, и за лишнюю кружку готов рассказать нам «государственную тайну». Недавно из Англии для борьбы с пиратами прибыли два фрегата. Они прошли перевооружение, и Кристофер получил назначение на один из них. Однако по его словам получается, что фрегаты эти представляют собой плавающий мусор и едва не разваливаются от ветхости. За соседним столиком сидит



Джулиус Айронкаст, канонир, в бою потерявший зрение. Он мечтает выйти в море и может стать достойным членом нашей команды — в конце концов, его опыт стоит десятка пар самых зорких молодых глаз. Его услуги обойдутся нам в 200 золотых в месяц, причем 600 монет придется выложить сразу же в качестве задатка. Наконец, за столиком справа сидит Пит Дальтон, бывший подмастерье местного оружейника. Не так-то легко разговорить этого парня — но в конце концов он рассказывает нам историю о том, что его бывшего хозяина пытались прогнать с острова какие-то неизвестные люди. Вскоре после разговора с ними сын оружейника был убит в уличной драке, и мастер покинул Хайрок, опасаясь за свою жизнь. Новый хозяин выгнал Пита, и теперь парень науган и мечтает только о том, как бы добраться до острова Тендэйлз и найти там работу. Пожалуй, стоит предложить ему нашу помощь — помимо обычного человеческого гуманизма это должно неплохо сказаться на нашей репутации.

Что ж, стоит заглянуть к губернатору Мортонсу и попытаться расспросить его об этих загадочных фрегатах. Но, вопреки ожиданиям, после первого же вопроса его высокопревосходительство приходит в состояние сильного гнева и попросту указывает нам на дверь, не забыв пообещать при этом серьезные неприятности бедолаге Клейстону за его пьяный треп. Похоже, теперь нам действительно пора отправляться в плавание. Впрочем, встретив на улицах города выходца из России Гаврилу Дубинина, мы можем расстаться еще с четырьмя сотнями золотых монет и обзавестись боцманом. Но, так или иначе, вскоре мы покидаем порт Хайрок и отправляемся на остров Тендэйлз.

Путешествие обещает быть относительно спокойным — пираты, а уж тем более испанцы, встречаются в этом регионе совсем не часто. По прибытии на остров мы отправляемся в резиденцию губернатора Бриана и отдаем ему письмо. После вручения заслуженной



награды он сообщает нам, что Самуэль Мортонс является далеко не самым лучшим руководителем, и примером тому может служить бедственное положение небольшой английской колонии Дед Айленд, где из-за неурожая наступил самый настоящий голод. Брин предлагает нам доставить на остров груз пшеницы и облегчить тем самым положение колонистов. От этого задания можно отказаться, но... есть ли смысл? На Дед Айленд находится один из необходимых нам персонажей, и туда все равно придется плыть, к тому же из-за отказа у нас упадет репутация. В то же время за доставку груза можно получить весьма неплохой гонорар — 2000 золотых. Соглашаемся и, загрузив в трюм 150 английских центнеров отборной пшеницы, отправляемся на Дед Айленд — новый остров, появившийся на карте в момент получения нами задания.

По прибытии на место нам необходимо сдать груз владельцу местной таверны. Он несказанно рад тому, что губернатор Брин помнит об их бедах, — более того, трактирщик даже готов вознаградить нас за труды. Поскольку все золото на острове ушло на закупку продовольствия, в качестве награды нам предлагают взять немного полотна, которое вполне пригодно для продажи. Согласив-





Окончание.  
Начало смотри в номере 77(20)  
за 2000 год.

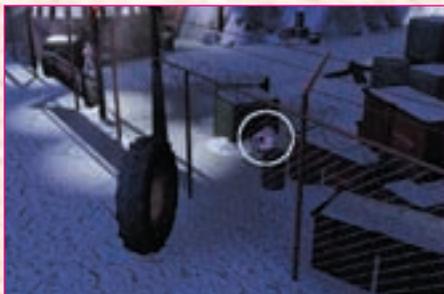
Максим  
Заяц

# IN COLD BLOOD

## НА ТАЙНОЙ СЛУЖБЕ ЕЕ ВЕЛИЧЕСТВА

### Миссия 6: База на материке

Итак, ворота шахты монорельса закрыты, и Чи говорит, что ей потребуется несколько часов для того чтобы справиться с кодом замка. Взабираемся вверх по лестнице, проходим по металлической платформе и, оставаясь в тени, бежим мимо бункера и охраняющих его солдат налево, к металлической сетке, преграждающей проход на базу. Позади шлагбаума с душевной надписью «Остановка» разгуливает охранник, рядом с ним местность патрулирует робот... а справа от главного входа к сетке приклонено громадное колесо от грузовика. Пытаемся сдвинуть его с места. Уау! Дыра в заборе! Оказавшись на территории базы, тихонько приседаем за ближайшим ящиком и,



дождавшись пока и охранник, и робот отвернутся от нас, крадемся дальше. Лавируя между бочками и ящиками, мы добираемся до стоящего справа здания. На крышу можно взобраться по узкой металлической лесенке. Оказавшись наверху, заглядываем в ярко освещенное окно. Охранник внутри здания всецело поглощен просмотром футбольного матча. Вот если бы как-то выманить его наружу... А что, это идея: поворачиваем установленную на крыше антенну и прячемся за одним из генераторов. Вскоре разозленный любитель футбола взбирается наверх и идет к антенне. Присевшего за генератором шпиона-террориста он, разумеется, не замечает. Подкрадываемся к охраннику сзади, качественно оглушаем и, познако-



мившись поближе с содержимым его карманов, находим его личную карточку. С ее помощью мы можем попасть внутрь этого здания. В центре комнаты на подъемнике стоит кабина грузовика, у стены слева добросовестно мерцает снегом помех экран телевизора, а рядом с ним... рядом с ним находится кнопка внешнего освещения! Отлично! Нажимаем на нее несколько раз и разряжаем обойму в охранника, забежавшего внутрь помещения, для того чтобы выяснить, что здесь, черт побери, происходит. Минус два. Теперь осталось только разобраться с роботами. Выходим из ремонтной мастерской и, ста-



раясь не попасть в поле зрения патрульного робота, бежим к входу в здание слева. Для того чтобы попасть внутрь нам опять придется воспользоваться карточкой охранника. Внутри нас встречает чрезвычайно доброжелательный техник. Хороший человек, с таким и поговорить приятно. Расспросив нашего нового знакомого об управлении воротами шахты монорельса, мы устанавливаем электромагнитную мину в зарядное устройство на стене слева. Не волнуясь, приятель, это всего лишь новый анализатор. Теперь дело за малым: подключаемся к пульту и вызываем первого патрульного робота. Он появляется на пороге и пытается приблизиться к зарядному устройству. Упс, кажется, он сломался. Ну, ничего, мы сейчас вызовем второго — возможно, с ним все будет в порядке. Нет? Странно. Ну, ничего, не волнуясь, приятель, это целиком наша вина. Мы сами



пойдем с докладом... а кстати, где тут раздают коды от главных ворот? Ах, в бункере... Ну, что ж, спасибо, учтем.

Выходим из здания и, теперь уже не скрываясь, бежим к дальним воротам. Они также открываются с помощью карточки охранника. Вбегаем вверх по лестнице и заходим внутрь башни. В дальней части экрана виднеется узкая металлическая лесенка. Взабираемся по ней на крышу и сразу же открываем огонь. Похоже, в стройных рядах армии Нагарова появились еще два вакантных места... Красивый отсюда вид открывается, не правда ли? И орудие неплохое... Подключаемся к панели управления ракетной установки и выясняем, что стрелять по нашей команде она в принципе готова — но нужна цель, желательно с активным тепловым излучением. Ничего себе задачка... Спускаемся вниз по лесенке, выходим из башни и возвращаемся к главным воротам — тем самым, с надписью «Остановка». Слева от них находится некое сооружение, на крыше которого установлен баллон с газом. Трубы от него идут вниз, и даже имеется кран. Поворачиваем его, а затем с помощью зажигалки организуем небольшую газовую горелку. Так, источник тепла у нас уже имеется. Возвращаемся на крышу башни и вновь подключаемся к панели управления ракетной установки. На этот раз она без проблем находит цель и устраивает небольшой взрыв как раз рядом с главными воротами — взрыв, посмотрите на который сбегается вся охрана бункера. Ну, если уж это вам не переполох, тогда и не знаю, чем угодить... Спус-



каемся вниз и на территории базы крадемся позади столпившихся возле разрушенного строения охранников через дыру в заборе — к бункеру. Справа от него возле ворот стоят еще двое солдат, но они повернуты к нам спиной, так что проблем быть не должно. Внутри бункера находится пульт. Подключившись к нему, мы получаем код для замка шахты монорельса. Теперь можно возвращаться к Чи.

Спускаемся вниз к воротам шахты. О-пс... Похоже, за время нашего отсутствия произошли некоторые изменения: температурный Костов обвинил Чи в предательстве и как раз готовит-

ся примерно-показательно расстрелять ее. Наше появление его ничуть не смущает, более того, когда Джон пытается вступить за свою спутницу, Костов легко и непринужденно включает и его в список потенциальных жертв. В этот критический момент Чи выхватывает пистолет... и Борцы За Освобождение Вольгии лишаются своего лидера. Досадно — ведь он не раз спасал нам жизнь. Однако нет времени на сантименты. Подключившись к кодовому замку, мы открываем ворота шахты и заходим в тоннель.

Четыре охранника. Пожалуй, многовато... Но Чи делает за нас основную часть работы — выбежав из-за укрытия, она выводит в расход одного из них, после чего нам остается лишь хладнокровно отстреливать по очереди набегающих солдат. Идем дальше... Черт! Сработала сигнализация! Вниз на лифте спускается еще один охранник, а сзади подлетают сразу три минибота. Справившись с ними, начинаем размышлять о том, как быть дальше. Путь назад отрезан. Лифты заблокированы. В общем, остается лишь один путь: по узкой металлической лесенке забраться на платформу, а оттуда — на крышу поезда. По вагонам лучше идти, не выпуская пистолета из рук. Сложно сказать, почему эти два охранника не объявились раньше, когда началась тревога, — но выскакивают из укрытия они вполне неожиданно, во всяком случае первый. В конце состава мы вновь поднимаемся вверх по лестнице и подходим к круглой сегментной двери. Лепестки расходятся — и охранник, стоящий за ними, сразу же открывает огонь. Разобравшись с ним, мы проходим в следующую дверь. Здесь два охранника спря-



тались за ящиками. Немного точной стрельбы, и путь свободен. Впрочем, что это за ящик справа от двери? «Специально для Технического Департамента. Требуется особая осторожность». Не прикасайся к нему, Чи, Чи! Поздно: из открывшегося ящика вылетают два минибота. Превращаем их в груды металлолома и заходим в следующее помещение. Здесь нас поджидают двое охранников. Огонь они открывают без промедления, так что стрелять лучше сразу, от двери.

Одна небольшая проблема: на суперкомпьютер этот пульт никак не тянет. Скорее всего, он заведует управлением лифтами. Поэкспериментировав с ним немного, мы выясняем, что главный лифт можно запустить только отсюда. Решено: Чи остается здесь, наверху, а мы спускаемся вниз на небольшом подъемнике и затем поднимаемся на главном лифте в одиночку. На верхнем этаже, сразу после того, как открываются двери, мы выводим в расход двух не в меру наивных охранников — Юрия и его безымянного напарника. Затем, воспользовавшись небольшим служебным лифтом, поднимаемся наверх, в комнату управления. Прежде всего, нужно установить электромагнитную мину в зарядное устройство на стене — некое шестое чувство подсказывает, что она нам непременно пригодится. Теперь можно смело подключаться к пульту и открывать дверь —



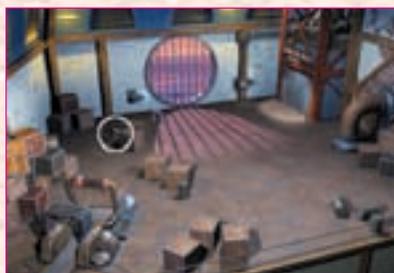
заглянувшему в нее роботу уготована незавидная участь. Забираем электромагнитную мину, и начинается акробатика... Мы находимся в той самой башне с ракетной установкой на крыше. Отдав с пульта команду на управление кабины фуникулера, мы выбегаем из комнаты управления, затем наружу, на лестничную площадку, — и бежим по ней, оглябая башню против часовой стрелки и стараясь добраться до кабины прежде чем она начнет двигаться. Уцепившись за крышу кабины, мы благополучно переправляемся на остров.

### Миссия 7: База на острове

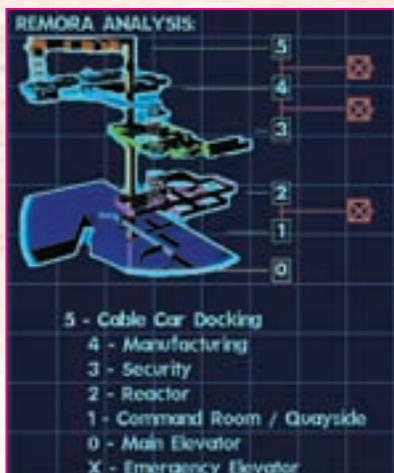
Благополучно свалившись на пол, мы приседаем за ящиком и ждем, пока охранник соизволит подойти к нам поближе и повернуться спиной. Подкрадываемся сзади, быстро оглушаем его и идем к пульта. Теперь начинается самое интересное. Загадочный механизм в центре этого помещения представляет собой поворотную платформу с конвейером. Сейчас лента движется по направлению к нам. Подключившись к пульту, отдаем команду повернуть платформу в любом направлении три раза. После этой хитрой процедуры лента разворачивается на 180 градусов. Встаем на конвейер, и он доставляет нас в насосную комнату. Сразу же взбираемся вверх по металлической лесенке и оглушаем часового у пульта. Теперь платформу нужно повернуть два раза против часовой стрелки. Вновь перебираемся



на противоположную сторону колодца (при этом нужно просто стоять на движущейся ленте конвейера — идущего, а тем более бегущего человека может заметить робот). Вновь оглушаем часового у пульта и поворачиваем платформу по часовой стрелке один раз. Забираем аварийный блок питания из ячейки слева, переходим по небольшому мосту на другую платформу и вновь едем на ленте конвейера — теперь уже в последний раз. Сразу же приседаем и прячемся за ящиками. Дождавшись, пока робот начнет удаляться от нас, крадемся к зарядному устройству на стене и устанавливаем в него электромагнитную мину. Вновь спрятавшись за ящиками, ждем до тех пор, пока робот не выйдет из строя, а за-



тем забираем мину обратно. Аварийный лифт отключен. Для того чтобы вернуть его к жизни необходимо



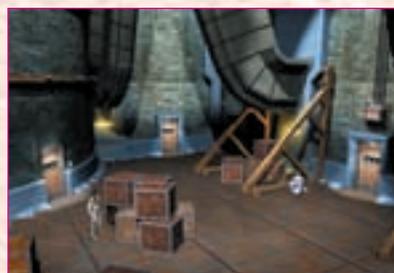
установить блок питания в ячейку на стене слева. Теперь мы можем спуститься на промышленный уровень.

Заходим в следующий зал, пробегаем вдоль стены по полукруглой металлической платформе и поднимаемся вверх по ступеням. В следующем помещении дорога раздваивается: правый отрезок пути ведет к лифту, который почему-то нельзя вызвать наверх, левый... Ну, скажем, в ту комнату, куда нам пока что заходить явно не стоит (самые недоверчивые могут убедиться в этом, посмотрев на сканер REMORA). Зато примерно на полпути на трубе справа имеется некое колесо. Покрутив его, мы организуем нехилое облако пара на нижнем ярусе. Устранять неисправность отправляется техник: он поднимается вверх на лифте и, не обращая на нас никакого внимания, бежит закручивать кран. Мы тоже бежим — но прямо в противоположную сторону, захо-



дим в кабину лифта и спускаемся на нижний ярус. За спиной у охранников крадемся к двери справа. В следующем помещении избегаем вверх по лестнице и заходим в дверь слева. Мы попадаем на узкую «Г»-образную платформу. Нижний ярус этого помещения патрулируют двое охранников. Проходим до конца платформы и открываем дверь в левой части экрана. Здесь нам необходимо оглушить охранника, стоящего к нам спиной, и установить электромагнитную мину в зарядное устройство на стене. Выходим в левую дверь, пробегаем по причудливо изломанному наклонному пандусу вправо и в следующем помещении стреляем в охранника. Ошалевший от подобной наглости, робот мчится вслед за нами, ну а мы, естественно, заманиваем его к зарядному устройству. После того как робот выходит из строя, убираем электромагнитную мину и возвращаемся в то помещение, где только что застрелили охранника. Заходим в левую дверь и, пробежав по узкой металлической платформе над ускорителем, спускаемся вниз по лестнице. Через дверь в правой части экрана мы выходим к лифту. Оглушив стоящего неподалеку охранника, спускаемся вниз на уровень службы безопасности.

Открываем дверь и за спиной у робота прячемся за штабелем ящиков. Дождавшись пока робот покинет это помещение, заходим в дверь в левой части экрана. Что это??? Похоже, нам удалось найти камеру пыток. Поговорив с несчастным техником, запускаем сканер REMORA и, дождавшись пока робота не будет поблизости, возвращаемся в предыдущее помещение, за штабелем ящиков. Здесь нужно дождаться робота и у него за спиной открыть дверь в правой части экрана. Нужно действовать быстро: робот вот-вот поедет за нами. Забегаем в ближайшую дверь и, миновав небольшой коридорчик, попадаем в тюремный блок. В этой огромной клетке Нагаров содержит Александру. Сбежав вниз по ступенькам, мы разговариваем с дочерью профессора Толстова. Нет, в этот раз мы определенно обязаны освободить ее из плена. Вот только эта дверь... для того



чтобы справиться с ней, понадобится солидный заряд взрывчатки. Ладно, Алекс, жди, и мы вернемся. Выходим из тюремного блока и, стоя перед дверью в небольшом коридорчике, запускаем сканер. Красная точка, обозначающая уже знакомого нам робота, появляется из-за двери слева, затем, через некоторое время, она столь же плавно и неторопливо возвращается в предыдущее помещение. Как раз в этот момент мы открываем дверь, приседаем и крадемся к ящикам слева. Нам нужно открыть дверь в левой части экрана, но здесь, как назло, имеется свой робот, и она как раз попадает в его сектор обзора. Хорошо еще хоть охранник не смотрит

# "...ДВА ШАГА ОТ МЕТРО!..."

НОВЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ КРУГЛОСУТОЧНО

НА

# ЩУКИНСКОЙ



Ул. Маршала Василевского, д. 17  
193-3858

HOT-LINE MOSCOW CLUBS:  
777-0505

ПОЛИГОН-1 ст. м. "Студенческая"  
ул. Студенческая, 31

ПОЛИГОН-2 ст. м. "Университет"  
ул. Молодежная, 3

ПОЛИГОН-3 ст. м. "Сходненская"  
б-р Яна Райниса, 13

ПОЛИГОН-4 ст. м. "Первомайская"  
ул. 7-я Парковая 15, к. 2

Екатеринбург

ПОЛИГОН-Е ст. м. "Уралмаш"  
ул. Космонавтов, 56

ПОЛИГОН-Е2 ст. м. "Пл. 1905 г."  
ул. 8 марта, 13

Тюмень

ПОЛИГОН-Т ул. Республики, 53  
2 этаж

Пермь

ПОЛИГОН-П ул. Сибирская, 30

## ПОЛИГОН-4

3600 СЕКУНД  
БЕСПЛАТНО





на нас. Не вставая, прячемся за ящиками. Через некоторое время открывается дверь справа и появляется первый робот — и тут же второй робот поворачивается к нему! Этот момент нельзя упустить. Крадемся к двери слева (охранник-человек по-прежнему стоит к нам спиной) и, миновав следующую комнату, заходим внутрь центра управления. Подбежав сзади к охраннику, оглушаем его и подключаемся к пульту слева. Небольшая головоломка: ориентируясь по сканеру, нам нужно запереть всех роботов в разных помещениях. Начнем, пожалуй, с того самого, первого. Дождавшись, пока он заедет в комнату со штабелем ящиков (слева от них находится дверь, ведущая в камеру пыток), закрываем дверь №4. Робот заперт. Его «кол-



лега» направляется в центр управления, для того чтобы выяснить причину неполадки. Закрываем двери №9 и №10, тем самым блокировав центр, затем, дождавшись пока робот заедет в соседнее помещение, закрываем дверь №7. Второй робот заперт. Закрыв дверь №12, запираем последнего робота в дальней комнате и затем открываем двери №9 (выход из центра управления) и №11 (дверь лифта). Дверь №2 заблокирована — увы, освободить Александру таким образом нам не удастся.

Выходим из центра управления через правую дверь и стреляем в охранника. Он падает, и на шум прибегает его напарник, охранявший помещение рядом с главным лифтом. Покончив с ним, заходим в левую дверь. В центре этого помещения находится главный лифт, с помощью которого мы можем получить доступ к любому уровню. Для начала спускаемся на первый этаж, к молу. Осторожно выглядываем из кабины. М-да, охранников явно многовато... Скорее назад, пока они нас не заметили. Нужно устроить что-то вроде диверсии, для того чтобы отвлечь их внимание. Поднимаемся на второй уровень, к реактору. Центральная дверь заперта. Заходим в правую дверь, спускаемся вниз по лестнице и оглушаем охранника, стоящего возле пульта. Подключившись к системе, мы получаем информацию о работе реактора и возможность разблокировать центральную дверь (она ведет к главному насосу). Поднимаемся по лестнице и открываем дверь небольшого служебного лифта (она находится в центре экрана). Попав на второй ярус, мы вновь спускаемся по лестнице и, направив пистолет на техника, вежливо расспрашиваем его о работе вообще и о насосах в частности. После этого мы возвращаемся к главному лифту и поднимаемся на верхний уровень.

Аккуратно устанавливаем электромагнитную мину в зарядное устройство на стене справа. Робот отвернулся от нас и, похоже, не желает двигаться. Что ж, придется выстрелить разок другой, для того чтобы привлечь его внимание. После того как металлический охранник превращается в бесполезную грудку металлолома, мы забираем свою мину из зарядного устройства и идем направо. Там на стене находится вентиль, с помощью которого можно отключить вспомогательный насос, а также табличка, в которой нас убедительно просят не делать этого при включенном реакторе. Ладно, будем считать, что мы ее не видели. Повернув вентиль, возвращаемся к главному лифту и вновь спускаемся к реактору. Теперь мы можем зайти в центральную дверь и с помощью второго вентиля отключить главный насос. Упс, похоже, система вышла из строя. Большую часть охраны с мола перебрасывают на второй уровень, к реактору. Поскольку поднимаются они на главный лифт, нам придется искать какой-то другой путь вниз... причем быстро. Возвращаемся к главному лифту и заходим в дверь справа. Спускаемся на служебном лифте на второй ярус реактора и, оглядя его, бежим по платформе в правую часть помещения. Еще один служебный лифт, затем еще один, справа, — и мы вновь оказываемся у мола. Здесь остался всего один охранник. Застре-

лив его, мы поднимаемся вверх по ступеням и подключаемся к главному компьютеру базы. В этот момент открывается незаметная дверь, и оттуда выходят Нагаров и Люкин. Мы попадаем в плен, и с этого момента игра перестает быть воспоминаниями Джона Корда. Теперь все происходит в реальности — допросы, пытки, потерянные надежды...

## Миссия 8: Побег

Главной ошибкой всех плохих парней является наивная уверенность в том, что героев, брошенных рядом с готовым взорваться реактором, можно смело сбрасывать со счетов. В конце концов, до взрыва осталось еще целых 30 минут — масса времени. На пару с Чи выбираемся из пыточной камеры и бежим к главному лифту. Спустившись к молу, мы убеждаемся в том, что субмарина с Дмитрием Нагаровым на борту находится уже где-то на пути к китайским территориальным водам. Похоже, угроза Третьей Мировой войны становится вполне реальной. Диктатора необходимо догнать... вот только на чем? Где-то неподалеку должна быть вертолетная площадка. От лифта бежим в левую часть экрана — и натываемся на опущенный мост. Вернувшись к главному компьютеру, мы выясняем, что для того чтобы поднять его, потребуется дополнительный источник энергии. Как раз такой, как тот, что мы использовали для запуска аварийного лифта на верхнем ярусе. Возвращаемся туда. Теперь, когда нет необходимости соблюдать тишину и осторожность, можно просто бежать по ленте поворотного конвейера даже в направлении, противоположном ее движению. Блок питания находится все там же, в ячейке на стене слева от аварийного лифта. Забрав его с собой, возвращаемся на нижний уровень и устанавливаем блок в ячейку на стене слева от главного компьютера. Теперь мост можно поднять.

Вновь бежим по направлению к вертолетной площадке. Рядом с личной машиной Нагарова стоят трое охранников, которые при нашем приближении открывают огонь. В общем-то, нам даже нет нужды соваться под пули — можно просто присесть за ящиками, в то время как Чи будет разбираться с личной гвардией диктатора. Хуже только, что в пылу стрельбы она забывает о необходимости беречь сам вертолет, и в итоге одна жизненно важная деталь неправильно выходит из строя — в этом мы убеждаемся, попытавшись запустить его. А таймер меж тем неустойчиво отсчитывает минуты... Возвращаемся к главному компьютеру. Выясняется, что необходимые детали



производятся и хранятся на промышленном уровне. Возвращаемся к главному лифту и поднимаемся на четвертый ярус. Теперь главное — не заблудиться. Проходим по платформе в правую часть экрана и открываем дверь. В следующем помещении нам нужна ближайшая дверь. Со стола в мастерской мы берем запасную деталь и магнитную мину и затем возвращаемся к главному лифту. На обратном пути не стоит попадаться на глаза охранному роботу, патрулирующему этот этаж.

Спускаемся на один уровень ниже и попадаем во владения службы безопасности. Мы ведь обещали освободить Александру, а свое слово нужно держать. Устанавливаем магнитную мину на двери камеры и отходим в сторону. Небольшой взрыв — и девочка свободна. Ну что, Алекс, сможешь сама отыскать дорогу к молу? Унища, девочка. Бежим за ней следом, спускаемся на нижний уровень и прилаживаем новую деталь к крылу вертолета. Мы поднимаемся в воздух, а далеко под нами освободившаяся энергия реактора методично превращает островную базу Дмитрия Нагарова в огненное ничто.

## Миссия 9: Субмарина

Это практически невозможно — отыскать в чернильной мгле предштормового моря готовящуюся уйти на глубину подводную лодку... но мы привыкли делать невозможное. Более того, со второго выстрела Джону удается подобрать рубку субмарины. Мы высаживаемся прямо на корпус судна и сразу же открываем огонь по двум солдатам, выбежавшим навстречу. По металлической лестнице мы спускаемся внутрь субмарины.

В центральном отсеке нас встречают двое солдат. Разобравшись с ними, бежим направо. В следующем отсеке мы натыв-

аемся еще на одного верного соратника диктатора. Вскоре путь нам преграждает закрытая дверь. Из лифта справа от нее выскакивает очередной солдат. Отправив его в расход, мы разделяем обязанности: Чи остается возиться с электронным замком двери, а Джон опускается на лифте в ракетный отсек, а оттуда — вниз по лестнице в технический коридор. После короткой перестрелки, в результате которой еще два члена команды приходят в нерабочее состояние, мы бежим в дальний конец коридора и карабкаемся вверх по лестнице.

Личная каюта господина диктатора. В левой части экрана находится сейф. Его дверца открыта, а изнутри на ней записан код — похоже, у Нагарова не слишком хорошая память. Осмотрев сейф, мы прямо из каюты поднимаемся на небольшом лифте наверх в центральный отсек. Теперь мы бежим налево, к корме субмарины. Допросив техника в следующем отсеке, мы узнаем о текущем положении вещей — о неотвратимо приближающемся взрыве реактора и запуске ракет, например. Комната управления, двигательный отсек — здесь нам приходится вступить в перестрелку с одним из солдат — и, наконец, дверь справа в конце коридора, дверь, ведущая в каюту капитана. Внутри никого нет. У дальней стены стоит закрытый сейф, к которому имеющийся у нас код, увы, не подходит.

Пора узнать, как обстоят дела у Чи. Бежим на нос... и по дороге на наш компьютер приходит сигнал тревоги. Внезапно вышедший из носового отсека Люкин захватил дежурку, и они вместе с Нагаровым спустились вниз, заблокировав после этого лифты. Нам не остается ничего другого, как зайти в носовой отсек. Оказывается, капитан субмарины прятался именно там, в глубине души надеясь переждать бурные времена и благополучно уйти на дно вместе со своим кораблем. Ему даже не нужно угрожать — капитан охотно называет нам код от своего личного сейфа, в котором хранится один из ключей от пульта запуска ядерных ракет. И вновь мы бежим на корму. Капитан не соврал — после того как мы вводим код, дверца сейфа в его каюте охотно распахивается. Внутри лежит ключ. Забрав его с собой, бежим в центральный отсек... но по дороге в машинном отделении Джона сбивает с ног внезапно выпрыгнувший из укрытия Люкин. У кровождающего садиста не хватило терпения спокойно наблюдать за развитием событий. Имея на руках все козыри, он, тем не менее, кинулся в бой, желая самолично расправиться с нами. А раз так — полу-



чай! И еще! Еще!!! Пистолет потерян, и нам приходится вступить в рукопашную. Бой вскоре заканчивается. Личный советник и телохранитель Нагарова неосторожно упал в один из двигателей.

Возвращаемся в центральный отсек и вставляем ключ капитана в пульт запуска. REMORA предлагает попытаться остановить запуск без второго ключа. Как раз в этот момент нервы не выдерживают уже у самого Нагарова. Двери лифта открываются, и диктатор предстает перед нами во всей красе. В общем-то, нам даже не приходится его бить — за нас все делает случай. После очередного взрыва на Нагарова падает металлическая балка. Он жив и даже пытается говорить... но времени у нас уже нет. Бежим к лифту и, спустившись в каюту диктатора, открываем его личный сейф. Забрав оттуда второй ключ, мы возвращаемся в центральный отсек и буквально в последние секунды успеваем добежать до пульта и предотвратить запуск. Однако опасность еще не миновала. Подбежав к Нагарову, который, словно бабочка в коллекции, припшел к ограждению, мы обыскиваем его карманы и находим маленький ключ. Чи прикована наручниками внизу, в длинном коридоре, который ведет к каюте диктатора. За оставшиеся секунды нам нужно успеть освободить ее и подняться из центрального отсека наверх, на корпус подлодки. Реактор вот-вот взорвется... Но где же вертолет? Ах, вот оно что: Александре каким-то чудом удалось поднять машину в воздух. Мы возвращаемся на материк, а внизу ночное море равнодушно поглощает огненный шар, в котором сгорают последние надежды одного маленького государства на мировое господство...

**Объект:** Santa Cruz aka **Sonic Fury**

**Производитель:** Turtle Beach Systems и VideoLogic

**Цель:** разработка совершенной звуковой карты для PC

**Детали:** супер звук и недостижимые ранее аудиопараметры, поддержка VCEX форматов объемного звучания, настоящие Dolby Digital 5.1 (6 каналов на воспроизведение), супер цена...

**Дата выхода:** осень 2000 года

**\$ 119**



**THE MATRIX HAS YOU**

*...ни в чем себе не отказывай*

- SoundFusion™ DSP
- 20-bit DA, 18-bit AD
- 2, 4 и 6 (5.1) каналов на воспроизведение
- цифровой вход/выход S/PDIF
- Dolby Digital 5.1, сквозной выход на DTS
- DirectSound 2D/3D, EAX2.0, BDLC2, Aural A3D LO, DLS, General MIDI, GS, XG, Sound Blaster/DOS, SENSURA MicroFX, MultiDrive, VIRTUAL EAR™ 3D и более...

**\$ 599**

DigiTheatre DTS



Для настоящих меломанов - акустические системы класса Hi-End - VideoLogic Sirocco и DigiTheatre! Поддержка Dolby Digital и DTS (\*модель DigiTheatre DTS)



**Multimedia Club - официальный дистрибьютор Turtle Beach и VideoLogic**

**Тел. (095) 943-9290, 943-9293. Факс. (095) 158-8975. E-mail: azazello@mpc.ru**

**Где купить?** Полный список партнеров на [www.tbacsi.ru](http://www.tbacsi.ru) и [www.videologic.ru](http://www.videologic.ru)

Несмотря на более чем скромные размеры "Обратной Связи" в этом номере, выпуск рубрики получился на редкость живым, актуальным и разнообразным. Всегда бы так! Есть вопросы, есть здравые пожелания, есть критика (справедливая и не очень). На страницы вместе с обсуждением нашумевших игр вернулась интрига, и именно она делает наше общение увлекательным и интересным. Итак, приступим:



magazine@gameland.ru

ти инфы и свежести демок и иже с ними. А другой журнал (какой, называть не буду) я покупаю из-за прог, софта и утилит (хотя демы там устаревшие и видео нет). Но только не воспринимайте это как толчок к самосовершенствованию. Ваш конек - это демки и новейшая инфа! Относительно видео "Страна Игр на телевидении" можно сказать тока одно - обидно!!! Обидно, что не попал в ящик (в хорошем смысле) г-н Назаров. Он бы точно объяснил, что творится в индустрии игр и в чем смысл бытия! Ну вот вроде и все. Рассчитывал, что больше получится. Всего Вам хорошего, всем Вам привет, а также благодарность за то, что вы делаете!!!  
MaKc, г.Елец  
Мах

Должен признаться, что и мы очень рады появлению в номере с диском большого и красивого постера. Что касается рубрики "Online с Сергеем Долинским", то, как ты мог заметить, она достаточно разнотипная и никогда не зацикливается на каком-то одном явлении сети. Вполне возможно, что программы, которые ты упоминаешь, будут освещены в будущем, причем не факт, что в качестве руководства по использованию. Несколько слов о диске. В общем, я уже неоднократно говорил, что размещение на диске программ, утилит и пр. - это все, конечно, замечательно, но при этом не стоит забывать, что журнал-то в сущности игровой... Следовательно, и компакт-диск, прилагаемый к журналу, должен быть посвящен играм. Именно этой концепции мы и следуем. Что касается "Страны Игр" на телевидении, то... Очевидно стоит сделать некоторые пояснения. Совсем недавно телекомпания ATV пригласила нашего покорного слугу принять участие в интернет-выпуске программы "Времечко". Речь в программе шла о компьютерных играх в общем, и предназначалась, скорее, для человека, не особенно отчетливо представляющего себе, что суть игровая индустрия. Однако я выложил ролик с программой на диск и стал ждать отзывов. Что и говорит, отзыв MaKCa чрезвычайно для меня лестен ;-)), и мне остается лишь только черной завистью завидовать Вячеславу Назарову. Шутка. Спешу успокоить вас, дорогие почтители творчества Вячеслава, поскольку думаю, что и мой коллега в будущем обязательно попадет на какое-нибудь подобное мероприятие. В любом случае попадет он точно. ;-))

**П**риветствую!  
В связи с сложившейся ситуацией на рынке игровых приставок, а именно появления SEGA DreamCast, SONY PS2 и XBOX, возникает вопрос - на какую из перечисленных платформ мне как рядовому потребителю, то есть gamer'у, потратить свои кровные. Буду признателен, если найдется время ответить, то есть дать некий анализ ситуации.

А именно имеет ли смысл сейчас покупать DreamCast или подождать и купить PS2. Слышал мнение, что PS2 пока долго не сможет прижиться на российском рынке из-за более высокой стоимости и вследствие малого круга покупателей. Так ли это? Есть ли тенденции в предпочтении у самих производителей игр? Так как, к примеру, NAMCO выпустила Soul Calibur для DreamCast, а TEKKEN TAG для PS2. Тем самым создала проблему. Поэтому возникает вопрос, будут ли делаться ремэйки игр для других платформ, в частности для Soul Calibur? Для меня это один из главных вопросов, так как сам фанат Soul Blade'a и TEKKEN'a.

Опять-таки, что это за зверь XBOX, когда появится, сможет ли он в ближайшие год-два существенно повлиять на рынок приставок?  
Прошу прощения за пошлость, но уж хочется выбрать и наконец-то поиграться. А денег на обе платформы пока нет. :)  
Заранее благодарен за помощь  
Кирилл.

Ну, начнем с того, что PlayStation 2 только-только вышла в Америке и только 24 ноября собирается появиться в Европе. Что касается X-Vox, то оценить возможности новой платформы от Microsoft, по ее же словам, мы сможем лишь поздней осенью следующего года. Таким образом, если проблема выбора приставки требует срочного решения, то остается только один вариант: Dreamcast. При этом должен отметить, что этот вариант не самый плохой. Dreamcast в настоящий момент наиболее приемлемый выбор для российского геймера: сравнительно небольшая цена и огромное количество отличных игрушек на любой вкус. Разработчики игр иногда делают порты с одной конкурирующей платформы на другую. Такая участь, например, постигла Dead or Alive 2, который вышел на PS2 и Dreamcast. При этом в графическом плане обе версии игры практически не отличались. Sony же до сих пор не удалось как следует раскрутить свою разрекламированную платформу, снабдив ее достаточным коли-

чеством суперхитов. Вполне вероятно, что это ей удастся сделать, но когда... Здесь нам придется воздержаться от прогнозов, тем более, что довольно скоро мир увидит новую платформу - X-Vox. Проект Microsoft амбициозен и перспективен. Неожиданный удар по гигантам игровой индустрии может оказаться фатальным для последних и необычайно ярким для нас. Опять-таки, если вы готовы ждать еще, как минимум, год... В общем, на данный момент мы бы рекомендовали Sega Dreamcast.

**З**дравствуй, "Страна Игр"! Я был бы очень благодарен, если бы Вы сообщили мне, где можно приобрести спецвыпуск СИ "Проклятые Земли", вполне реально, что он еще не вышел, но просто не в каждом магазине, продающем СИ, продаются Специальные Выпуски вашего замечательного журнала :((. Просто очень хочется его приобрести... Заранее прегом благодарен.  
Best regards,  
Ануркин Андрей

Через несколько дней после появления этого номера на прилавках должен выйти и спецвыпуск по "Проклятым Землям". Если ты не можешь его найти в обычных местах продажи журналов, то всегда остается возможность обратиться в e@shop, в котором тебе всегда предложат любое издание GameLand с доставкой на дом.

**У**РА!!! СВЕРШИЛОСЬ!!!  
А теперь можно и поздороваться. Привет, Страна Игр. Наличие в начале моего письма столь душевнораздирающих криков и воплей объясняется лишь одним фактом: присутствием в Вашем журнале маленькой (а теперь уже большой) вещи под названием постер обыкновенный (большой и бесскрепный). Благо о процессе превращения гадкого утенка в белого лебедя мы были проинформированы заранее, в противном случае отдаться лишь воплями и криками было бы невозможно. Теперь перейду к главным частям письма.  
На мой взгляд с журналом все в порядке (я имею в виду и содержание, и оформление). Однако можно (как мне кажется) и нужно расширить рубрику on-line. Или образовать новую, в которой рассказывать о прогах для взлома игр (SoftIce, Magic trainer creator), о технологиях. Рассказывать о сайтах, где можно взять, допустим, материалы о Wiows API и т.д. И все в чисто познавательной форме. Можно, конечно, возразить, что это потом могут использовать пираты и другие индивидуумы в нехороших целях, но пираты знают все прекрасно и без нас, а у нас в стране каждый десятый индивид может из маминой скалки и акварели младшего брата собрать аппарат, печатающий дензнаки и подорвать экономику страны, так что можете спать спокойно!  
Теперь компакт-диск. Тут тоже все нормально. Так как я эстетически неприхотлив, то все заявления о тормознутости интерфейса считаю беспочвенными, и в этом плане солидарен с Юрием Наговицыным. Ваш журнал (естественно, вместе с диском) я покупаю именно из-за оперативнос-

**Н**У ЗАЧЕМ?! ЗАЧЕМ?!?! Зачем вы опустили Carmageddon TDR2000!?!? Я, конечно, понимаю, что вы ждали от Carmageddon'a TDR2000 какой-нибудь RPG+Action+Simulator+Quest+Strategy, но геймеру надо не это! Геймеру нужен хороший геймплей. Большинство геймеров хотело получить геймплей первого Carmageddon'a, и они его получили. Графика - выше всяких похвал. А город не один, их около 7 (просто считать неохота). Да, 3 города похожи, но этого просто не замечаешь за крутым геймплеем. Если он так сложен, играйте на "uZu". Лично я так и сделал. Ну а если для вас кармагеддоновский изи сложен, то вам либо меньше 6 лет, ли-



бо больше 90. Все мои друзья себе его уже давно купили и играют ведь. И никто не жалуется, что геймплей не изменился, все хотели именно этого. Насчёт графики 5 из 5 моих друзей говорят, что, во-1, она гораздо лучше, чем в первом, а во-2, на вашу размытость текстур (которая появляется, если качество текстур выставлено на 50%) никто просто не обратил внимания, это вам лишь бы к чему. И самое фиговое из всего этого, что из-за вас игру теперь просто не будут покупать. До того, как ваш журнал вышел, все С: TDR2000 покупали, и покупали много, все мои друзья его купили, а теперь... Грустно видеть, что потребности журналистов не совпадают с потребностями геймеров. Просто неприятно... Best Regards. orlik.

*Черт возьми, как давно я ждал такого письма! Вот, наконец, и дождался. Должен сказать, что я чрезвычайно благодарен orlik'у за возможность обсудить достоинства и недостатки Cartmageddon: TDR 2000 и, наконец, просто поспорить. Начнем с того, чего мы ждем от хорошей компьютерной игры. Нет, вовсе не навороченной помеси всевозможных игровых жанров. Тот же Crimson Skies, представляющий собой по сути дела наистандартнейшую стрелялку, получил от нас весьма высокую оценку. А игровой процесс Cartmageddon: TDR 2000, готов признать, на порядок сложнее, чем в творении Zipper Interactive. Дело, как видно, не в этом. Прежде всего мы хотим, чтобы разработчики игры уважительно к нам относились. Это значит, что игра не должна тормозить по непонятным причинам, должны быть реализованы простые интерфейс, простое и логичное управление, а главное - нормальный уровень сложности игры. Cartmageddon: TDR 2000 этим требованиям удовлетворяет не полностью. В частности перевернутый баланс не позволяет зарабатывать достаточное время на уничтожении пешеходов. Соответственно, неоправданно увеличивается игровая сложность. Во-вторых, чрезвычайно важно, чтобы игровой процесс был увлекательным, чтобы он мог заинтересовать каким-нибудь неожиданным решением или оригинальным нововведением. Неважно чем, главное, чтобы он был достаточно интересным. Прошу прощения, но Cartmageddon: TDR 2000 откровенно скучен. Одна реалистичная физическая модель чего стоит. В-третьих (да-да, только в-третьих), нам необходимо достойная графическая реализация. Прошу прощения, но восторги относительно графики в Cartmageddon: TDR 2000 я разделить никак не могу. Попробуйте взять любую другую достаточно технологичную игру и просто сравнить скриншоты... Опять-таки наше мнение никак не может являться окончательным и не подверженным сомнению. Вы можете с нами не согласиться, можете спорить, можете купить игру, которой мы поставили низкую оценку, а потом заваливать нас гневными письмами. Это нормально. Мы лишь советуем, делимся своим мнением, а решение принимать вам.*



ановна Страна ИГр!  
Приветствую тебя. Что-то в последнее время тебя стали маловато критиковать. Надо бы исправить этот огрех. Критиковать буду лишь по одному пункту, т.к. спать больно хочется. А проблема вот в чём: в каждом номере на последних страницах есть раздел "Обратная Связь". Практически каждый раз там публикуются письма. И иногда в строках своего письма читатели спрашивают о чём-нибудь. И часто получается так, что в комментарии к данному письму нету ответа на вопросы, наличествующие в письме. Надеюсь, что проблема ясна. За примером ходить далеко не нужно. Берём последний 19(76) номер: во-первых, Торррд просил о публикации линейки локализаций от Буки. Ну и где же комментарий к этому предложению??

Что, низзя сказать, мол, да, будет/нет, не будет?? И не проклинают тут отмазки про то, что две недели на перевод, и всё такое. ВРАНЬЕ. Два месяца - возможно. Зато не забыто производство "заглавных" букв. Во-вторых: просили сделать журнал про какую-то мангу. (Кто-то знает, что это???). Ну, допустим, целый журнал

№ 21(78) НОЯБРЬ 2000

ВИДЕОРОЛИКИ  
ПАТЧИ  
ДЕМО-ВЕРСИИ  
НОВЫХ ИГР

# СТРАНА ИГР

## КАРТАРЫ



**Демо-версии:**

- Metal Gear Solid
- Escape from Monkey Island
- realMYST Gift
- Close Combat: Invasion Normandy
- Frogger 2: Swampy's Revenge
- Insane Sydney 2000
- Tux Racer
- Starfleet Command Vol. II:
- Empires at War
- Dirt Track Racing
- Sprint Cars

**Видео:**

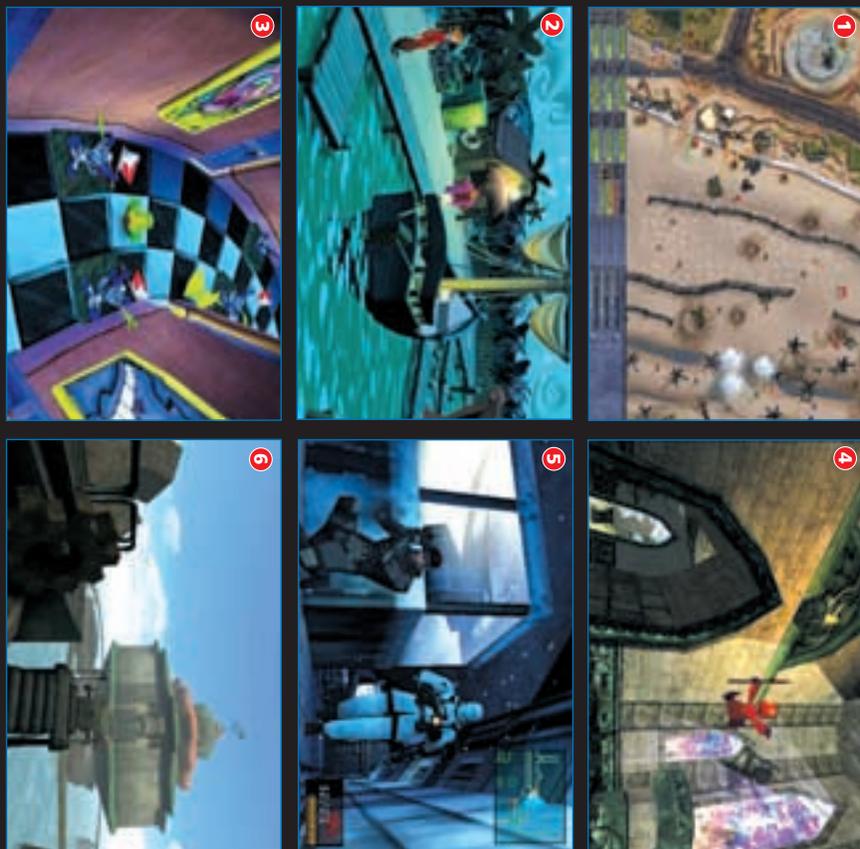
- Z.O.E.
- Eternal Arcadia (реклама)
- Sakura Taisen
- Daytona

**Патчи:**

- realMYST Patch
- Quake III Arena v1.25u
- Beta Point Release
- Star Trek: Klingon Academy v1.02 Patch
- Traffic Giant v1.3
- Breakout Patch 1

делать - это многовато. Но ведь спецвыпуск забачать, наверное, без проблем. А даже если и с проблемами, то почему не сказать этого в комментарии. Так нет же. Молчат как партизаны. Зато очередной раз влихнула рекламка "Фантома". DIS FF#, наверное, знает про "Фантом" и без этой подлости. Та-а-ак. Что-то я разошёлся. Уже и спать расхотелось.

Ну да ладно. Надеюсь увидеть в ответе (если такой вообще будет) что-нибудь вроде: "Звиняйте, будем стараться." А так... Есть ещё целая туча недочётов, за кои полагается ругать и ставить в угол. Всё. Спокойной ночи, Крава.



Ну, а хорошую локализацию вполне реально сделать за две недели. Хотя, разумеется, что ее можно делать и два месяца, и при желании - два года. Тут уж мы ничего не "наврали".

О журнале по манге могу сказать только одну конкретную вещь: пока в планах нет. Хотя, разумеется, различных идей хватает. Спецвыпуск по манге... С таким же успехом можно сделать спецвыпуск "Страны Игр", посвященный художественной фотографии. Журнал-то все-таки про игры... Разумеется, "звиняйте, будем стараться". :-))



Здравствуй, СИ!

Уважаемый, Любимый, Долгожданный журнал. Не пропуская ни одного твоего издания с мая 1997 года, не перестаю удивляться, как я на тебя "подсел". С нетерпением ожидаю очередной экземпляр, получив его, проглатываю за час анонсы, новости, железо и ревью, перечитываю, перечитываю и снова жду. Ты выходишь 2 раза в месяц, ждать вроде не так долго, вполне удобно. Но за удобство нужно платить. Вот я и рассчитываю за тебя двойной ценой. Мне кажется, это немного многовато. Тут претензия в том, что плачу я цену как бы за полноформатный экземпляр, но ведь это не так. Я не считаю, что 100 страниц стоят таких денег. Ты отвечал: совместите 2 выпуска и получите полноценного прежнего меня, но ведь и цена у тебя возрастает в 2 раза. Где ты видел компьютерный игровой журнал за 130 - 200 руб. (в зависимости от региона), пусть даже с двумя дисками и постерами. Если бы ты выходил 2 раза в месяц, каждый раз предоставляя выпуск, по объему сравнимый с полноценным журналом, когда-то у тебя было 180 страниц, тут я понимаю, есть за что платить вдвойне. Это первая моя претензия, что ответишь?

Немного конструктивной критики и предложений. Начнем с предыдущей моей претензии. Тут все просто - увеличить количество страниц до прежнего формата. Далее. Мне очень нравился дизайн раздела тактика журнала образца 1998 года. Помнишь? Тактика была не раздутая (мелким шрифтом с особым форматом для подшивки). Что же мы видим в последних номерах? Тактика на полжурнала, шрифтом больше, чем некоторые статьи, разбавленная чрезмерно большими скриншотами и в таком же количестве (солидарен с Буликом, СИ !18). Ты же не журнал "Тактика игр". Словом, с нынешним объемом журнала размер тактики несопоставим! Новости, информация о платформах, онлайн, качество статей, оценка игр (новая) хорошо с +. Этим и объясняется мой непрекращающийся интерес к тебе. Тут даже нечего сказать, вы одни из лучших. Позволь мне перейти к основной твоей проблеме - CD. По мне журнал без "компакта" это неполноценность. Поэтому я уделю этому вопросу основные предложения. Дизайн твоего диска должен меняться почаще. Можно предложить конкурс для читателей на "лучший дизайн диска", если у самого не хватает фантазии. :-)

По содержанию диска. К патчам и роликам претензий нет. Все нормально и оперативно. Демо-версии выходят немного запоздало (давно жду тестовую демку MechWarriorIV). Кроме этого хотелось бы видеть на диске постоянно (!) подборку shareware-игр, утилит, тестовых программ, последних версий драйверов (неужели это так трудно?). Для примера Detonator 6.32, тест от Mad Onion - xl-r8r, DirectX 8RC и многое другое.

Ну и последнее. Страна! Обрати внимание на "ляпы" (в том же 18 номере за сентябрь, обзор AOEII: The Conquerors, это ж целую страницу "заяпали" :-)).

Best regards, Bonus\_Life

Я уже неоднократно просил воздержаться от пропусков и предложений о стоимости журнала в адрес редакции. Редакция не занимается распространением журнала. Редакция занимается его созданием. Соответственно, мы готовы удовлетворить любопытство читателей во всем, что касается самой разработки журнала. Дизайн диска будет изменен в самом-самом ближайшем будущем. Когда точно, не скажу - боюсь сглазить. Естественно, изменений там хватать будет... Надеемся, что вам понравится. Ляпы... Приносим извинения за эту ошибку, уверен, что в будущем ничего подобного не произойдет.

- ДЕМО-ВЕРСИИ:**
- Metal Gear Solid**  
Одна из самых известных игр на PlayStation наконец-то нашла свое отражение на PC. За исключением серьезно выросшего графического уровня никакие концептуальные изменения не произошло. **1**
  - Escape from Monkey Island**  
Продолжение классического авантюрного сериала от Lucas Arts в полном 3D. Оно удивляет, восхищает и радует. Поклонники жанра найдут немало достоинств в демо-версии Escape from Monkey Island. **2**
  - realMUST**  
Да-да, это тот самый Must, самая продаваемая игра на PC за всю историю индустрии. Только на этот раз... в полном 3D! Сенсационная демо-версия, которая вызывает изумление у всех, кто знает, что такое Must. **3**
  - Gift**  
Прикольная и, естественно, трехмерная смесь жанров action и adventure. Gift от Cryo Interactive - это чуть больше, чем обычная аркадная ит-рушка. Это своеобразная пародия на самые известные хиты **4**
  - Close Combat: Invasion Normandy**  
Специально для поклонников серьезных игр - демо-версия пошаговой стратегии отSSI. Весьма точная с исторической точки зрения тактическая модель военных действий плюс некоторые новации в игровом процессе. **5**
  - Fogdog 2: Swampy's Revenge**  
Римейк знаменитой аркады конца 80-х. Опять-таки абсолютно трехмерный. За исключением некоторых досадных недосмотров разработчиков, все весьма забавно. Веселье, по крайней мере, гарантировано. **6**
- ПАТЧИ:**
- realMUST Patch
  - Quake III Arena v1.25u Beta Point Release
  - Star Trek: Klingon Academy v1.02 Patch
  - Triffic Giant v1.3
  - Breakout Patch 1
- ВИДЕО:**
- Z.O.E.
  - Eternal Arcadia (реклама)
  - Sakuga Taisen
  - Daytona

Что ж, Крава, должен сказать тебе большое спасибо за то, что указал на недоработки в "Обратной Связи". Впредь постараюсь быть внимательнее. Пользуясь случаем и выкладывая всю известную информацию о линейке локализаций "Буки":  
Вторжение (Thanor: The Invasion) - октябрь

Не зная страха (In Cold Blood) - октябрь  
Руна (Rune) - октябрь-ноябрь  
Они (Oni) - октябрь-ноябрь  
Heroes Chronicles: Clash of the Dragons - ноябрь  
JA 2.5: Цена свободы - декабрь  
Heroes Chronicles: Warlords of Wastelands - декабрь

# КОДЫ PC, PS

## КОДЫ PC

### Blair Witch Project Vol 1: Rustin Parr

Чтобы активизировать режим кодов нажмите **[Esc]** и введите один из нижеприведенных кодов:

- IWORKFORGOD** — режим бога
- GETINTOMYBELLY** — у героини появляется все оружие
- BIGHEAD** — включить режим больших голов
- T2000** — скин терминатора для героини
- GIVEMEFaITH** — восстановить жизнь
- NOD3D** — включить режим невидимости
- HELLFREEZEoVER** — заморозить врагов
- BIGSTICKoFDEATH** — получить shotgun
- MEDIUMRARE** — получить crossbow
- GOODTIMESMAN** — получить dynamite
- BURNYOURASSOFF** — получить flamethrower
- MEETMYPALToMMY** — получить tommygun
- SMILEYNoMORE** — получить elephant gun
- SUNoFGOD** — получить Charge Radiance Emitter
- IAMAWIMPForTHIS** — получить 100 пуль
- RECHARGE** — перезарядить батарейку фонарика
- THEDogFARTED** — получить противогаз
- ICANSEE** — получить прибор ночного видения
- WWWBEWARE** — получить серебрянные пули
- VAMPBEWARE** — получить литиевые пули
- DEMONBEWARE** — получить пули прощения
- ISUCK** — включить легкий уровень сложности
- IRULE** — включить сложный уровень сложности
- COMBATISScARY** — включить легкий уровень сложности битв
- PUZZLESAREScARY** — включить легкий уровень сложности головоломок
- INSTANTCRASH** — игра выпадает в операционную систему
- THUNDERSTORM** — шторм
- SNOWSTORM** — снегопад
- FLAMEoNASTICK** — получить зажигательные патроны
- GIBNPLENTY** — действие этого кода неизвестно
- ITISDARKNoW** — действие этого кода неизвестно
- GoNEAWHILE** — действие этого кода неизвестно
- RAISE** — действие этого кода неизвестно
- NUKEFART** — действие этого кода неизвестно
- TIME** — действие этого кода неизвестно
- OLDHAT** — действие этого кода неизвестно
- BLANK** — действие этого кода неизвестно
- DARK** — действие этого кода неизвестно
- STEP** — действие этого кода неизвестно

### Metal Gear Solid

Чтобы активизировать режим кодов, запустите игру с параметром, «-cheaten-able». Потом нажмите клавишу, соответствующую коду:

- [Esc]** — режим бога
- [F1]** — бесконечные боеприпасы
- [F2]** — нормальный вид
- [F3]** — вид от третьего лица
- [F4]** — быстрый перезапуск уровня

### Sydney 2000

Чтобы поиграть в режиме **Expert**, введите код «gizmo»

## Motocross Madness 2

В процессе игры зажмите **[Esc]** + **[Esc]** + **[Esc]**, а затем вернитесь в игру, чтобы получить новый **background**.

После того, как мотоциклист упадет, нажмите **[Esc]**, чтобы он сразу же оказался на мотоцикле.

### Crimson Skies

В основном меню кампании высветите микрофон (слева). Затем, зажав правую кнопку мыши, введите **idaho**. Справа появится новое меню, позволяющее выбрать любой уровень для прохождения.

## КОДЫ PS

### Tony Hawk's Pro Skater 2

#### Скейтеры из Neversoft

На экране главного меню зажмите **L1** и нажмите **[Right]**, **[Left]**, **[Right]**, **[Left]**. Теперь заходите в режим создания скейтеров и напишите имя любого из команды Neversoft, например, «Joel Jewett», «Connor Jewett», «Mick West».

#### Всегда полная спецшкала

Установите игру на паузу, зажмите **L1** и нажмите **[X]**, **[A]**, **[Circle]**, **[Right]**, **[Left]**, **[Circle]**.

#### Максимальные характеристики

Установите игру на паузу, зажмите **L1** и нажмите **[X]**, **[A]**, **[Circle]**, **[A]**, **[Right]**, **[Down]**, чтобы поднять характеристики своего скейтера до 10.

#### Turbo mode

Установите игру на паузу, зажмите **L1** и нажмите **[Down]**, **[Circle]**, **[A]**, **[Right]**, **[Down]**, **[Circle]**, **[A]**, **[Right]**, **[Circle]**, чтобы увеличить скорость на 25%.

#### Blood mode

Установите игру на паузу, зажмите **L1** и нажмите **[Right]**, **[Right]**, **[Circle]**, **[A]**.

#### Жирный skater

Установите игру на паузу, зажмите **L1** и нажмите **[X]**(4), **[Left]**, **X**(4), **[Left]**, **X**(4), **[Left]**, чтобы сделать вашего скейтера жирнее. Код можно вводить несколько раз.

#### Тощий skater

Установите игру на паузу, зажмите **L1** и нажмите **[X]**(4), **[Right]**, **[X]**(4), **[Right]**, **[X]**(4), **[Right]**, чтобы сделать вашего скейтера тоньше. Код можно вводить несколько раз.

#### Дополнительные фишки

Чтобы открыть множество дополнительных возможностей игры вам придется пройти игру, выполнив все задания на уровнях. Причем эту операцию нужно выполнить определенное количество раз. А если вы пройдете игру за вновь созданного скейтера, то откроется **Spider-Man**. Одним словом, ищите в этом направлении.

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

## 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,

\$79.99		\$79.99		\$79.99		\$69.99	
\$79.99		\$79.99		\$79.99		\$79.99	
\$79.99		\$69.99		\$79.99		\$69.99	
\$55.99		\$55.99		\$75.99		\$119.99	

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





Должен. Вы и Ваши коллеги можете загрузить материалы по адресу: [www.compaq.ru](http://www.compaq.ru)

Если  
Вы проверяете всех  
кто входит и выходит из  
Вашего офиса,  
то почему бы не узнать  
хотя бы имя того,  
кому Вы доверяете всю свою  
информацию?

Возможно вы не помните,  
как ваш компьютер  
появился в офисе.

Ведь компьютер не человек - стандартный ящик, имя которого вы не обязаны знать. Результат такого отношения всегда один - однажды компьютер без видимых причин отказывается работать. Чтобы избежать этого, пользователи все чаще и чаще отдают свое предпочтение компьютерам Compaq - имени, которое олицетворяет качество и надежность. Неудивительно, что более 50 миллионов наших компьютеров оправдывают это доверие каждый день.



DeskPro EP

Что скрывается  
за громким именем?  
Современная  
элементарная база —



DeskPro EN

процессоры Intel® Pentium® III и Intel® Celeron™. Оптимальная конфигурация и привлекательная цена позволили компьютерам Compaq Deskpro в 1998 году стать лучшими компьютерами корпоративного класса (по итогам тестов журнала PC Magazine).

**Легкость модернизации и обслуживания.** Конструкция компьютеров допускает их разборку вплоть до системной платы без использования инструментов и их наращивание в зависимости от ваших постоянно меняющихся потребностей.

**Надежная система защиты.** Все модели Deskpro EN имеют дистанционно запираемый замок, предотвращающий несанкционированный доступ.

**Уникальный набор решений интеллектуального управления Compaq**

*Intelligent Manageability* объединяет средства установки, обеспечения защиты и обнаружения неисправностей компьютеров в сети и экономит до трети средств, затрачиваемых на эксплуатацию системы на протяжении всего срока службы.

**Корпус компьютера Deskpro EP Towerable** приспособлен к установке как в настольном, так и в башенном положении, а корпус *Deskpro EN Space Saver* меньше стандартных на целых 36%.

**Лицензионное ПО Windows'95, Windows'98 и Windows NT** обеспечивают программную надежность систем Compaq.

**Все компьютеры Compaq протестированы** на соответствие 2000 году.



DeskPro EN SS

<http://www.compaq.ru>



107066, Москва, Доброслободская, 5  
тел.: (095) 267-3038, факс: (095) 265-5192  
E-mail: [commerce@lanit.ru](mailto:commerce@lanit.ru) <http://www.commerce.lanit.ru>

**COMPAQ**  
компьютеры решают всё

# МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Что это такое?

Зачем они нужны?

Какие они бывают?

Сколько они стоят?

Что они могут?

ЧТО  
СМОЖЕШЬ  
ТЫ?



**+** [mobilecomputers.ru](http://mobilecomputers.ru)

ноутбуки

мобильные телефоны

цифровые фотоаппараты

цифровые видеокамеры

мини принтеры

mp3 плееры

MD-плееры



## ЧИТАЙ В НОВОМ ЖУРНАЛЕ

В ПРОДАЖЕ С 20 ОКТЯБРЯ

# Корсары

проклятье дальних морей



Приходилось ли тебе слышать, как скрипят доски под каблуками твоих сапог? Как воет ветер в снастях? Как чайки зовут в плавание? Видел ли ты, как трепещет под свежим ветром Веселый Роджер?



Корсары. Проклятье дальних морей © 2000 Акелла; © 2000 АОЗТ "1С". Все права защищены.

## ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ В НОЯБРЕ 2000

- |   |  |  |  |   |   |
|---|--|--|--|---|---|
| <p><b>Москва</b><br/>                 Ленинградский пр-т, 80, корп. 20,<br/>                 ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44<br/>                 ВЦ «Горбушка», левая аллея, левая сторона, 96-97<br/>                 ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»<br/>                 ул. М. Бирюзова, 17<br/>                 ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»<br/>                 Ленинский проспект, 62/1, «Кинолотов»<br/>                 Оловяный бульвар, д.15, «Галерея Водолей»<br/>                 ул. Тверская, д.8, стр.1<br/>                 ул. 2-я Тверская-Ямская, 54<br/>                 ул. Исаковского, 33/1<br/>                 Олимпийский проспект, 16<br/>                 Марксистская, 3 (маг. «Планета») <br/>                 ул. Старокачаловская, 16, ТД «Перекресток в Северном Бутово»,<br/>                 ул. 8-го Марта, 10<br/>                 ул. Авиамоторная, 57<br/>                 «Школа 21 век» Детский Мир, 4-й и 1-й эт.<br/>                 Осенний б-р, 7, корп. 2<br/>                 Зеленоград, корп. 1106Е<br/>                 Б. Строчиновский пер., 28/11<br/>                 ул. Генерала Глаголева, 26<br/>                 ул. Смольная, 24/а<br/>                 ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»<br/>                 ул. Башиловская, 21<br/>                 3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1<br/>                 Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высок. энергии<br/>                 ул. Новая Басманная, 31, стр. 1<br/>                 ул. Ивана Франко, 38, корп. 1<br/>                 ул. Тверская, 25/9</p> | <p>ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41<br/>                 Ленинский проспект, 89<br/>                 Рязанский пер., 2<br/>                 г. Зеленоград, корп. 430, стр. 1<br/>                 ул. Тверская застава, 3<br/>                 ул. Русаковская, 27<br/>                 ул. Руставели, 1<br/>                 Савеловский ВКЦ, В23<br/>                 ул. Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»<br/>                 Университи, 2-й этаж<br/>                 ВЦ "Горбушка", 2-й этаж<br/>                 Зубовский б-р, 17, стр.1<br/>                 Савеловский ВКЦ, В13<br/>                 ул. Земляной Вал, 2/50<br/> <b>Абакан</b><br/>                 ул. Шетинкина, 59<br/> <b>Алматы</b><br/>                 ул. Маркова, 44, оф. 315<br/> <b>Архангельск</b><br/>                 ул. Тимме, 7<br/> <b>Астрахань</b><br/>                 ул. Савушкина, 43, оф. 221<br/> <b>Барнаул</b><br/>                 ул. Деловая, 7<br/> <b>Березники</b><br/>                 Центральный Универсальный Магазин<br/> <b>Бишкек</b><br/>                 ул. Киевская, 96Б, салон «Umatul»<br/> <b>Братск</b><br/>                 ул. Депутатская, 17<br/> <b>Брянск</b><br/>                 ул. III Интернационала, 2, 59<br/> <b>Верный Пышма</b><br/>                 ул. Ленина, 42</p> | <p><b>Владивосток</b><br/>                 ул. Фонтанная, 6, к. 3<br/>                 Океанский пр-т, 140, маг. "Академкнига"<br/> <b>Владимир</b><br/>                 ул. Московская, 11<br/> <b>Домодево</b><br/>                 ул. Рабочая, 59А,<br/> <b>Иваново</b><br/>                 ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»<br/> <b>Ижевск</b><br/>                 ул. Советская, 8А<br/> <b>Калининград</b><br/>                 Ленинский пр-т, 13-15<br/> <b>Киров</b><br/>                 ул. Московская, 12<br/> <b>Краснодар</b><br/>                 ул. Старокубанская, 118<br/>                 ул. Красная, 43, «Дом книги»<br/> <b>Красноярск</b><br/>                 ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»<br/> <b>Лангепас</b><br/>                 ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»<br/> <b>Липецк</b><br/>                 ул. Космонавтов, 28, «Алладин»<br/> <b>Магнитогорск</b><br/>                 ул. Ленина, ЦУМ<br/> <b>Мурманск</b><br/>                 ул. Воровского, 15А<br/> <b>Нефтеюганск</b><br/>                 «Росси» мкр. 2, д. 23<br/> <b>Новосибирск</b><br/>                 ул. Гагарина, 55<br/> <b>Нижневартовск</b><br/>                 ул. Менделеева, 17П<br/> <b>Н.Новгород</b></p> | <p>ул. Гордеевская, 97<br/>                 ул. Маслякова, 5, компьютерный салон<br/>                 «Все для бухгалтера»<br/>                 ул. Карла Маркса, 32<br/>                 ул. Карла Маркса, 32, компьютерный салон<br/>                 «Ладитор»<br/> <b>Новгород</b><br/>                 Григоровское шоссе, 14А, маг. "НПС"<br/> <b>Новосибирск</b><br/>                 Красный пр-т, 157/1<br/> <b>Норильск</b><br/>                 пр-т Ленина, 22, маг. "Ольга"<br/>                 ул. Ленина, 22, маг. "Ольга"<br/>                 Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»<br/> <b>Новосибирск</b><br/>                 Красный пр-т, 157/1<br/> <b>Норильск</b><br/>                 пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»<br/> <b>Новосибирск</b><br/>                 ул. Киевская, 8<br/> <b>Олеся</b><br/>                 ул. Жукковского, 34<br/>                 р-к «Котовский», пав. Е-82<br/> <b>Оренбург</b><br/>                 ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»<br/> <b>Орехово-Зуево</b><br/>                 ул. Ленина, 44А<br/> <b>Орск</b><br/>                 ул. Станиславского, 53<br/> <b>Пермь</b><br/>                 ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки"<br/>                 ул. Луначарского, 58<br/>                 ул. Большевикская, 75, оф. 200<br/>                 ул. Большевикская, 75, оф. 509<br/>                 ул. Большевикская, 101, маг. "Дега-Ком"</p> | <p>ул. Борчанинова, 15<br/> <b>Рига</b><br/>                 ул. Дзербенс, 14, оф. 502 "ANDI"<br/>                 ул. Кр. Барона, 25<br/> <b>Ростов-на-Дону</b><br/>                 ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»<br/> <b>Самара</b><br/>                 ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.<br/> <b>С.-Петербург</b><br/>                 Лиговский пр-т, 1, оф. 304;<br/>                 ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;<br/>                 Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»<br/>                 Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»<br/>                 ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж<br/>                 Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;<br/>                 Каменостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКОД»;<br/>                 Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;<br/>                 пр. Скячек, 77, «Компьютерный Мир»;<br/>                 ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет «АСКОД»;<br/>                 Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;<br/>                 пр. Славы, 5, маг. «MagCom»;<br/>                 пр. Просвещения, 36/141, маг. «MagCom»<br/>                 ул. Народная, 16, маг. «MagCom»;<br/>                 пр. Большевиков, 3, маг. «MagCom»<br/> <b>Сочи</b><br/>                 ул. Советская, 40<br/> <b>Орск</b><br/>                 ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»</p> | <p><b>Таллинн</b><br/>                 ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEX»<br/>                 Ахти, 12<br/> <b>Тамбов</b><br/>                 ул. Советская, 148/45<br/> <b>Тольятти</b><br/>                 ул. Ленинградская, 53А<br/> <b>Тюмень</b><br/>                 ул. Геологоразведчиков, 2-58<br/> <b>Улан-Удэ</b><br/>                 ул. Хахалова, 12А<br/> <b>Усть-Каменогорск</b><br/>                 ул. Ушанова, 27, подъезд 2<br/> <b>Хабаровск</b><br/>                 ул. Стрельникова, 10А<br/> <b>Ханты-Мансийск</b><br/>                 ул. Калинина, 53<br/> <b>Чебоксары</b><br/>                 ул. Хузангая, 14<br/> <b>Челябинск</b><br/>                 ул. Энтузиастов, 12<br/>                 Свердловский пр-т, 31, компьютерный салон «BEST»<br/>                 ул. Пушкина, компьютерный салон «Wenep»<br/> <b>Чита</b><br/>                 ул. Амурская, 91<br/> <b>Электросталь</b><br/>                 пр. Ленина, КЦ «Октябрь»<br/> <b>Южно-Сахалинск</b><br/>                 ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»<br/> <b>Якутск</b><br/>                 ул. Аммосова, 18, 3 этаж<br/> <b>Ярославль</b><br/>                 ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»</p> |
|---|--|--|--|---|---|

**а также в фирменных магазинах Москвы:**  
**Партия:** «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1; «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. Лоблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;  
**Электрический Мир:** ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокозинская 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

1С  
Фирма "1С"

СТРАНА  
ИГР



AKSAL™

Bethesda  
SOFTWARE



# Корсары

проклятье дальних морей

ЗЕМЛЯ 2150

# ДЕТИ СЕЛЕНЫ

