

# СТРАНА ИГР

# GRANDIA II

на грани  
идеальной  
RPG

<http://www.gamem>



**ИГРЫ:**

Fallout Tactics ... Quake III Team Arena ... Giants ... I'm Going In ... Oni

**ПРОХОЖДЕНИЯ:**

Final Fantasy IX ... MechWarrior IV: Vengeance ... Jagged Alliance: Unfinished Business



4 600000 010830



Новый номер в продаже с 20 января

# МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Что это такое?  
Как ими пользоваться?  
Сколько они стоят?  
Что они могут?

Что сможешь  
**ТЫ!**



А также в каждом номере:

/ ноутбуки / цифровые фотоаппараты / цифровое видео /  
/ беспроводной доступ в Интернет / mp3 плееры / MD плееры /  
/ современные мобильные телефоны / новейшие цифровые  
устройства / портативные системы /

Читайте  
в журнале

**mc** МОБИЛЬНЫЕ  
КОМПЬЮТЕРЫ

# СПЕЦВЫПУСК ХАКЕРА С CD-ROM!



CD-ROM диск с  
нужными програми!



Море нужной  
информации



Наша  
Супер-наклейка  
в подарок!

## ЛУЧШИЕ X-материалы за год

Зимнее заподлостроение

**Взлом таксофонов:**

**звоним на хэяву**

**X-гороскоп**

**Порочный софт  
на компакт-диске**

**X-вдео**

**Море новогодних  
подарков inside**

Всё это в Новогоднем X-спец  
для тебя и твоих друзей!

## В ПРОДАЖЕ С 27 ДЕКАБРЯ

# СПЕЦ #6 ХАКЕР



# СОДЕРЖАНИЕ



СИ № 02 (83) январь 2001

- 004** НОВОСТИ *NEWS*  
004 Игровая индустрия  
SPECIAL
- 012** 012 Коробочные сокровища  
016 Doom 3:  
Иллюзии и реальность
- 018** PERSONA  
018 Shigeru Miyamoto
- 024** ХИТ?  
024 Fallout Tactics  
028 Wizardry 8  
032 Oni  
034 Illbleed  
PREVIEW
- 036** 036 Moonshine Runners  
038 No Name War  
039 Star Wars: Starfighter  
040 Time Crisis Project Titan  
040 Planet Harriers  
041 Ace Combat 4  
041 Dragon Riders
- 042** ГАЛЕРЕЯ *GALLERY*
- 044** ОБЗОР *REVIEW*  
044 Giants Citizen Kabuto  
048 Quake III Team Arena  
050 I'm Going In  
053 Colin McRae Rally 2.0  
054 Jagged Alliance 2.5  
056 Battle Isle: Andosia Wars  
058 Grandia II  
060 Sonic Shuffle  
062 Дракула 2  
063 Противостояние 3
- 064** X-FILES
- 064** Action Forms
- 068** ОНЛАЙН *ONLINE*
- 074** ЖЕЛЕЗНЫЕ *НОВОСТИ*
- 076** ТАКТИКА *TAKTIX*  
076 Final Fantasy IX  
082 MechWarrior 4  
088 Jagged Alliance 2.5
- 092** КОДЫ *CODES*
- 093** ПИСЬМА *LETTERS*



## Oni

Приобретенная недавно Microsoft команда Bungie, наконец-то, выпустила демо-версию своей шумевшей на выставках и презентациях Oni. Теперь мы все сможем, наконец-таки узнать о реальных качествах будущего хита.



**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.

## колонка редактора

Поздравляю всех с успешным преодолением рубежа веков и завершением празднования Нового года и сопутствующих по календарю дат. Все это, правда, относится исключительно к вам, дорогие читатели. Наш же дружный коллектив сдает очередной номер сразу же после невероятной встречи Y2K1, в окружении старых знакомых, так часто появлявшихся на страницах журнала на протяжении всего 2000 года. Giants, I'm Going In, Jagged Alliance 2.5, Grandia II, Quake III Team Arena, - все эти игры практически разом вышли на рынок в предверии Рождества, но, не успев в последний номер года, оказались занесены, пусть и незаслуженно в список релизов года нового. Ну да ничего, - главное, чтобы сами игры оказались стоящими. Кстати, о недоразумениях. Похоже, что наши друзья и коллеги из Финляндии решили отпраздновать Новый Год, а заодно и первое апреля несколько ранее положенного календарем срока, в связи с чем в последнем номере СИ за 2000 год каким-то непостижимым образом оказались напечатаны несколько полос из дружественного нам журнала "Хакер". Приносим вам свои глубочайшие извинения и печатаем в этом номере сразу две части материала Persona о несравненном гении Shigeru Miyamoto. В планах же, - рассказы и о других известных личностях игрового мира. На очереди Sid Meier, John Carmack, Yuji Naka, Yu Suzuki, Peter Mouligneaux и многие другие. В этом году вы сможете заметить и ряд других новшеств в журнале, однако все секреты я выдавать пока не стану.



Ну что ж, в путь! Смелее, товарищи! Перелистывайте страницы!

Всегда ваш,

Сергей Амирджанов

## Игры в алфавитном порядке

<b>PC</b>	Alone in the Dark 4	42	Battle Isle: Andosia Wars	56	Colin McRae Rally 2.0 PC	53	Doom 3	16	Dragon Riders	41	Fallout Tactics	24	Final Fantasy IX	76	Giants Citizen Kabuto	44	I'm Going In	50	Jagged Alliance 2.5	54, 88	MechWarrior 4	82	Moonshine Runners	36	No Name War	38														
	Oni	32	Quake III Team Arena	48	Star Wars: Starfighter	39	Wizardry 8	28	Дракула 2	62	Illbleed	34	Moonshine Runners	36	Phantasy Star Online	42	Planet Harriers	40	Sonic Shuffle	60	Project Titan	40	<b>PS2</b>	Ace Combat 4	41	Alone in the Dark 4	42	Moonshine Runners	36	Oni	32	Star Wars: Starfighter	39	<b>Xbox</b>	Alone in the Dark 4	42	Doom 3	16	Moonshine Runners	36







# МИРОВАЯ ИНДУСТРИЯ: 1995-2000

ЧАСТЬ 1

Сергей Овчинников  
при участии  
Дмитрия Агарунова,  
директора  
издательства  
GameLand,  
Дмитрия Мартынова,  
директора  
компании SoftClub  
и Юрия Мирошникова,  
руководителя  
направления мультимедиа  
компании 1С

**В** прошлом юбилейном номере «Страны Игр» мы подводили итоги нашей пятилетней совместной жизни в игровом мире, и пытались выяснить, что же по-настоящему интересного произошло в индустрии за прошедшие годы, куда она движется, какие игры и жанры будут популярны в ближайшем будущем. Оказалось, что задача эта далеко не так проста, как может показаться. Единного всеобъемлющего взгляда на сегодняшние проблемы нет ни у одного, даже самого «топ-менеджера». Ни одно мировое издательство не может сегодня сказать о том, что оно абсолютно уверено в успехе, своем или своих партнеров. И ведь речь идет о таких грандах, как Electronic Arts, Activision, Interplay, что уж и говорить о российских игроках. Нестабильность ситуации на рынке игровых приставок приводит к нестабильности рынка в целом, и глупо было бы говорить о том, что на PC-играх сегодняшний приставочный беспредел никак не отражается. Чтобы разобраться во всех перипетиях сегодняшней ситуации в игровой индустрии, мы решили прибегнуть к помощи самых уважаемых экспертов, - людей, которые фактически своими руками выстроили российскую игровую реальность, - каждый своим способом. В этом материале вы найдете ответы на множество вопросов и почти наверняка сможете заглянуть хотя бы краешком глаза в будущее игровой индустрии. Вероятно, нам потребуется не одна публикация, чтобы как следует разобраться во всех перипетиях современного игрового бизнеса, однако мы полагаем, что в данной ситуации спешить не стоит.







**Переходный период**

Знающие люди, наблюдая за сегодняшней ситуацией на рынке, говорят о том, что подобный «переходный период» уже однажды имел место, и было это как раз тогда, когда 16-битные консоли и технологии уступали дорогу 32-битным машинам и трехмерной графике. Продолжался же кризис с 1994 по 1996 год, все то время, пока PlayStation и Nintendo 64 пробивали дорогу к сердцам массового игрока. Ситуация, когда весь рекламный напор и поток информации концентрировался вокруг игровых систем нового поколения, а реальные продажи и активность присутствовали все еще на старом рынке картриджей для SuperNES и Genesis, практически в точности повторяется и сейчас. Только те-



**Интернет-магазин с доставкой на дом**

**Заказ по интернету:**

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

e-mail: [info@e-shop.ru](mailto:info@e-shop.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**  
**NEW**  
**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>\$19.99</b> <b>HOT!</b> (DC) удлинитель для джойстика	<b>\$109.99</b> Concept 4 Racing Wheel	<b>\$31.99</b> Мышь для DC
<b>\$45.99</b> Dynamite Cop	<b>\$69.99</b> (DC) Seaman с микрофоном	<b>\$65.99</b> (DC) Power Stone 2	<b>\$40.00</b> Cyber Dog Megabyte
<b>\$229.99</b> <b>NEW</b> Nintendo 64 Pikachu (US)	<b>\$39.99</b> Controller N64	<b>\$89.99</b> Legend of Zelda: Majora's Mask	<b>\$79.99</b> <b>NEW</b> Banjo-Tootie
<b>\$99.99</b> (Color) Game Boy	<b>\$57.59</b> Game Boy Pocket	<b>\$46.99</b> <b>NEW</b> (Color) Donkey Kong Country	<b>\$24.29</b> <b>GAME BOY</b> True Lies
<b>\$149.99</b> <b>NEW</b> (US) PS One	<b>\$7.99</b> (PAL) Medi Evil 2 (на рус. яз.)	<b>\$9.99</b> Blest Chamber	<b>\$9.99</b> <b>Special Price</b> (US) Nanotek Warrior





Ом из-за этого чуть вновь не разорилась **Activision**, были окончательно погребены **US Gold** и **Ocean**, и оказались сбитыми с ног **Acclaim** и **Midway**. Корпорация **Matsushita**, вышедшая на рынок с неудавшейся **3DO** вынуждена была временно отказать от своих игровых амбиций (то же самое, как тогда предсказывали эксперты, произойдет и с **Sony**), попутно ввергнув своего главного партнера издательство **Electronic Arts** в пучину финансового неблагополучия. Лишь успешные продажи спортивных сериалов на **PlayStation** вернули **EA** былую уверенность в себе и даже сверх того, уверенность в несокрушимости торговой марки **Sony**.



перь весь мир говорит о **PlayStation2**, **GameCube** и **Xbox**, а реально продаются игры на **GameBoy**, **PSOne** и немного на **Dreamcast**. С того момента, как технологический скачок к **3D-технологиям** стал возможным, а **Sega**, **Sony**, **Nintendo** и **3DO** приступили к разработке собственных игровых технологий, миру **2D** фактически пришел конец. Однако законы рынка продиктовали свои условия: фактически, на протяжении еще полутора-двух лет после появления явного лидера приставки **PlayStation** продажи игр на «старые» платформы, хотя и падали, но все равно значительно превышали обороты с продаж софта на **PS**. Тогда, в 1995-



## 1995: Saturn vs. PlayStation

В декабре 1994 года официально началась новая эра в истории видеоигр. С разницей всего в неделю, 27 ноября и 3 декабря соответственно, компании **Sega** и **Sony** запустили на японском рынке свои новые игровые консоли, — **Saturn** и **PlayStation**. История обеих платформ весьма необычна. Компания **Sega** числилась в списке ветеранов игровой индустрии. Ее приставка **Genesis (MegaDrive)** в Европе стала единственным оружием, которое индустрия смогла противопоставить мощнейшей маркетинговой и финансовой машине **Nintendo**, владевшей в



ОТКРОЙ УНИКАЛЬНЫЙ ПО СВОЕЙ КРАСОТЕ МИР ФУТУРИСТИЧЕСКИХ ГОНОК  
**СТАНЬ ЧЕМПИОНОМ ВСЕЛЕННОЙ!**



**ФАНАТАМ  
СУМАСШЕДШЕЙ СКОРОСТИ,  
ШКВАЛЬНОЙ СТРЕЛБЫ И  
ЧУМОВЫХ САУНДТРЕКОВ  
ПОСВЯЩАЕТСЯ!**

# САРАФАРК БИЛАТЛОН

СДЕЛАНО  
В  
РУССИИ

 **НИКТА**  
WWW.NIKITA.RU





те годы подавляющим большинством игрового рынка. На удачных **Genesis** играх выросла и развилась компания **Electronic Arts**, а успех приставки сделал **Sega** не только одним из крупнейших производителей игровых автоматов, но и серьезным игроком на игровом рынке в целом. Гениальная рекламная политика, яркие и необычные игры и неординарность принимаемых руководством **Sega** решений позволили почти оттеснить продукцию **Nintendo** на второе место. Попытки же японской корпорации продвинуться дальше за пределы технологических лимитов **Genesis** оказались непродуманными. **Sega** по ошибке приняла за серьезного конкурента платформу **3DO**, и начала пытаться перейти на 32-битную технологию, по возможности не выходя за границы хорошо распространенного и раскрученного **Genesis**. Соответственно, и модуль расширения **32X**, и невероятно дорогой даже по тем временам дополнительный **CD-ROM Sega CD** для **Genesis** (с великолепными **Ecco the Dolphin** и **Lunar**), не представились покупателям достаточно интересными. В то время как на рынке игровых автоматов новые технологии **Sega** показывали себя с самой лучшей стороны, а игры на **Model 1** и **2** стали лучшими демонстрациями того, насколько серьезно **3D** способно изменить современные игры. Процесс же разработки новой игровой консоли шел намного сложнее. **Sega** применила в **Saturn** двухпроцессорную архитектуру, в которой два абсолютно одина-

ковых процессора **Hitachi SH2**, частотой **28 MГц** поровну делили между собой графические и логические задачи. К сожалению, нюансы использования такой архитектуры разработчики смогли уловить далеко не сразу, и даже собственные **Sega** игры поначалу не блистали красотой. Наспех же сделанные порты **Virtua Fighter** и **Daytona USA** публику не только не впечатлили, но даже отчасти разозлили. **Sega** вскорости пришлось выпустить версию **Virtua Fighter Remix**, в которой были устранены все досадные недоработки, однако впечатление японцев от консоли уже резко пошатнулось. Тем не менее, имидж **Sega** все еще был бы на высоте, если бы не достойный старт **PlayStation** в Японии.

Детище компании **Sony**, также начало свой долгий путь к покупателю еще в самом начале девяностых, когда компания **Nintendo** обратилась к **Sony** с предложением создать некое расширение для **SuperNES**, способное считывать данные с компакт-дисков. Несмотря на то, что работа над устройством под кодовым названием **PlayStation** под руководством одного из инженеров **Sony** Кена Кутараги была уже практически завершена, **Nintendo** разорвала контракт с **Sony** ввиду того, что сторонам так и не удалось обговорить в деталях вопрос о том, кто же будет производить (не разрабатывать игры, а печатать диски) сами **CD-ROM**ы с играми для **SNES**. **Nintendo** обратилась с новым предложением к своим партнерам из **Philips** (что после аналогичного разрыва привело к выпуску провальной **CD-i**), ну а брошенная на полпути **Sony** решила самостоятельно завоевывать игровой рынок. На разработку полноценной приставки у компании ушло почти два года, за которые **Sony** удалось найти себе достойных партнеров, уставших от вечной гегемонии **Nintendo** с ее железными и неудобными для независимых издательств законами и монопольной политикой. Среди «из-





КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ  
ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ  
И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ  
«ИГРУШКИ».

**TopWare**  
INTERACTIVE

Всегда что-то особенное.  
[www.topware.ru](http://www.topware.ru)



**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

**snowball.ru**  
лучшие игры по-русски

**1C**

Фирма «1С»

123056 Москва, д/к 64

Отдел продаж: ул. Селеневская, 21

Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407

Линия консультаций: (095) 268-1065, [line@1c.ru](mailto:line@1c.ru)

[www.1c.ru](http://www.1c.ru), [admin1c@1c.ru](mailto:admin1c@1c.ru)

«2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ», ноябрь 2000

«2150: ВОЙНА МИРОВ», июль 2000

«ГОРЬКИЙ-17», классика жанра

«ВОЙНА И МИР», классика жанра

[www.snowball.ru/DS](http://www.snowball.ru/DS)

[www.snowball.ru/2150](http://www.snowball.ru/2150)

[www.snowball.ru/GORKY17](http://www.snowball.ru/GORKY17)

[www.snowball.ru/KM](http://www.snowball.ru/KM)

[www.snowball.ru/russian](http://www.snowball.ru/russian)





менников» оказались крупнейшие в Японии издательства **Namco** и **Square**, причем именно переход в стан **Sony** старейшего партнера **Nintendo Square** и соответственно переход на **PlayStation** главного японского ролевого сериала **Final Fantasy** решающим образом сказались на перемене картины японского рынка. Никогда не имевшей особого успеха в Японии (помимо аркад) **Sega** в такой ситуации оставалось лишь бороться всеми возможными методами. Однако разобщенность действий подразделений компании (когда половина **Sega** работала исключительно на аркадный рынок, а вторая половина пыталась поддерживать на плаву собственную игровую платформу) привели к тому, что **Saturn** начал постепенно терять позиции. Тем не менее, провалом в Японии **Saturn** считать никак нельзя. Но зато в Америке новая консоль **Sega** потерпела полное фиаско.

Запуск **Saturn** и **PlayStation** в Америке был первоначально назначен на девятое сентября 1995 года. **Sony** еще летом начала приводить в исполнение грандиозный маркетинговый план, согласно которому на раскрутку **PlayStation** в Америке предполагалось потратить аж пятьдесят миллионов долларов, сумму по тем временам для индустрии неслыханную. Американское же руководство **Sega**, ведомое неким **Tom'om Kalinske**, предпочло прямо противостоянию ранний выстрел. Совершенно неожиданно для всей индустрии, **Saturn** выпущен в Америке еще в конце мая 1995 года, как раз в самом начале «тихого» сезона. Практически без рекламы, и с не особенно выдающейся библиотекой игр, состоявшей из тех же **Virtua Fighter** с **Daytona USA** и еще парой ничем не примечательных игр, выглядевших лишь немного лучше, нежели их аналоги на **3DO**, по цене в 450 долларов вместе со сходящим в комплект **Virtua Fighter**, **Saturn** был продан к сентябрю всего лишь 100-тысячным тиражом. Летом на выставке **E3'95 Sony** объявила о том, что **PlayStation** выйдет в свет по беспрецедентно низкой цене в 299 долларов. В сентябре же разогретая публика скупилась на **launch PlayStation** (с **Ridge Racer** и **Battle Arena Toshinden**) 120 тысяч консолей. **Sega** пришлось уменьшить цену **Saturn**, параллельно выкинув **VF** из комплекта. Следующие три месяца наверняка запомнились всем участникам событий как безумное время, наполненное слухами, спорами и дезинформацией. В стремительно набирающем популярность аналитическом журнале **Next Generation** в каждом номере сталкиваются в интервью представители **Sega of America** и **SCEA**, представляя свои цифры продаж приставок, неоспоримо доказывающие, что именно их платформа обгоняет противника. Реальный же расклад к Рождеству такой: **PlayStation**, несмотря на более поздний старт, успела немного обойти **Saturn**. Соотношение примерно 200,000 на 170,000. Тем не менее, сила **PlayStation** уже начинает проявляться по-настоящему. Беспрецедентная по своим масштабам акция раскрутки великолепных **Sega Rally** и **Virtua Fighter 2**, предпринятая **Sega**, не дает почти никаких результатов. Мир уже увлечен новым идолом: **PlayStation**. Эйфорию подстегивает **Namco**'вский **Tekken**, предлагающий почти все то же, что и **Virtua Fighter**, но в несколько более эффектной манере. В Японии выходит первый настоящий суперхит на 32-битных платформах: им становится **Virtua Fighter 2**, проданный в результате 1,2-миллионным тиражом, а парой месяцев спустя появляется и ответ **Sony** - **Capcom**'овский **Resident Evil**. Каждый произведенный **Saturn** продолжает обходиться **Sega** минимум в 330 долларов, принося компании только убытки. Еще большие убытки приносит нераспроданный, но произведенный в огромных количествах **32X**, так и пылящийся на складах компании.

## PC-фронт

По сравнению с кипящим и бурлящим рынком игровых приставок, **PC** живет в 1995 году относительно спокойно. Тем не менее, именно этот год оказался для **PC-издательств** и разработчиков наиболее прибыльным и прорывным. Несмотря на абсолютное отсутствие продвинутых **3D-технологий** (первые примитивные акселераторы появились лишь в конце 1995-го в виде чипа **NV1** и эмулятора **Saturn**), **PC-игры** наконец-то начали расходиться внушительными тиражами, принося издательствам приличные доходы, особенно в свете огромных убытков от рынка консольного. Сиквел к нашумевшему хиту молодой компании **Blizzard Warcraft II: Tides of Darkness** стал одной из первых **PC-игр** на **CD-ROM**, проданных миллионным тиражом. Технологически **PC** сравнивается с **3DO**, но все еще весьма далек от грандиозной по тем временам графики на **PlayStation** и даже **Saturn**. Массовое использование **CD-технологий** сделало, наконец-таки, возможным создание игр с большим количеством видеовставок. Разработчики используют нововведение практически везде. Лучшего баланса между весьма качественным видео и захватывающим игровым процессом находит студия **Origin** и Крис Робертс, кардинально изменившие уважаемый и любимый **Wing Commander**, превратив его в настоящую космическую одиссею, не хуже «Звездных Войн». Третья часть игры, озаглавленная **The Heart of the Tiger**, пользуется невероятным успехом. Столь же оригинально и к месту применяется видео в квесте от **Access Under a Killing Moon**. Третьим знаковым «видеорелизом'95» становится сложный и невероятно реалистичный квест **Spycraft**, в котором игроку представляется возможность поработать агентом ЦРУ, разоблачая шайку международных террористов. Многодисковые эпопеи на 4,5, а иногда и на 7 **CD** захватывают рынок, и некоторое время считается, что лучше та игра, которая занимает как можно больше дисков. С этой точки зрения главный шедевр эпохи - последняя по-настоящему хорошая игра Роберты Уильямс **Phantasmagoria** студии **Sierra**, занимающая сразу 7 **CD**. Индустрия **PC-игр** выходит наконец-таки на тот уровень, с которого начинается серьезный коммерческий успех и серьезные деньги. Крупные производители видеоигр уже не могут игнорировать **PC**, и постепенно начинают переводить на платформу некоторые свои проекты и студии. Пока — в качестве подстраховки основного консольного бизнеса. Все в индустрии понимают, что от очередного спада или даже краха не застрахован никто.

Продолжение следует...



На днях в клубе "Бармалей" состоялась фантастическая презентация двух новых проектов "Гейм Ленга" — призрачного журнала будущего "Фантом" и его более респектабельного брата "Мобильные компьютеры".



**Ф**еерическое шоу, которое вел лично Руби Роуд («Пятый элемент»), ознаменовалось выступлением Дивы Плава Лагуны («Пятый элемент») — она пела — и Дмитрия Агарунова («Гейм Ленга») — он пообещал, что компания и дальше будет радовать читателей интересными журналами. Солидную, как и полагалось, речь о развитии офисной техники произнес главред «Мобильных компьютеров» (первого по-настоящему серьезного журнала издательства), главред же «Фантома» речь произнес короткую, но чувственную. Зато внимание космических девушек натолкнуло его на мысль заказать статью об эротике в фантастике и вызвало здоровую зависть у братьев Хакеров. Так что презентацию решено считать успешной. Остается только поблагодарить клуб «Бармалей», любезно предоставивший площадку для техногенных экспериментов.



СИ



Интернет-магазин с доставкой на дом

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

e-shop  
<http://www.e-shop.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, скидка 5%.

\$79.99		US Unreal Tournament	\$79.99		US Fantavision	\$79.99		US ESPN X Games Snowboarding	\$79.99		US Kessen
\$79.99		US Dead or Alive 2	\$79.99		US Ridge Racer V	\$79.99		US Summoner	\$79.99		US Dark Cloud
\$79.99		US Silent Scope	\$79.99		US Big SSX Snowboard Supercross	\$79.99		US Tekken Tag Tournament	\$79.99		US Street Fighter EX3
\$55.99		US Basic Memory Card	\$55.99		US PSX-2 Controller	\$55.99		US Memory Card 8 Mb	\$119.99		US Racing Wheel



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.  
 Заказы по интернету — круглосуточно!



# Special Edition:

## Коробочные сокровища

Сергей Фвчинников



**С**овременный игровой мир частенько сегодня сравнивают с кинобизнесом и с развлекательной индустрией вообще. Однако несмотря на то, что общего у них действительно много, игровая индустрия живет все-таки по несколько другим законам. Некогда мешавшая развитию игр немассовость аудитории, ее высокая зависимость от возрастных критериев, теперь начинает играть на руку производителю видеоигр. Действительно, в игры играет меньше людей, чем, скажем, ходит в кино. Но зато большая часть из них «сидят» на этом деле довольно крепко, потребляя десятки новых шедевров, в то время как средний американец до кинотеатра добирается максимум два-три раза в год, попадая в результате или вообще на случайный фильм, либо на тот, о котором рассказала в своем шоу какая-нибудь Oprah. В руках же воротил игрового бизнеса вся аудитория просматривается, как на ладони. Имея дело с такой «концентрированной» толпой куда легче понять, чего же на самом деле ей хочется и, главное, всегда появляется возможность заработать и еще на чем-то кроме продажи самой видеоигры. Идея выпуска всевоз-

можных «сопутствующих товаров», посвященных героям тех или иных игр или же появление на свет «специальных редакций» игровых творений отнюдь не нова, — многие старые игровые компании, такие как Nintendo, практикуют подобные вещи с незапамятных времен. Многие американцы до сих пор бережно хранят полученные ими с какими-нибудь Хэппи-Милами в Burger King фигурки Марио образца 1985 года или коллекционную коробочку с Legend of Zelda: A Link to the Past, в которой, как помнят сторожилы, находился специальный позолоченный картридж. И все-таки настоящий смысл игровой merchandising приобрел лишь сейчас, когда аудитория игроков достаточно серьезно разделилась на настоящих фанатов и людей, лишь частично заинтересованных в проведении свободного времени за экраном компьютера или с джойпадом перед телевизором. Вполне естественно, что вся сувенирная продукция предназначается прямиком первой группе. И весь этот разговор не имел бы абсолютно никакого смысла, если бы не то невероятное разнообразие, которое обрушилось на наши бедные головы (и кошельки) с наступлением эры Special Edition в игровом мире. Надо сказать, что в этом деле издательства оставили далеко позади и киноиндустрию и всех музыкальных поп-звезд вместе взятых.



Серия Lunar, несмотря на свой достаточно примитивный графический облик (игра впервые вышла на SegaCD в 1992 году), завоевал сердца тысяч почитателей сверхкачественных локализаций от WD.



Максимум, на что оказались способны кино и аудио-магнаты, так это на выпуск постеров, маек и иногда, в особых случаях, фигурок персонажей фильмов или мультфильмов, то есть продукции, более-менее ориентированной на людей, которым понравился тот или иной фильм, или актер. На обычных людей, мыслящих примерно следующим образом: «Вот висят неплохие майки по десять долларов. С логотипом нового крутого фильма. Если и я буду носить такую







постеры, слушая саундтреки и раскладывая по столам и ящикам массу напоминающих о лучших моментах игровой жизни предметов. Прохождение любимой игры, — это не просмотр полторачасового фильма, даже самого распрескрасного. Это фактически часть жизни. И далеко не самая скучная или неинтересная. Неужели она не стоит того, чтобы оставить что-нибудь на память о долгих бессонных ночах и посиневших судорожно сжимающих геймпад пальцах? Особое внимание советуем обратить тем, кто предпочитает пиратскую продукцию оригинальной: вы даже не представляете, чего себя лишаете!

Resident Evil Code: Veronica Perfect Edition (Capcom, DC, PS2, 2001). Компания Capcom к пятилетию своего суперпопулярного сериала решила выпустить новую версию лучшей по мнению всех фанатов, его серии. Новая Code Veronica появится как на Dreamcast, так и на PlayStation2 и будет представлять собой абсолютную ту же игру, что и раньше, но с дополнительными видеороликами и расширенным сюжетом. Помимо этого, в специальную редакцию Perfect Edition будет входить DVD-фильм, посвященный истории сериала и в деталях раскрывающий подробности жизни разработчиков. А в PlayStation2-версии будет наличествовать еще и игральная демка недавно анонсированного Devil May Cry.

Lunar 2: Eternal Blue Complete (GameArts/Working Designs,

# твой пропуск в будущее



**По-настоящему качественная сувенирная продукция на игровом рынке, даже японском, является большой редкостью. Подобные шедевры продаются дорого.**

майку, все вокруг будут считать, что я живу в ногу со временем и смотрю правильное модное кино». Совсем другой человек покупает специальную редакцию Baldur's Gate с саундтреком, огромной картой и бонус-диск с новыми персонажами. Это уже не дань самоутверждению и не попытка казаться модным, — это уже прямое действие на центры удовольствия. Он повесит карту на стену, включит саундтрек с любимыми мелодиями, и даже если никому такое увлечение не будет понятно, все равно процесс ОБОЖАНИЯ доставит огромное удовольствие. Мы ждем новых серий,

PSOne, 2000). Если и есть на свете компания, идеально и суперответственно подходящая к созданию специальных редакций выпускаемых ею игр, то это Working Designs, которая вот уже на протяжении многих лет переводит для американского рынка главные шедевры японских RPG, шутеров и пошаговых стратегий. Сериал же Lunar стал для WD главной точкой приложения талантов компании. Более роскошного издания и представить себе невозможно: большая коробка, в которой помимо трех игровых дисков есть еще саундтрек, видеодиск с фильмом о создании иг-



**КОМПЬЮТЕРНЫЙ САЛОН**  
возможно, самый большой в Москве

ЕЖЕДНЕВНО  
с 10.00  
до 19.00

**926-2452**



ст. м. "Китай-город"  
Б. Трёхсвятительский пер., 2  
Салон компьютерной техники  
"Остров Формоза"  
926-2452 (многоканальный)  
ежедневно 10.00-19.00

интернет-кафе

island.formoza.ru







события фирма Bandai подготовила специальное издание, включающее в себя как систему Wonderswan Color, так и саму игру Final Fantasy. Издание получилось весьма роскошным, хотя и несколько минималистическим. Тем не менее, ярые поклонники Final Fantasy размели уже в первый день продаж более 200 тысяч экземпляров этого bundle по 90 долларов за штуку. Все равно, впрочем, это Wonderswan Color не спасет, — уже в марте появится настоящий лидер портативного рынка нового поколения — GameBoy Advance.

**Те самые часы Timex, которые носит всю игру Ryo Hazuki в Shenmue. Sega трепетно относится к часовым компаниям, и для раскрутки Phantasy Star Online воспользовалась услугами компании Swatch, с технологией @Internet Time.**



ры, постер, позолоченный медальон главной героини в аккуртатном бархатном мешочке, карта мира и великолепно изданная книжка с артворком из игры. Вот так надо делать супериздания! Самое удивительное, что это никакой не Special Edition, а обыкновенный комплект поставки, — всего-то за 60 долларов. Стоит также учесть, что и сама игра просто великолепна.



Eternal Arcadia Limited Box (SEGA/Overworks, DC, 2000). Выпущенный только в Японии (к сожалению) особый вариант Eternal Arcadia (Skies of Arcadia в Америке) стал одним из лучших и самых оригинальных специальных изданий на сегодняшний момент. Большая картонная коробка Limited Box помимо самой игры содержала отличную бандану с эмблемой Blue Rogues, пиратского клана главных героев игры, милый браслет, особую петлю-держатель для мобильного телефона (в Японии они весьма популярны), три брелка и невероятно красивую 150-страничную книгу со счетками, рисунками и артворком из игры. Все это продавалось по 9800 иен, что составляет немногим более 90 долларов. И разумеется, уже давно распродано.



Sakura Taisen (SEGA, Saturn, DC, 1997, 1998, 2000). Сериал Sakura Taisen произвел в Японии настоящую революцию, вклинившись в нерушимый до этого дуэт сверхпопулярных RPG — Dragon Quest и Final Fantasy. Учитывая, что обе они известны еще с 80-х годов, появление столь приткого конкурента заставило многих деятелей индустрии задуматься о том, какова же технология создания не просто удачной, а именно культовой игры. Так или иначе, но Sega «оттянулась» на сериале по полной программе. Специальные версии Sakura Taisen на Saturn включали такие странные предметы как компьютерные «мыши» с особыми ковриками, а для выхода переизданий обеих серий на Dreamcast в коробки с играми были упакованы сначала особая розовая VMS, а потом и такой же Vibra Pack. Под новый год же свет увидел и особый розовый Dreamcast с рисунками всех персонажей из игры и особым «сакуровским» софтом для отправления e-mail. Уже вышла масса всевозможных дополнительных игр-головоломок с известными персонажами, а в игрушечных магазинах можно купить куклу-героиню сериала. Какой будет Limited Edition у выходящей в марте Sakura Taisen 3, мы даже представить себе не можем.

Shenmue (SEGA/Am2, DC, 1999). Флагман Dreamcast'овской игровой библиотеки и самый дорогой игровой проект всех времен, конечно же, не мог избежать огромной волны merchandize. Самое странное, так это то, что реально в Limited Edition самой игры входил лишь достаточно примитивный саундтрек. Но зато среди дополнительных товаров были и кружки, и плакаты, и гравюры, и коврики для «мыши», и майки, и особые часы фирмы Timex (в точности такие, какие носит в игре Ryo) и несколько вариантов саундтреков, причем весьма и весьма достойных. Все эти товары украшены великолепными работами художников Am2 и составляют прекрасную коллекцию. Правда, как и все японское, обходятся они достаточно дорого.

некий детский (или фанатский) вариант обычной N64, но только уменьшенной в размерах и раскрашенной в боевые цвета Pokemon — синий и желтый. Помимо этого на фронтальной панели сидит сам Пикачу, ноги которого служат вместо клавиш Reset и Power, а глаза демонически светятся, когда приставка включена. Очень милая штука для поклонников Pokemon.

Wonderswan Color (Bandai, WS, 2000). Японская премьера портативной игровой системы Wonderswan Color оказалась буквально-таки завязана на одном единственном событии — появлении в продаже ремейка первой части легендарной Final Fantasy, причем, как нетрудно догадаться, именно на

Vagrant Story (Square, PSOne, 2000). На уникальный проект Action/RPG компания Square возлагала большие надежды. Предполагалось, что эта действительно невероятно атмосферная и интересная игра сможет превратиться в успешный сериал. Потому-то и для раскрутки ее денег не жалели. Ряд выпущенных под маркой Vagrant Story сувениров заставлял вашего покорного слугу прямо-таки трепетать перед прилавками японских игровых магазинов. Взять хотя бы чрезвычайно изящный кулон или эффектную зажималку Zipro, — все предметы достаточно дороги, но всем своим видом говорят о потрясающем качестве.





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 800МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

### Путь к новым возможностям Internet



# ТЕХМАРКЕТ

ДИДЖИТАЛ

**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.

## Бесплатная

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

#### НАШИ МАГАЗИНЫ:

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

Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru  
Дилерский отдел: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru  
Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-31-62  
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  
45 компьютеров! 24 часа в сутки Вас ждут самые современные сетевые игры!

Желаете сэкономить время?

## www.5000.ru

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

#### 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 НП "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

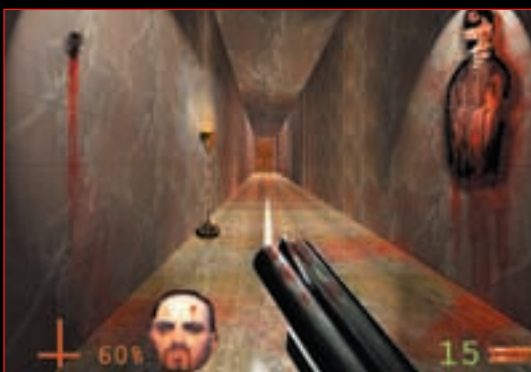


# DOOM 3

Дмитрий Эстрин

## ИЛЛЮЗИИ И РЕАЛЬНОСТЬ

Один раз перевернув все наши представления о том, какими могут быть игры, Doom стал символом целой эпохи. Первые известия о начале разработки Doom 3 повергли всех нас в состояние близкое к шоку. Неужели еще один переворот?! Неужели еще одна революция?! Неужели, в конце концов, грядет возвращение любимейшей игры всех и каждого в новой ультрасовременной ипостаси?! Или все-таки — это типичный коммерческий проект, который в будущем вызовет в нас страшное разочарование? Ведь и разработчики уже не те, и время другое, и мы, как не восторгаемся старым Doom'ом, в него больше не играем...



**К**онечно, с Doom 3 связано невероятное количество иллюзий, которые рано или поздно рассеются. Возможно, часть из них исчезнет с появлением первых screenshot'ов, которые наши читатели, разумеется, увидят первыми. Реальность совсем не такая, какой мы ее себе представляем или хотим представлять или не хотим представлять. Что все же ждет нас? Для ответа на этот вопрос мы решились на своеобразный эксперимент с социологическим оттенком. Было задано несколько типовых вопросов всем самым заслуженным сотрудникам «Страны Игр». Соответственно, были получены ответы, которые типовыми назвать никак не получится. Кстати, в опросе участвовал наш друг, Levelord, дизайнер уровня Sin, Heavy Metal F.A.K.K. 2, American McGee's Alice... Он отреагировал в своей обычной манере... Впрочем, о нем несколько позже. Итак, вопросы:

- 1 Когда и при каких обстоятельствах вы впервые увидели Doom?
- 2 Чем стала для вас эта игра, чем она вас удивляла, что в ней нравилось, не нравилось, или, возможно, раздражало?
- 3 Как вы считаете, можно ли Doom 3 назвать уместным проектом?
- 4 Сможет ли, по вашему мнению, Doom 3 повторить подвиг своего предшественника?
- 5 Несколько неожиданный вопрос: как вы думаете, когда выйдет Doom 3?

Все эти вопросы были составлены с таким расчетом, чтобы... проанализировать наши иллюзии на предмет составления более ясной картины реальности. Результат стал очевиден...

### Сергей Долинский

1 Я очень хорошо это помню. Для научных расчетов мы купили наш первый компьютер — крутой 386-ой. «Белой сборки», за 1800 долларов! И помимо всякого софта, типа Нортон, Лотуса и Окшек, немедленно поставили DOOM — прямо с 5-ти дюймовых дискет. Вот тогда-то я DOOM и увидел, более того, сразу почувствовал его превосходство над «Вольфом» и, конечно же, полюбил. Похоже, так пришла Первая Любовь...

2 Если говорить о том, что потрясло — так это wad-файл в котором в качестве уровней воспроизводились интерьеры здания в котором я сидел. Было интересно врываться в кабинет директора и расстреливать супербосса, окопавшегося там. А раздражала неодолимая привычка, которую выработывал DOOM — игрок все время пытался «заглянуть за угол» и стучался лбом о монитор!

3 Без всяких вопросов — да! Даже если в этом кое-кто и усмотрит лишь «попытку выжать последние соки из культового хита». Побродите в Интернете — после того как id выложила исходники DOOM'a (да и задолго до того :) — немало коллективов и одиночек разрабатывают свои версии продолжения шедевра, создают многопользовательские сервера, пишут утилиты и т.д., и т.п. Одним словом, ресурсов на тему DOOM 2,5-3 — немерянно. А это значит концепция не погибла, аудитория есть и игру ждут с нетерпением! Лишь бы разработчики не подвели...

4 Если «подвиг» — это количество проданных дисков — то без проблем, повторит. Если «подвиг» — это снова завоевать любовь геймеров, то... скорее всего тоже — да. Объясню почему — народная любовь к DOOM'у так велика, что в самом крайнем случае энтузиасты лично доведут продукт до кондиции (как это, например, вышло с HL и Counter Strike'ом — люди сами сделали из мода, то что им нужно и Valve покорно издает любительский продукт под своей маркой как новую игру).

5 Полагаю, уже этим летом. Очень хотелось бы...

### Юрий Поморцев

1 Лет пять-шесть назад, после зажигательных рассказов друзей, которые были очень сильно невыспавшимися, но чертовски довольными.

2 ВОТ ЭТО РЕАЛИСТИЧНОСТЬ, БЛИН — простите за грубость, но так оно и было!

3 Почему бы и нет — вопрос в том, как позиционируют игру сами разработчики. Если это попытка выжать последние соки из культового хита — то лично забью последний гвоздь в гробик, а если же желание хотя бы просто воссоздать шедевр на новом техническом уровне — жду с распростертыми.

4 Разум уверенно отвечает «нет», однако сердце страждет и верит, и верит, и верит...

5 Выйдет.



## Борис Романов

1 В магазине «Дом Книги» на Новом Арбате. Когда точно — не помню (кажется в начале 94-го года). Шел на второй этаж за книжками вместе с товарищами и в одном из отделов, торгующем играми, узрел этот шедевр. Был в полном шоке от «трекмерных» уровней, на что один мой товарищ сказал, что на этом дурацком думе уже у всех крыша поехала.

2 Эта игра на долгое время стала эталоном игр для PC. Тем не менее, по разным причинам, играл я в нее мало. Не нравилось мне в ней, как я теперь понимаю, отсутствие приличного дизайна. Также бесило, что можно играть только с видом от первого лица.

3 Doom 3 проект, конечно, уместный. Вспомнить детство всегда приятно. Жалко только, что делает его сама id software, а не какая-нибудь другая команда, которая была бы способна сделать современную игру, а не очередной «движок».

4 Подвига своего предшественника повторить больше никому не удастся, так как ничего более кардинального, чем переход в играх из 2D в 3D произойти, к сожалению, не может. Да и время сейчас другое — совсем не революционное.

5 Хотя через пару лет. Пока еще живы те, кто помнит Doom, этот проект можно шлифовать до совершенства. Плохой игры разработчикам никто не простит. По крайней мере мне в это хотелось бы верить.

## Сергей Овчинников

1 На одном из московских радиорынков, — до сих пор помню маленькую запорошенную снегом стопочку дискет :-)

2 У нас тогда еще не было полной версии (реально мы даже не подозревали о том, что такая существует). Поэтому раздражало, что вся игра состоит лишь из нескольких уровней. Плюс еще тормозила она солидно, когда на экране было много врагов, — по тем временам явление редкое. А по поводу положительных ощущений, сказать ничего нельзя, — как после первой любви остались радужные, положительные воспоминания. Вот выйдет Doom на GameBoy Advance, тогда и вспомним.

3 Безусловно. Единственный момент, который меня разочаровывает, заключается в том, что Doom 3 будет делать id. Та, id,

которая выпустила уже две совершенно невпечатляющих в плане дизайна игры. Та id, из которой за последние два года ушла половина легендарных сотрудников. Для такого важного проекта можно было бы попробовать воссоединить Dream Team — Кармак, Хук, МакГи...

4 По мнению многих людей, которые видели движок Doom 3 в действии, эта игра станет серьезным технологическим прорывом. Откровенно говоря, большего я от нее и не жду. НАСТОЯЩИЙ дизайн мы увидим уже потом, в Alice 2, Sin2 или еще в чем-нибудь на движке Doom III.

5 На рождество 2001. В этом я почти уверен.

## Вячеслав Назаров

1 Перед тем, как увидеть игру, я выслушал о ней массу восторженных эпитетов. Было это в году 93-м, наверное. Завидя черной, словно пятнадцатидневная гематома, завистью тем счастливым, которые могли «распилить коричневого урода» бензопилой на батарейках и порадоваться брызгам крови, которые были «совсем как настоящие», я ждал того момента, когда смогу сам начать охоту на чудовищ. В итоге все оказалось совсем по-другому. Когда на компьютер, который загадочным образом завелся в одном из углов домика, был установлен ОН, я пригласился заняться геноцидом монстров, открыв сезон охоты. Но после того, как я прошел несколько десятков виртуальных метров, на меня неожиданно набросился мерзкий коричневый мутант, похожий на моего тогдашнего преподавателя по физике. Сразу я, конечно, не испугался. Произошло это спустя полторы секунды. Моментально забыв о цели своего визита, я слома голову бросился к ближайшему укрытию и... утонул в бассейне с кислотой... После этого я вздрагиваю всякий раз, когда вижу людей в коричневых дубленках, и ужоу в нирравну, встречая на улице бывшего преподавателя...

2 На долгое время игра стала всем. За исключением вина, карт и женщин. Нравилось в ней практически все. Пейзажи за окнами цитадели, трупы монстров, лежащих везде и всюду, добрый финальный «мультик» с нанизанной на кол головой зайчика в главной роли. Не нравилась полная и всепоглащающая двухмерность, не позволяющая ни забраться ни на какое возвышение, ни хотя бы взглянуть вверх, на моргающие лампочки,

или вниз — на лужи крови. Ну, а раздражали... конечно, тормоза. Но не те, которые толпились у меня за спиной, комментируя убийства, а те, у которых выдавал мой тогдашний калькулятор серии 386.

3 Не уверен. С точки зрения ностальгирующих ветеранов игрового фронта — безусловно... С точки зрения издателей/разработчиков — не факт. Хотя «не стареют душой ветераны», они стареют своими тушками и мрут, как мухи-дроздофилы. А поколение «пепси», пейджеров и MTV уже не помнит героев вчерашних дней...

4 Не повторит. Повторить шедевр невозможно. В лучшем случае от игры можно будет ожидать то, что она станет своеобразной экскурсией по местам боевой славы, которая предоставит возможность встретиться со старыми добрыми заклятыми друзьями. Небольшое путешествие во времени. Движение назад, но не вперед.

5 Никогда.

## Levelord:

...zdorovo, bratan! Nu tak kak deli u tya? What a great language, ...kruto, kruto, ...I must learn more ;) No, I have not seen DOOM III, sorry.

В общем, нам удалось выяснить, что Doom 3 — это проект, который одинаково волнует абсолютно всех, несмотря на разные вкусы и пристрастия. Надо полагать, что id Software все это осознает и, как сказал, один из участников опроса, провал Doom 3 может стать последним в истории компании. Хотя провал этот и маловероятен. Doom 3 — это, вне всяких сомнений, уместный проект. Ему, вне всяких сомнений, удастся встряхнуть игровую индустрию в очередной раз. Но при этом Doom 3 не сможет сотворить чуда. До сих пор id Software старается не распространяться о своем проекте, хотя возможности движка смогли оценить уже многие разработчики. Levelord, как выяснилось, в их число не вошел. В любом случае анонс этого проекта — явление положительное во всех отношениях. Полезное и для индустрии, и для каждого из нас. Уже сейчас Doom 3 стал настоящей реальностью, с которой нам приходится считаться. А все остальное — иллюзия...



Погрузитесь  
в сказочный мир  
цифрового видео  
и звука вместе  
с журналом  
**ЗРА DVD**

Эксклюзивное  
предложение:  
только к нашему журналу  
прилагаются фильмы  
на DVD-дисках



Со всеми предложениями по сотрудничеству  
обращайтесь по тел.: 217-3802, 217-3846, 217-3796



## Shigeru Miyamoto: история одного гения

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ



**Miyamoto принимал активное участие в создании новой приставки Nintendo GameCube**

<http://www.gameland.ru>

Нечасто в игровой индустрии случается, что один единственный дизайнер создает такое количество хитов для своей компании, что фактически приводит ее к мировому лидерству. История нынешнего директора по разработкам компании Nintendo Shigeru Miyamoto является чуть ли не главным подтверждением теории о том, что в сегодняшнем игровом мире индивидуальные личности, персоны и только они являются основной движущей силой. Наша новая рубрика расскажет «о жизни и творчестве» самых известных в индустрии людей. Людей, без которых не было бы ни Doom, ни Sonic, ни Virtua Fighter... Ведь несмотря на теперешнее состояние дел в до предела коммерциализованной индустрии, креативный фактор все еще никто не отменял.

Shigeru Miyamoto родился 16 ноября 1952 года в небольшом городке Sonebe, неподалеку от древней японской столицы Киото. Как можно легко догадаться, в те времена о грядущем веке видеоигр никто еще и не помышлял, и поэтому юный Shigeru проводил свое свободное время не дома перед телевизором, судорожно сжимая в руках геймпад, а на свежем воздухе, играя с

приятелями и исследуя окрестности. Как он сам вспоминает, главной причиной, которая в будущем побудила его заняться видеоиграми, было одно небольшое происшествие, которое с ним случилось еще в детстве. Как-то Miyamoto зашел довольно далеко от дома и попал в гористую местность (в Японии это совсем несложно, ведь 90 процентов территории страны покрыто высокими горами). На некотором возвышении он увидел небольшую пещеру, и немедленно больше всего на свете захотел посмотреть, что там внутри. Одновременно пришло и чувство страха. А вдруг там змея, волк, ядовитый газ, страшный монстр (далее полный перечень персонажей, которых можно встретить в миямотовских играх). Много раз Shigeru возвращался к этой пещере, и однажды, наконец, набрался смелости залезть внутрь, воспользовавшись позаимствованной из дома веревкой. До сих пор мастер вспоминает о том чувстве невероятного азарта и радости, которое охватило его, когда препятствие было преодолено. С тех пор, похоже, судьба просто вела юного Miyamoto по извилистому пути к вершинам славы. Поскольку семья Miyamoto жила достаточно бедно, теле-



визора и прочих благ цивилизации Shigeru практически не видел. Но зато совсем недалеко находился Киото, достаточно большой и развитый город, хотя, конечно, и не такой безумный мегаполис, как Токио. Туда-то будущий создатель Mario и наведывался в надежде посмотреть на всевозможные технологические новинки и при случае сходить в кино. В Японии шестидесятых еще только начинался диснеевский

бум (из которого позже родилась и национальная анимационная индустрия), так что Miyamoto увидел все шедевры дедушки Диснея уже когда почти закончил школу. Наибольшее впечатление на него произвели фильмы «Питер Пэн» и знаменитая «Белоснежка». Именно диснеевская анимация повлияла на его решение стать художником. Miyamoto поступил в художественное училище Kanazawa Munci College of Industrial Arts and Crafts. Несмотря на любовь к искусству, особого рвения в обу-



чени Shigeru не показывал, предпочитая просиживанию долгими часами в пыльных классах рисование комиксов для маленьких японских издательств, и игре на гитаре в маленькой студенческой рок-группе. В результате вместо трех стандартных лет для получения диплома ему потребовалось аж пять. Помимо этого, Miyamoto организовал свой собственный клуб любителей анимации и комиксов, работая в котором он встретил немало друзей, которые вскоре стали его партнерами по созданию лучших в мире видеоигр. Когда время обучения завершилось, в жизни Shigeru наступил весьма неприятный момент. Ему предстояло найти работу. В современной Японии, как и в древние феодальные времена существует традиция пожизненного найма людей на работу. Иными словами, если сотрудник пришел в компанию, то весьма велика вероятность того, что и на пенсию он уйдет спустя тридцать-сорок лет из того же самого коллектива, понятно дело, несколько продвинувшись в должности. Чем старше человек, тем больше у него жизненного опыта, - считают японцы, - и тем больше его способность к руководящей деятельности. Среди президентов крупных японских корпораций почти нет людей, кому бы еще не

ных аркадных автоматов, которые хоть и не были особенно популярны в Японии и в Америке, все же приносили компании неплохую прибыль. Достаточно скоро талант Miyamoto пригодился для того, чтобы придумывать красочные логотипы новых игр и оформлять автоматы. Глава же подразделения исследований и разработки №4, в котором работал Shigeru, гениальный инженер Gunpei Yokoi придумал в конце семидесятых новую электронную игрушку, которую он назвал Game & Watch. На жидкокристаллическом экране был нарисован гигантский осьминог, щупальца

которого, попеременно меняясь в размерах, оплетали большой сундук с сокровищами, к которому спускались подводники. Игрок должен был управлять аквалангистами и избегая попадания в щупальца к осминогу носить на поверхность сокровища. Думаю, эта игра многим известна, ведь именно игрушки сериала Game & Watch отечественная фирма Электроника бесстрашно клонировала (разумеется, даже не подумав об авторских правах) в середине восьмидесятых годов. Game & Watch стала чрезвычайно популярной, и Nintendo удалось продать около пятидесяти миллионов подобных игрушек, результат для небольшой японской фирмы просто-таки ошеломляющий. Именно с этого момента Yamauchi понял, что будущее компании лежит в игровой индустрии.

К началу восьмидесятых годов Miyamoto уже зарекомендовал себя как неплохой художник и весьма талантливый поставщик идей. Впрочем, этого все равно не хватало, чтобы поручить зеленому сотруднику работу над каким-либо проектом. На помощь, как водится, пришел случай. В 1980 году в американской аркадной индустрии дела пошли из рук вон плохо. Практически все новые игры проваливались, а старые хиты всем уже давно



исполнилось 70 лет, и даже их более молодым помощникам (в должностях, на которые в той же Америке назначают молодых перспективных сотрудников) обычно по 50-60. Соответственно, проблема выбора рабочего места для обычного японца (для которого это место не было заранее зарезервировано отцом или дедом) становится сложнейшей задачей. Miyamoto, как истинный раздолбай, решил пойти в данном случае путем наименьшего сопротивления. А именно, попросил своего отца поспрашивать у старых знакомых, не требуется ли им талантливый художник. По счастью, такой приятель у отца был. Звали его Hiroshi Yamauchi, и он руководил небольшой компанией по производству игровых карт и кое-каких детских игрушек. Компания эта была семейным бизнесом и была основана еще в конце прошлого века, а теперь, на волне успеха диснеевских мультфильмов, получила лицензию на производство игровых карт с персонажами из мультфильмов, и переживала эпоху хорошего роста. Компания носила название Nintendo и в тот момент искала способ расширить свое влияние путем выхода на рынок игрушек. И хотя новые художники были Yamauchi не нужны, он не смог отказать старому другу и решил встретиться с Miyamoto. По счастью, Shigeru хорошо подготовился к этой встрече, и приготовил массу рисунков со своими идеями по созданию новых игрушек. История умалчивает о том, что же конкретно было предложено, но точно известно, что вскоре после этого разговора Miyamoto был принят на работу в должности штатного художника. Дело было в 1977 году. Примерно в это же время в Nintendo родилось новое направление деятельности - компания начала поставки своих собствен-



**Super Mario 64 шокировал игровое сообщество своим поистине революционным качеством.**

надоели. Президенту американского подразделения Nintendo Minoru Arakawa (зятю Yamauchi) был нужен настоящий хит, чтобы поправить дела. Он, как всегда, заказал новую игру у японцев и с нетерпением ждал ее появления. R&D4 разработала для него игру под названием Radarscope, и первые отклики на нее были весьма положительными. Arakawa заказал три тысячи машин, вложив в этот заказ все свободные наличные средства. К сожалению, из-за плохой погоды теплоход, на котором должны были быть доставлены автоматы, задержался в пути на несколько месяцев, и к тому моменту, когда груз был доставлен, интерес к игре резко снизился. Nintendo of America удалось продать лишь 1000 аркадных кабинетов, и Arakawa столкнулся с реальной угрозой разорения. Он попросил Yamauchi немедленно создать ему новую игру, которая могла бы идти на старой архитектуре Radarscope, чтобы можно было использовать непригодные машины, модернизируя их новыми чипами памяти с игрой. Все дизайнеры и создатели игры, как назло, были заняты более важными проектами, и задача спасения из финансовой пропасти американского офиса Nintendo легла на молодого новичка из четвертого отдела R&D, который заявил, что может сделать весьма интересную игру, причем в кратчайшие сроки. С некоторой опаской Yamauchi дал добро на создание проекта, поручив



## Игры Miyamoto и подразделения Nintendo EAD

Nintendo Entertainment System  
 Volleyball (1985)  
 Super Mario Bros (1985)  
 Short Order/Eggsploade (1986)  
 Pro Wrestling (1986)  
 The Legend of Zelda (1986)  
 Super Mario Bros 2 (Japanese) (1986)  
 Mike Tyson's Punch-Out (1987)  
 Super Mario Bros 2 (US) (1988)  
 Ice Hockey (1988)  
 The Legend of Zelda 2: The Adventures of Link (1988)  
 Tetris (1989)  
 Earthbound (Mother) (1989)  
 Super Mario Bros 3 (1989)  
 Dr. Mario (1990)  
 NES Play Action Football (1990)  
 Star Tropics (1990)  
 Mario Open Golf (1991)  
 World Class Track Meet (1991)  
 Yoshi (1991)  
 Super Team Games (1992)  
 Tetris 2 (1992)  
 Star Tropics 2: Zoda's Revenge (1994)  
 Wario's Woods (1994)  
 Game Boy  
 Tetris (1987)  
 Nintendo World Cup Soccer (1988)  
 Play Action Football (1988)  
 Tetris 2 (1989)  
 Dr. Mario (1991)  
 Yoshi's Cookie (1991)  
 Wave Race (1992)  
 Donkey Kong 94 (1993)  
 Super Mario Land 3: Wario Land (1993)  
 The Legend of Zelda: Link's Awakening (1993)  
 Wario Land 2 (1996)  
 Super Nintendo Entertainment System  
 Super Mario World (1991)  
 Pilotwings (1991)  
 F-Zero (1991)  
 Sim City (1991)  
 The Legend of Zelda: A Link to the Past (1992)  
 Super Mario Kart (1992)  
 Super Soccer (1992)  
 Star Fox (1993)  
 Super Mario All-Stars (1993)  
 Tetris & Dr. Mario (1993)  
 Wario's Woods (1994)  
 Super Punch-Out (1994)  
 Tetris 2 (1994)  
 Stunt Race FX (1994)  
 Yoshi's Safari (1995)  
 Yoshi's Island (1996)  
 Super Nintendo Satellite System  
 The Legend of Zelda (1996)  
 F-Zero 2 (1997)  
 Mario Excitebike (1997)  
 Virtual Boy  
 Mario Clash (1996)  
 Mario Tennis (1996)  
 Nester's Funky Bowling (1996)  
 Teleroboxer (1996)  
 Virtua Tetris (1996)  
 Wario Cruise (1996)  
 Nintendo 64  
 Super Mario 64 (1996)  
 Wave Race 64 (1996)  
 Mario Kart 64 (1996)  
 Star Fox 64 (1997)  
 Yoshi's Story (1997)  
 1080 Snowboarding (1998)  
 F-Zero X (1998)  
 The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)  
 The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000)  
 Game Boy Color  
 The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (1998)  
 Wario Land 2 DX (1998)  
 Super Mario Bros DX (1999)  
 Wario Land 3 (2000)  
 Nintendo 64 Disk Drive  
 Mario Artist: Talent Studio (2000)  
 F-Zero X DD Expansion (2000)

### Отмененные проекты:

Super Nintendo Entertainment System  
 Star Fox 2  
 Virtual Boy  
 G-Zero  
 Nintendo 64  
 Emperor of the Jungle  
 Super Mario 64 2 DD  
 1080 Snowboarding 2  
 Nintendo 64 Disk Drive  
 Video Jockey Maker  
 Ura Zelda DD  
 Mario Artist: Sound Maker  
 DD Sequencer  
 Wall Street

### Проекты в разработке:

Nintendo 64  
 Animal Forest  
 Game Boy Color  
 The Legend of Zelda: Mysterious Seed of Power  
 Game Boy Advance  
 F-Zero Advance  
 Napoleon  
 Wario Land 4  
 Nintendo Gamecube  
 Super Mario Bros  
 The Legend of Zelda  
 Communication Game



Yokoi покровительствовать новоиспеченному дизайнеру.

У Miyamoto действительно была масса идей насчет создания видеоигр. Он внимательно изучил все современные аркадные игры, и пришел к выводу, что большинство из них слишком скучны и однообразны, в них нет никакого сюжета или истории, а возможные персонажи не обладают ни малейшей долей характера. А у Shigeru в голове разыгрывались настоящие спектакли с кучей монстров, героев и непреходящей принцессой, попавшей в беду. В результате он решил использовать историю «Красавицы и Чудовища», но только немного попроще. В свое время насмотревшись «Кинг Конга», Miyamoto недолго думал, чтобы придумать злодея. Гигантская горилла, сбежавшая от своего маленького толстенького хозяина, и похитившая в придачу его подружку. Этот самый толстенький владелец разбушевавшегося животного, будущий Марио, должен был забраться по лестницам недостроенного здания, избегая атак огромной обезьяны, которая швыряла на него с крыши бочки, балки и прочие стройматериалы. Как только толстячку удавалось залезть на самую вершину конструкции, обезьяна убегала в заранее подготовленное убежище, и несчастному водопроводчику приходилось преследовать ее на следующий уровень. Уровней было много, они были весьма разнообразны, а главное, - игр, подобной этой на рынке никогда еще не было. Miyamoto сам нарисовал персонажей и даже самостоятельно написал музыку к игре (чего он больше никогда, увы, не делал). Сначала игру было решено назвать Monkey Kong, однако Akakawa не одобрил эту идею. Тогда, вооружившись англо-японским словарем, Miyamoto откопал термин «donkey», который, согласно этому изданию словаря (видимо, далеко не самому лучшему), означал «глупый, тупой». Так Monkey Kong превратился в Donkey Kong'a. Обезьяна стала ослом ;-), ну а Nintendo of America получила наконец, многострадальную игру, которую сначала удалось засунуть в память старых Radarscope'овских машин, и продать оставшиеся две тысячи автома-



**Несмотря на то, что Bowser появился лишь в Super Mario Bros. на NES, его образ настолько слился с миром игры, что уже невозможно представить Боулзера без Марио и Марио без Боулзера.**



# PERSONA

из Америки пришел заказ на десять тысяч новых автоматов с Donkey Kong. Игра стала первым суперхитом Nintendo, продана почти сотней тысяч тиражом и сделала торговую марку компании узнаваемой во всем мире, а молодому Miyamoto обеспечило пост дизайнера в R&D 4, которая потом переросла в студию EAD. Что в расшифровке означает «Entertainment, Analysis & Development».

После успеха с Donkey Kong Miyamoto, как это принято и в современной игровой индустрии, немедленно приступил к разработке сиквела, в котором уже сын той страшной гориллы должен разыскать и спасти своего отца из рук злодея. По игровому процессу Donkey Kong Junior весьма походил на своего предшественника, но уровни в игре стали больше, а графика на порядок лучше (по меркам 1982 года, разумеется). Не прошло и года, как появилась и третья часть игры.

Интересная история связана также и с именем того самого «плотника-водопроводчика», которому суждено было стать главным символом Nintendo на долгие годы. Miyamoto сначала назвал своего героя Jumpman, поскольку ему постоянно приходилось прыгать по платформам и лестницам. Впрочем, Nintendo of America имя совершенно не понравилось и они решили назвать персонажа Марио в честь владельца склада, который в то время арендовала компания. Персонаж получился чрезвычайно забавный и очень полюбился посетителям аркадных залов. В своем новом проекте Miyamoto решил избавиться от гориллы и посвятить всю игру приключениям Марио и его только что придуманного брата Луиджи, немножко более худого, высокого и носящего зеленые комбинезон и кепку. Игра, получившая название Mario Bros. появилась в залах игровых автоматов в середине 1983 года и мгновенно превратилась в хит первой величины. Mario Bros - это, фактически, первый классический платформер, в котором герою предстояло пройти несколько уровней, уничтожая врагов и собирая бонусы. Кроме того, в Mario Bros. можно было играть вдвоем.

В начале 1984 года Nintendo решила выпустить на японском рынке свою первую игровую приставку, которая получила название Famicom (сокращенное от Family Computer), в Америке позже стала известной под именем NES, а в России распространившаяся как один из поздних клонов под названием Dendy. Hiroshi Yamauchi, всегда славившийся своим весьма пронзительным взглядом на людей и их способности, решил, что молодой Miyamoto стал бы прекрасным лидером приставочного подразделения по разработке. Сформированная им группа Joho Kaihatsu (Entertainment Division), которая была чуть позже переименована в EAD стала основной базой по разработке всех суперхитов на Famicom. Всего за пару лет из-под пера этого подразделения вышли такие хиты как Wild Gunman, Duck Hunt, Hogan's Alley (первая домашняя игра-тир со световым пистолетом), Exitebike и многие другие. Но главным творением, в конце концов сделавшим реальным завоевание Nintendo мирового игрового рынка стала игра Super Mario Bros., в которой Марио и Луиджи спасали украденную злым Bowser'ом принцессу. Именно в Super Mario Bros. сериал приобрел вполне конкретные очертания, которые впоследствии были десятки и сотни раз скопированы многочисленными клоноделами. Вообще трудно представить, в какие игры мы бы играли сейчас, если бы Марио на свет так и не появился.

Тем временем Miyamoto надоело вечно эксплуатировать одних и тех же персонажей, и мастер задумался над следующим большим шагом. Подсказка пришла, как и в случае со всеми остальными гениальными находками главы EAD, из времен детства. А в те времена маленький Miyamoto любил бродить по незнакомым городкам и улицам без карты, всегда ожидая увидеть что-то новое, что бы могло его удивить. Он забирался в пещеры, пытался отыскать всякие потайные ходы, а однажды во время одного похода на природу отыскал красивейшее озеро, местонахождение которого было из-



Интернет-магазин с доставкой на дом



**Заказ DVD фильмов по Интернету:**

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

e-mail: [info@e-shop.ru](mailto:info@e-shop.ru)

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

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

Представительство в Санкт-Петербурге: [eshop@litepro.spb.ru](mailto:eshop@litepro.spb.ru)



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

**\$31.99**

**The Sixth Sense**

## 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%.

\$24.00		\$29.99		\$41.99		\$29.99	
\$159.99		\$26.99		\$41.99		\$41.99	
\$27.99		\$27.99		\$25.99		\$25.99	
\$27.99		\$27.99		\$21.99		\$27.99	
\$27.99		\$27.99		\$27.99		\$27.99	

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных  
Заказы по интернету — круглосуточно



вестно одному только ему. Неудивительно, что из всех фильмов своего идола Джорджа Лукаса Miyamoto гораздо больше любит Indiana Jones, нежели Star Wars. Так, собственно и родилась история молодого эльфа по имени Линк, который странствует по экзотическим городам, лесам и подземельям, пытаясь спасти свою страну Hyrule и его принцессу Zelda от могущественного короля воров Ganondorf'a. The Legend of Zelda вышла на NES в 1987 году, став первой Nintendo'вской игрой, проданной миллионным тиражом в Японии. Общий же

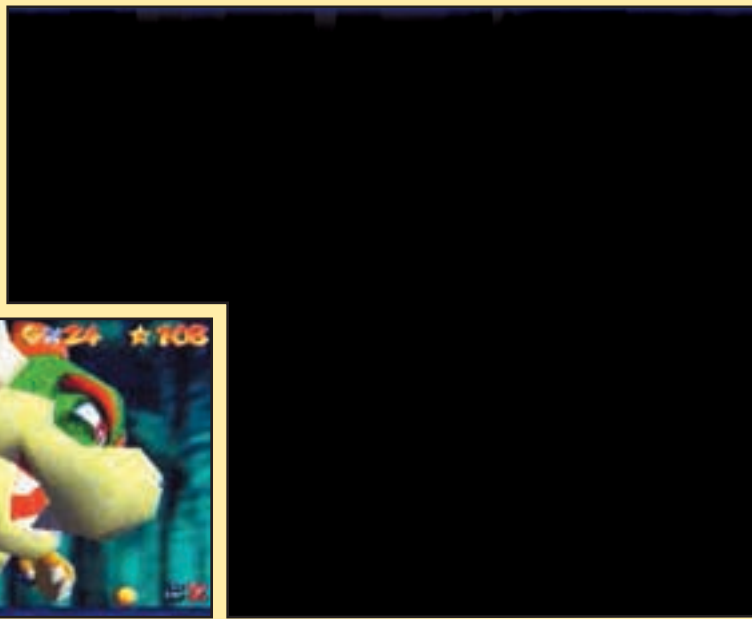
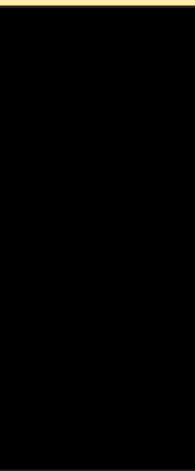
500 миллионов долларов, значительно превзойдя по сборам все кинопремьеры последних лет.

К моменту появления на рынке Super Mario Bros. 3 ситуация в игровом мире начала постепенно меняться. На рынок пришла со своей второй системой Genesis (MegaDrive) амбициозная и полная уверенности в себе компания Sega, а американские законодатели никак не могли примириться с засильем японских игр на приставках американских детей, и искали любого повода запретить или хотя бы ограничить нинтендовскую монополию. Famicom быстро устаревал и в сравнении с MegaDrive проигрывал по всем параметрам. Nintendo пришлось начать работу над игровой системой нового поколения, суперсекретной 16-битной Super Famicom (Super NES). Для сверхмощной по тем временам приставки, которая могла с некоторыми ограничениями выдавать на экран и трехмерную графику, Miyamoto создал совершенно новый красочный и поистине гигантский мир Super Mario World, не такой модный и яркий как Sonic, но зато притягательный и завораживающий. Помимо этого, к премьере SuperNES были готовы экстраординарная почти трехмерная гонка на сверхвысоких скоростях F-Zero и забавный симулятор воздушных видов спорта Pilotwings. Фактически, только эти три игры обеспечили SNES великолепный старт как в Японии, где Nintendo мгновенно установила новую монополию, так и в Америке, где SNES начала быстро догонять Genesis. Спустя ровно год свет увидел еще один шедевр: Legend of Zelda: A Link to the Past, наиболее насыщенная как сюжетно, так и с точки зрения игрового процесса игра се-

вить на рынок нечто потенциально гораздо более мощное, нежели предложения конкурентов. Потенциал Nintendo 64, конечно же, не был в полной мере использован разработчиками, даже из самой EAD. Машина оказалась слишком сложна для программирования, а ограничения, связанные с объемом картриджей заставляли создателей игр делать меньше текстур, меньше объектов, меньше звуков. Тем не менее, никто не станет отрицать того факта, что Super Mario 64, Legend of Zelda: Ocarina of Time, WaveRace 64, 1080 Snowboarding, Golden Eye, Perfect Dark по праву могут считаться лучшими произведениями своих жанров. N64 увидела целых две игры, в которых Miyamoto был не только продюсером, но и руководителем всего проекта. На создание Mario 64 ушло два года, а Zelda 64 коллективом из 150 человек приводилась в совершенное состояние почти три. Благодаря невероятному вкладу EAD в судьбу N64 платформа не только не провалилась, но и смогла адаптироваться к новым условиям, не потеряв ни стиля, ни направления.

Новая Legend of Zelda: Majora's Mask создавалась уже почти без участия Miyamoto, несколькими его учениками. Игра, вероятно, потеряла немного баланса и своей чуть ли не детской искренности, но зато обогатилась совершенно уникальным дизайном и оригинальной концепцией. С конца же 1998 года Shigeru Miyamoto работает в полную силу на будущее поколение игровых приставок от Nintendo. Пару месяцев назад признанный мастер сделал еще одну ступень в карьерной лестнице, став одним из членов совета директоров Nintendo, - теперь он полностью отвечает за департамент видеоигр в компании. Nintendo GameCube и его первые игры - новый Super Mario, Zelda, Metroid и WaveRace находятся в разработке уже около двух лет, причем скорее всего, реальное вни-

**Majora's Mask, пусть и не повторила успеха своей предшественницы, но все равно стала настоящим суперхитом. Как и все игры сериала Legend of Zelda.**



тираж Legend of Zelda в мире превысил 6,5 миллионов экземпляров. Именно после успеха Zelda Miyamoto превратился из обыкновенного дизайнера и руководителя проекта в продюсера. Отныне именно он отвечает за большую часть производимых Nintendo видеоигр. Самый же удивительный прием мастера, когда он брал на неделю-другую почти законченную версию игры, после чего возвращался к своей команде с массой новых идей, из-за которых проект приходилось полностью переделывать, - зародился именно тогда. Никогда не стоит принимать за финальный вариант миямотовские игры, которые демонстрируются на выставках перед выходом игры. Почти наверняка в момент релиза они будут выглядеть и играть несколько иначе, - как правило, многократно лучше. Два следующих хита для Nintendo: Super Mario Bros. 2 и Legend of Zelda II: The Adventure of Link, EAD выпустила самостоятельно, лишь под продюсерским присмотром Miyamoto, который все свое время уделил работе над революционным Super Mario Bros. 3. Третья серия приключений уже невероятно популярного как в Японии, так и в Америке Марио, выпущенная в 1990 году, стала самой продаваемой игрой на домашних системах всех времен, - ее сногшибательный успех перекрывает лишь триумфальное шествие по планете сериала Pokemon. В Японии продано 6,2 миллиона копий. В Америке игра принесла более



риала. Многие журналы провозгласили A Link to the Past лучшей видеоигрой всех времен и народов, и на высших строчках хит-парадов игра держалась долгие месяцы. Среди работ EAD на SNES также стоит выделить уникальную аркадную гонку Super Mario Kart, наверное, самую зажигательную multiplayer-гонку в мире, а также первые эксперименты с трехмерным FX-чипом, - полигонную аркаду Starfox, созданную совместно с английской студией Argonaut и невероятно красивый платформер Yoshi's Island. Super Nintendo получила широчайшее признание в мире, фактически повторив успех своего предшественника несмотря на наличие солидного конкурента.

Уже в начале девяностых Nintendo начала задумываться о судьбе своей приставки нового поколения. Совместно с Silicon Graphics был разработан уникальный графический процессор для Ultra 64, который позволил Nintendo «пропустить» 32-битное поколение машин, и предста-

вание Miyamoto оказывает лишь Mario и в меньшей степени Zelda, которая, как водится, появится на GameCube лишь через год-полтора после премьеры приставки. Nintendo прекрасно доказала игровой индустрии и самой себе то, что компания способна фактически, обходиться без так называемых Third Party издательств-партнеров, выдавая исключительно внутренними ресурсами три-четыре настоящих суперхита в год. Подавляющее большинство этих великолепных игр готовится на студии EAD. Уникальность гения Shigeru Miyamoto заключается в том, что этот человек никогда не перестает нас удивлять. Играв в очередной Mario или Zelda никогда не знаешь, что будет скрываться за очередным углом, но зато на сто процентов можешь быть уверен, что это что-то наверняка интересно, веселое и доброе. Даже если это Bowser или Ganondorf. До тех пор, пока этот человек занимается созданием видеоигр, мы можем быть спокойны - новые удивительные приключения нам обеспечены.



Дополнительная информация  
на официальном сайте игры  
"Звездные Пилигримы":  
[www.snowball.ru/pilgrims](http://www.snowball.ru/pilgrims)

# ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ

Группа землян покинула родную планету и отправилась на освоение **Дальнего Космоса**. Но по прихоти судьбы система, которая была облюбована колонистами, оказалась уже заселенной двумя древними расами – Ползунами и Космоварварами – между которыми давно идет непримиримая война. Человечество оказалось помимо своей воли втянутым в этот конфликт, а зыбкой надежде решить разногласия мирными переговорами на заброшенной **звездной станции «Каскада»** не суждено было сбыться из-за таинственного исчезновения самой станции вместе с делегациями всех трех рас...

Очередная стычка двух инопланетных рас на сей раз сыграла на руку землянам – **Космоварвары** превратили в обломки несколько опорных постов и космических баз Ползунов, расчистив путь для нашей контратаки.

Наш флот готов нанести решительный удар по силам противника, которые изрядно ослабли в ходе последних военных действий. Чтобы не дать врагам возможности оправиться, необходимо как можно быстрее доставить на основную базу затребованные **комплекты ремонтного оборудования**.

На **специальную панель** вынесены не только стандартные команды – «Атака», «Движение», «Защита», «Патруль», «Ремонт» – но и уникальные, которые позволяют одним нажатием кнопки выполнять сложные специальные действия, например, перемещать модули и использовать порталы телепортации.

Приказ **«Сцепка/Расцепка»** предназначен кораблям-трейлерам, способным подцеплять и перемещать любые объекты, будь то поврежденная пушка или обломки метеорита. Однако чтобы втихую стащить модуль чужой базы, понадобится целая группа тягачей – тяжелые объекты требуют усилий сразу нескольких кораблей, а из-за перегрузки может произойти и разрыв сцепного троса. Группа тягачей удобна еще и тем, что резко возрастает скорость транспортировки.

С помощью кнопки **«Вкл/Выкл»** можно включить или отключить подачу энергии в тот или иной модуль базы. Например, чтобы обеспечить бесперебойное питание радара в случае выхода из строя одной из электростанций в результате вражеской атаки, целесообразно временно отключить потребляющий много энергии портал нуль-транспортировки.

Приказ **«Прыжок»** позволяет указать станции нуль-транспортировки точку, в которую необходимо переместить корабли. Дальность транспортировки ограничена радиусом действия станции.

При включенном **режиме слежения** камера привязывается к выбранному объекту. Особенно удобно при проведении диверсионных операций, когда необходимо сосредоточить все внимание на небольшой группе подразделений или определенном участке сектора.

Лучший способ доставить груз до места назначения – не ввязываться в бой с разрозненными отрядами противника, которые обязательно попытаются любой ценой остановить **эскорт**. О них позаботится флот, ожидающий прибытия оборудования на основной базе.

**Ценный груз** поместился на двух кораблях класса «Дрозд». Их необходимо в целости и сохранности доставить в восточную часть сектора К-19, просочившись через посты, расставленные Космоварварами и Ползунами.

Трейлер **«Дрозд»** способен транспортировать практически любой объект, от боевого подразделения до модуля базы. Однако его единственной защитой от нападения противника является лишь скорость.

Два корабля класса **«Гриф»** включены в эскорт, чтобы обеспечить охрану груза от малых и средних подразделений противника – скорострельные пушки «Грифов» в одно мгновение превратят их в звездную пыль.

Три тяжелых крейсера **«Кречет»** и легкий крейсер **«Сокол»** отобьют желание поживиться грузом даже у самых мощных кораблей Космоварваров – большой радиус поражения и огромная огневая мощь никого не оставят равнодушным.

В условиях ведения боевых действий вопрос **добычи ресурсов** становится жизненно важным. Можно не только добывать полезные ископаемые с астероидов, но и собирать – перерабатывать космический хлам – всевозможные обломки взорванных станций. А уж этого добра за столетия войны накопилось более чем достаточно.

**Шкала** производимой на базе и потребляемой ее модулями **энергии**.

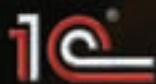
**Энергию**, благодаря которой обеспечивается работа модулей жизнеобеспечения, энергетических щитов, порталов нуль-транспортировки и других структур, база получает за счет преобразования солнечного света через батареи, а также с помощью используя процесса распада радиоактивных веществ или антиматерии.

**Список кораблей**, объединенных в группу. Позволяет отслеживать их состояние и своевременно отправлять в ремонтные доки или вызывать специальные ремонтные подразделения для оказания помощи непосредственно на месте.



**Уничтожение строительного модуля** Космоварваров заставит их переключить свое внимание с нападения на оборону – и отвести войска назад. Три крейсера класса «Кречет» обеспечивают прикрытие скорострельным «Соколам», атакующим базу.

Сражаясь с загадочными расами на безбрежных просторах космоса, заполненных туманностями, газовыми гигантами, метеоритными потоками и полями астероидов, вам предстоит разгадать **секрет исчезновения** станции «Каскада». Сбалансированные параметры боевых подразделений, развивая системы защитных полей и обуюдоострая схема телепортаторов, неподвижные базы и корабли-трейлеры, способные придать инерцию даже самой тяжелой конструкции, консоль, позволяющая запрограммировать свои подразделения на последовательное выполнение любого количества задач... Теперь **только от вас зависит**, сумеют ли колонисты обрести свой новый дом в этом секторе – или навсегда остаться Звездными Пилигримами. Посмертно.



Фирма «1С»

123056 Москва, а/я 64

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21

Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407

Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru

[www.1c.ru](http://www.1c.ru), [admin1c@1c.ru](mailto:admin1c@1c.ru)

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



ПОЛНАЯ РУССКАЯ ВЕРСИЯ

THE FIRST  
**OUTFORCE**



**snowball.ru**  
лучшие игры по-русски



**infinite loop**  
НОВЫЕ МИРЫ, НОВЫЕ ПЕРОНЫ.  
[www.infinite-loop.ru](http://www.infinite-loop.ru)



Сергей Дрегалин

# FALLOUT TACTICS

## BROTHERHOOD OF STEEL

Первое впечатление, подкрепленное прохождением тренировочного этапа демонстрационной версии, — дык это же Fallout. Ну хорошо, Fallout II с зарезанными ролевой и приключенческой частями. Чего тут нового? Однако все оказалось не столь трагично. Игра в достаточной степени самобытна, и внешнее сходство — не более чем созвучное звучание слов «благородие» и «благородство»...

### ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКАЯ

**С**южетная линия **Fallout Tactics** ухитрилась разместиться где-то на временном интервале, разделяющем первую и вторую части игры. Пока супермутанты ковыляли на своих двух в направлении восходящего солнца, наши любимцы из Братства Стали решили отыскать беглецов и разделаться с ними раз и навсегда. При этом в самом Братстве назревали все более и более явные внутренние противоречия. В воздухе бункера витал смрад революции... И в один момент оно грянуло — часть высокопоставленных Братцев решила отпочковаться от братьев меньших и от-





правились на поиски артефактов, что оставили Древние...

Не очень понятно и четко, однако интригует. Уже сейчас ощущается достаточно свободы для конкретной, не побоюсь этого слова — пацанской, драки — здесь мутанты, там — повстанцы, а на горизонте маячат Древние со своими артефактами... Поводов — хоть отбавляй.

**ТАКТИЧЕСКАЯ**

Fallout Tactics позволяет управлять сразу шестью солдатами, то есть целым отря-

каждого из них очевидны — стоя солдат быстрее передвигается, а также может заглянуть через невысокую преграду. Из сидячего положения удобнее вести огонь и прятаться за небольшими препятствиями. Наконец, лежа очень удобно пролезать через большие расщелины или проходы в стенах.

Еще одна новая возможность — регулировка состояния агрессии. Первый вариант — нападать на противника только по специальному приказу, что удобно во время разведки местности. Второй — открывать только ответный огонь и никогда не

**Может, я был излишне строго воспитан и плохо воспринимаю новые веяния, но у меня есть четкий пункт по поводу того, что реальное время и продуманная тактика — два несовместимых понятия. Старкрафту — старкрафтово, альянсу — альянсово.**



**Брифинг предстоящей миссии. На карте обозначены важнейшие объекты и ключевые точки... Ну прямо Rainbow Six!**



**В верхней части интерфейсной панели указаны имена всех шести солдат отряда. Второй слева — жертва нападения дрессированных собак, прикрываемых охранниками...**



мощным и энергетическим. Другие предметы экипировки — подстать вооружению, хотя подавляющее большинство их них вам знакомо по первым частям игры. Кстати, предвидя наболевшие вопросы, — радиация по-прежнему опасна, а на колеса можно по-прежнему подсесть...

Говорить о местном населении не приходится: несмотря на обилие NPC, все они служат единственной цели — подбросить информацию о текущей миссии. Отсюда и скудные ветви диалогов — в демоверсии ответов вообще нет, а вся информация вываливается сплошным текстом. Что бы это значило? Как ни крути, а Fallout Tactics не обладает той свободой, коей обладали две игры мэйнстрима — по сути игра представляет набор операций, связанных между собой тонкой сюжетно-ма-



**ДОСЬЕ**

**Платформа:** PC, Mac **Жанр:** Post nuclear tactical combat game **Издатель:** Interplay **Разработчик:** 14 Degrees East/Micro Forte **Компьютер:** P300, 64MB RAM **Интернет:** <http://www.interplay.com/falloutbos> **Дата выхода:** начало 2001 года

дом. Заметьте, контроль над вояками будет полный — от выбора оружия до добровольной ловли разными частями тела смертоносного свинца. Такая система вызывает очень стойкое чувство дежа вю, которое проявляется в частом произнесении абракадабры «Jagged Alliance, Jagged Alliance»... Если серьезно — то аналогия полная, разве что почему-то нет в рядах Братства всенародно любимого россиянина Ивана Долвича.

Каждая миссия — а игра предлагает два десятка основных миссий и восемнадцать дополнительных — это отдельная насыщенная тактическая операция. Даже простейшие из них, предлагаемые в демонстрационной версии, требуют аккуратных и взвешенных решений. Попытка вынести врагов грубой силой на уровне сложности Hard чревата летальным исходом для всей бравой шестерки — и это, напомним, простейшие миссии.

Тактический гений требует соответствующей свободы действий. В этом отношении очень помогает появившаяся возможность выбирать одно из трех положений бойцов — стоя, сидя, лежа. Преимущества

лезть первым в драку. Третий — стрелять по всему, что шевелится, если шанс попадания выше определенного значения (можно выбрать 1%, 33%, 66% и 99%). Зачем это нужно? Дело тут вот какое — Fallout Tactics использует оригинальную боевую систему, которая может работать полностью в реальном времени (хотя сами разработчики и называют его полупроходовым). Тогда-то и пригодится регулятор агрессивности. Более подробно о боевой системе мы еще поговорим в следующем разделе, а пока переберем косточки арсеналу вооружения.

Старов много. Очень много — более 130 типов. Еще раз — более 130 типов. Эта прорва начинается с простейших ножей и кастетов и заканчивается чем-то свер-



**Fallout Tactics всерьез ориентирован на многопользовательскую игру. Через несколько недель запланирован выход демоверсии за номером два, которая раскроет нюансы многопользовательского режима Fallout Tactics. Больше того, уже сейчас в опциях есть симпатичный пункт Language Filter, который позволяет отсеивать нецензурщину из игрового чата.**



териальной нитью. «Материальной» — в смысле возможности сохранять предметы экипировки и прокачивать бойцов.

Немного не в тему, но не удержусь и замолвлю словечко о графике. Игра поддерживает два режима — 800x600 и (аплодисменты!) 1024x768. Вот он, прогресс. Однако это не все — сохранив тайловую структуру и вид «в три четверти», игра заметно поприбавила по части плавности анимации моделей персонажей — после Jagged Alliance, не говоря о Baldur's Gate, Fallout Tactics выглядит просто на миллион. Кстати, свою лепту тут внесли и специальные опции по сглаживанию тайлов и моделей.

**БОЕВАЯ**

Боевая система Fallout Tactics принципиально отличается от своих предшественников. Признаюсь — первое знакомство оставило неприятный осадок. Может, я был излишне строго воспитан и плохо вос-





**Операция по проникновению в здание. Удивительно, но факт — солдат совершенно спокойно открывает дверь ключом(!), не поднимаясь с земли!**

принимаю новые веяния, но у меня есть четкий пункт по поводу того, что реальное время и продуманная тактика — два несовместимых понятия. Старкрафту — старкрафтово, альянсу — альянсово.

Так вот, по умолчанию в *Fallout Tactics* применяется полупоходовая боевая система (цитата от команды разработчиков). Понимать это надо следующим образом — система AP (action points, или очки действия) сохранена, однако эти самые AP восстанавливаются не каждый ход, а, скажем, по единичке каждые пару секунд. При этом — внимание — очки действия не расходуются



ся во время движения персонажа. Не расходуются в принципе и даже умудряются спокойно восстанавливаться. Уменьшение AP вызывают выстрелы, использование гранат, применение каких-либо средств экипировки, открытие дверей, обшаривание трупов и так далее. По мне — это, мягко говоря, сомнительно и очень искусственно. То ли дело старый добрый походовый режим (включается в опциях — слава Богу!), который по своей концепции аналогичен боевой системе *Jagged Alliance*: пока враг далеко — властвует реальное время, но как только противник оказывается рядом, настает черед turn-based.

Все очки опыта, накопленные в нелегких сражениях, будут зачтены и позволят улучшить характеристики бойца. Никаких расходов с привычной системой



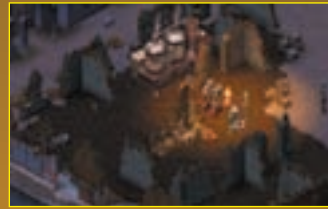
**Статистика одного из бойцов отряда. Мимолетного взгляда на его базовые характеристики вполне достаточно, чтобы понять, почему он заработал прозвище Shredder.**

S.P.E.C.I.A.L. (Strength, Perception, Endurance, Intelligence, Agility, Luck) нет, разве что немного подсократился набор умений. Однако оно и к лучшему — зачем, к примеру, нужен скилл азартных игр? Мы тактикой пришли заниматься или где?!

## ИГРА

Данная демонстрационная версия — лишь первая из двух. Следующая ласточка будет

ориентирована исключительно на многопользовательский режим и предложит померяться силами на специальных multi-player-картах. Но самое главное, в многопользовательском режиме можно будет выбрать абсолютно любого персонажа из вселенной *Fallout* — от Коття до Супермунта, не минуя стандартные варианты (человек, последователь Братства и др.). Число участников ограничено максимальным количеством персонажей на поле боя



читеров, которые могут испортить кайф даже от самой лучшей игры.

Наиболее насущный вопрос — когда игра материализуется на полках магазинов? По оптимистичным прогнозам — уже в начале 2001 года; ждем, встречаем и уже сейчас начинаем внимательно приглядываться. Если сравнивать будущий релиз с демоверсией, которая, по скромному признанию разработчиков, является лишь сокращенным донельзя вариантом игры, нас ждут следующие приятные бонусы. Во-первых, возможность выбирать участников отряда из трех десятков солдат Братства Стали — любопытно. Во-вторых, если предыдущий набор показался слишком ограниченным, создать своего собственного протеза с помощью системы S.P.E.C.I.A.L. — непременно. В-



третьих, подбирать подходящие предметы экипировки и вооружение из хранилищ бункера Братства — не упустим. В-четвертых, сохранять набранные трофеи от миссии к миссии — всенепреренно! В-пятых, прямо во время миссии разъезжать по секторам на самых разных транспортных средствах — уважаем. В-шестых, повышать характеристики персонажей, выбирать перки и т.п. — как же без этого?! Плюс ролики, плюс изрядное количество неигровых персонажей, плюс множество карт для многопользовательской игры, плюс, плюс... В общем, скучно не будет — факт.





# **СИТИ ТЕЛЕПОРТ**

**25 НОВЫХ  
КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ  
ПО ВСЕЙ МОСКВЕ  
И РЯДОМ С ТОБОЙ.**

**ЗАЧЕМ  
ЕЗДИТЬ ДАЛЕКО  
И ПЛАТИТЬ МНОГО?  
ПОЗВОНИ 105-00-21  
И УЗНАЙ АДРЕС  
БЛИЖАЙШЕГО ЦЕНТРА**

**ПОЛУЧИ СВОЮ  
СОБСТВЕННУЮ КЛУБНУЮ КАРТУ  
В ЛЮБОМ ИЗ НАШИХ ЦЕНТРОВ**



Современные игры ● Выделенная линия Internet ● Чемпионаты круглогодично  
Бизнес классы ● Любая оргтехника ● Цифровое фото  
Кафе ● Спутниковое ТВ ● Музыка



# WIZARDRY VIII

Лев  
Емельянов



У нашего журнала много славных традиций. Одна из них — возвращаться к игре, по которой уже публиковались предварительные обзоры, незадолго до ее релиза.

**Д**авным-давно, еще в самом начале весны, мы посвятили **Wizardry 8** большую и обстоятельную статью, в которой разобрали сюжет, рассмотрели все 11 рас и 15 классов и выразили надежду, что сможем поиграть в это чудо ранней осенью. Не вышло. Но сейчас, когда за окном бушуют вьюги, мы знаем уже наверняка, что **Wizardry 8** будет опубликована в середине февраля. А значит — пришло время снова взглянуть на нее и выяснить, чего новенького стало известно за истекший период. Желаящим ознакомиться с цифрами и фактами, я предлагаю открыть старый номер СИ (#6 (63) 2000) или сходить на наш сайт, а мы сегодня поговорим о САМОЙ ИГРЕ и о людях, которые ее делают.

Для начала заглянем в офис Sir-Tech Canada. Он гудит как растревоженный муравейник — все 25 сотрудников пашут днем и ночью без праздников и выходных. Каждый из них одновременно участвует в двух, а некоторые — даже в трех проектах (очередные серии и add-on'ы Jagged Alliance). Не забывайте, что эта компания, еще в бытность канадским филиалом некогда могучей Sir-Tech Software, перенесла

закрытие головного офиса, сумела выжить и продолжает делать хиты. У этих людей нет богатого издателя, и игры — их единственный хлеб. Между прочим, на момент написания статьи издатель **Wizardry 8** так и не был объявлен. Переговоры, разумеется, идут, но что-то уж больно неспешно.

ствует физике и геометрии игры, идущей в полном 3D, поддерживает 32-битный цвет и любое разрешение, которое потянет ваша видеокарта.

Трехмерный движок — это, конечно, здорово, но для нас все-таки важнее сама игра. Как

## ДОСЬЕ

**Платформа:** PC **Жанр:** Role-Playing Game  
**Издатель:** пока не объявлен **Разработчик:** Sir-Tech Canada  
**Онлайн:** [www.wizardry8.com](http://www.wizardry8.com)  
**Дата выхода:** февраль 2001

Если спросить руководителей проекта, супругов Йана и Линду Карри, об используемом движке, их реакция окажется неожиданно бурной. Оказывается, после того, как было окончательно решено, что **W8** будет трехмерной, движок заказали одной финской компании под названием Hybrid. А потом выяснилось, что представленный теми продукт был готов менее чем наполовину. По словам Йана Карри, это был всего лишь объектив камеры, через которую игрок смотрит в мир, а саму камеру предстояло еще сконструировать. Соответственно, долгие годы ушли у программистов Sir-Tech'a на отладку и доводку engine'a. Зато теперь он полностью соответ-



**Между прочим, каждый народ имеет свой алфавит, и все надписи в замке Рапах сделаны именно на языке этих самых Рапаксов. Если кто-нибудь из ваших героев его знает, то, кликнув на письма, вы сможете увидеть перевод.**



вы, вероятно, помните, последняя серия — Crusaders of the Dark Savant — закончилась тем, что, похитив артефакт Astral Dominae, заключающий в себе секреты создания жизни, главный злодей смывается с планеты Lost Guardia и отправляется на Dominus, где рассчитывает найти еще две ценные штуковины — Chaos Moliri (источник энергии перемен) и Destinae Dominae (вместилище знаний). Собрав все три предмета, Dark Savant сможет провести процедуру Восхождения (Ascension) и получить силу Космических Лордов, т.е. по сути — стать полубогом. Допустить этого, естественно, нельзя, и даже ребенку понятно, что за столь ценными побрякушками охотится полгалактики (включая две доминирующие в ней расы — T'Rang и Umran), так что приключение обещает быть захватывающим. Собственно, действие начинается с того момента, как ваш звездолет падает на Dominus — окраинную планету, расположенную на выступе Великого Кос-



**То, что у компьютерных игр бывает несколько концов, знают все. Но Wizardry 8 и здесь отличилась — у нее несколько начал...**



чим, каждый народ имеет свой алфавит, и все надписи в замке Rarax сделаны именно на языке этих самых Рапаксов. Если кто-нибудь из ваших героев его знает, то, кликнув на письменна, вы сможете увидеть перевод, ну а если нет... сами понимаете.

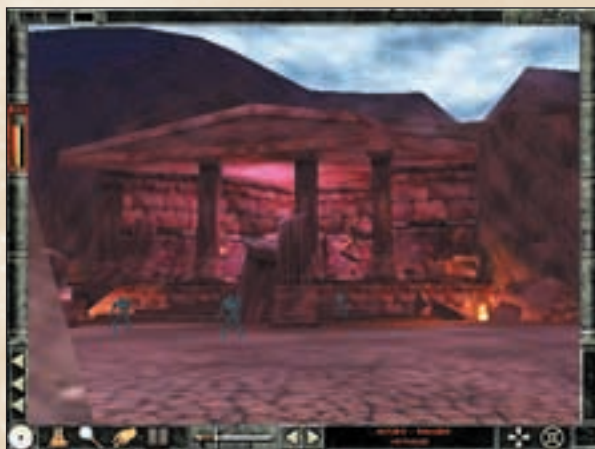
Понятно, что на этих необъятных просторах мы встретим сотни и



мического Круга. Это родина Космических Богов, здесь был создан Astral Dominae.

То, что у компьютерных игр бывает несколько концов, знают все. Но Wizardry 8 и здесь отличилась — у нее несколько начал... Если у вас остались сохраненки от предыдущей серии, то знайте: каждому из ее возможных окончаний соответствует свое начало в новой игре плюс еще одно — специально для тех, кто садится играть с нуля. Для них даже вступительный ролик особый заготовлен.

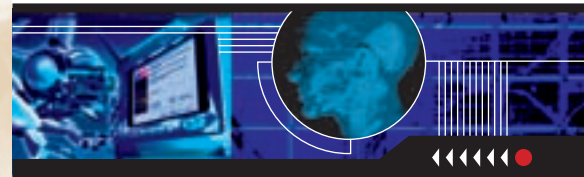
Итак, выбравшись из-под обломков, вы обнаруживаете себя в заброшенном монастыре — классический dungeon, сразу погружающий игрока в волшебный мир Wizardry. Ну а дальше будут и огромные открытые пространства, и города, и подземелья... Сказать, что игровой мир огромен, — значит не сказать ничего. 170 часов прохождения только



для основной сюжетной линии — и ни минутой меньше, — категорически заявляет Йан Карри. В качестве примеров того, что нас ждет, разработчики сходу называют покинутую крепость, заселенную насекомоподобными T'Rang, подводные города, вулканическую страну, где из поточков лавы торчат утесы, на которых сидят ужасные Rarax, древесный город Tgunton на высоте сотен футов... Но, помимо древних гробниц, напигованных нечистью, и прочего фэнтезийного антуража, мы встретим и вполне научно-фантастические места, например, города и космопорты расы Higaradi. Между про-

тысячи существ. NPC (неигровые персонажи) — вполне живые и мыслящие личности, а вовсе не заранее расставленные статисты. Они знают понемногу почти обо всем — надо лишь суметь вывести слухи о каких-либо ваших поступках, то их отношение к партии может напрямую изменить ход игры. Попробуйте, например, обворовать аборигена планеты Dominus — Tgunnie — и вы наживете себе массу неприятностей со стороны этого, изначально мирно настроенного, народа. По словам разработчиков, в руках NPC находятся все со-

## В ПРОДАЖЕ С 19 ДЕКАБРЯ



**ЖУРНАЛ**

ОСНОВЫ ПРАНКА, ИЛИ ТЕХНИКА ПРИКОЛОВ ПО ТЕЛЕФОНУ

## У всех Новый Год, а мы по-прежнему продолжаем:

- Собирать комп за 300\$
- Подключаться к БС
- Зарабатывать бабки с Инета
- Шифровать всю важную инфу
- Разбираться в NT-серверах и ASP
- Прикалываться по телефону
- Ломать любимый Need for Speed
- Ходить в кинотеатры за копейки

**А! Новый Год... Ну да, про это мы не пишем, но подарки дарим, обязательно! Ты получишь от нас кучу интернетовской халявы, свой собственный web-сервер и кое-что еще...**



\*Бюджет американской компьютерной системы выбора президента, тысяч долларовых хакера смогли принять участие в голосовании.



бытия, происходящие за кадром, и диалоги с ними занимают более 10.000 строк. Общение в корне отличается от привычных образцов. Игрокам придется тщательно вслушиваться в пространственные речи собеседников, отыскивать там некие ключевые слова и возвращать их в форме вопроса. В разговорах можно и пытаться подкупить партнеров, и угрожать им, и льстить...

Квестов в **Wizardry 8** — многие сотни, и хотя они делятся на сюжетные и побочные, никто не может заранее предсказать, как вам в будущем аукнется успех или провал того или иного мелкого задания. Авторы старательно уходят от шаблонных RPG-шных поручений типа: «Сходи туда, убей того, принеси мне то-то». В лучших традициях Thief и Hitman нам придется организовывать ограбления банков, проводить операции по спасению ключевых NPC и даже... выполнять дипломатические миссии. Представьте себе: скрытно проникнуть в охраняемую резиденцию и лично, своим обаянием и красноречием, убедить стороны вступить в альянс. Впрочем, сюжет настолько нелинейен, что вы можете и вообще не получить этого квеста.

Да, кстати, о структуре сюжета и свободе выбора. Когда Линду Карри спросили прямо в глаза, линейно ли ее творение, она ответила: «И да, и нет». Вы — игрок, и у вас есть определенная гибкость при принятии решений,



куда идти и что делать. Кроме того, существует несколько вариантов начала, в зависимости от того, импортировали вы старую партию или начали игру с новой. От этого зависит, кто вам встретится при прохождении, а кто — нет, и, соответственно, игру можно назвать нелинейной. Но в целом развитие событий в большой степени предопределено заранее, и с этой точки зрения она линейна.

Несмотря на то, что внешне интерфейс изменился не сильно, он был полностью переработан, причем несколько раз. Ведь 8-10 лет назад мир Wizardry был абсолютно условен — физическое пространство складывалось из абстрактных плоских картинок, а сейчас он реален и трехмерен. В конце концов, авторы пришли к варианту, который их устроил, и пока у нас нет причин им не доверять. Полностью обновлена система взлома замков и обезвреживания ловушек — эта новость уже была озвучена в весенней статье, но уж очень она радует, такое не грех и повторить!

С боями ситуация примерно та же, что и с интерфейсом. В предыдущих сериях все массовые сражения происходили на квадратике площадью 1 x 1. Сейчас все по-другому — мир трехмерен, и каждый противник занимает совершенно определенное место в пространстве. Соответственно, для начала потребовалось написать новый AI, учитывающий всю эту геометрию. Этот же продвинутый AI поджарит монстрам, что надо вначале выбивать физические слабые спелл-кастеров, а без их поддержки и файтеры быстро сдохнут. Кроме того, раз и навсегда покончено с ситуацией, когда вы делаете шаг вперед — и нарываете на толпу противников. Монстры



отныне видны издали, всегда можно сделать попытку избежать ненужного сражения (не забудьте также о возможности незаметно подкрадываться!).

Систем боя отныне две — классическая фазовая и нововведенная «continuous combat». Фазовый режим в целом мало отличается от того, что было в предыдущих играх серии Wizardry. Вначале вы на паузе решаете, что каждый из героев будет делать в следующем раунде (а компьютер принимает решения за монстров), потом нажимаете кнопку «Done», и действия выполняются, причем их очередность зависит от инициативы сражающихся. В одном из интервью Йан Карри рассматривает для примера взаимодействие Воина и Тролля. Допустим, что герой решил атаковать, а монстр — уклониться (обратите внимание, никто из них НЕ ЗНАЕТ заранее, что будет делать его соперник!). Начинается раунд, проверяется инициатива бойцов, и у

**Вот, например, Глотатель (Swallower). Это просто огромный рот, который делает глоток, и герой исчезает. Правда, если монстра быстро убить, то есть шанс вытащить своего товарища до того, как он там внутри переварится.**



Тролля она оказывается выше. Что сие означает? Лишь то, что монстр успешно уклонился от выпада закованного в железо вояки. При этом вся сопутствующая информация отображается на экранах наших мониторов. Красота.

В режиме, название которого можно перевести как «непрерывный бой», кнопки «Done» нет. Действие по-прежнему разбито на раунды, но они идут вне зависимости от вас. Монстры действуют, и им наплевать, подготовились вы или нет. Разумеется, игру можно в любой момент поставить на паузу. Что это дает? Ну, во-первых, адреналин в кровь накачивает, во-вторых, иногда таким образом удобнее среагировать на неожиданное действие оппонента, ну а в третьих — сильно экономит время при многочисленных случайных стычках с заведомо слабыми противниками.



Переключаться между этими двумя режимами можно в любой момент. Для удобства игрока введены кнопки «повторить последнюю атаку» и «повторить последнее заклинание». Два радара внизу экрана показывают расположение монстров и формацию, в которой в данный момент находится партия героев — здесь чувствуется влияние Baldur's Gate. Кроме того, для пущей «стратегичности» над головами противников будут цветные полоски, указывающие, какого именно монстра бьет каждый из членов вашей группы.

Заклинания, как и все остальные элементы геймлея, пришлось полностью переработать в связи с переходом в 3D мир. Мы подробно говорили о магии в предыдущей статье, поэтому лишь напомним, что всего заклинаний больше ста, они делятся на спеллы индивидуального и массового поражения и разбиты по шести школам: Земли, Воздуха, Огня, Воды, Божественная и Ментальная.

Коньком ребят из Sir-Tech было и есть умение создавать яркие и запоминающиеся образы игровых персонажей, именно это принесло такую сильную народную любовь наемникам из Jagged Alliance. Вы уже поняли, к чему я клоню?

Давайте чуть-чуть поговорим о ролевой системе. В ней 11 рас (все же на одну больше, чем у конкурирующей Wizards & Warriors!) и 15 классов, каждый — со своими спецспособностями. Общепризнанно, что ролевая система Wizardry — одна из лучших в мире, и пытаться ее усовершенствовать — себе дороже. Тем не менее, авторы рискнули и ввели абсолютно новую профессию — Gadgeteer, или Изобретатель. Этот парень ни черта не смыслит в магии, но зато мастерит смертельно опасные боевые игрушки из жевательной резинки и обрывков старых шин. Сами разработчики в таком восторге от своего детища, что я невольно начинаю подозревать, что этот класс небалансирован и представляет собой некий overpower. Его основное оружие — огнестрельный Omnigun, который совершенствуется с каждым новым уровнем, получаемым своим владельцем. Кроме того,

Gadgeteer постоянно мастерит новые полезные приспособления из всяческого хлама, попадающего по пути. Насколько ценно указанное нововведение — покажет только время, но авторы уверены, что годы, потраченные на разработку, позволили им безупречно отточить баланс рас и классов. По словам Линды Карри, вы сможете пройти игру вне зависимости от состава своей партии.

Последняя тема, которой мне хочется коснуться, — это монстры. В последних интервью разработчики настолько живо и эмоционально описали некоторых существ, что умолчать об этом нельзя. Вот, например, Глотатель (Swallower). Это просто огромный рот, который делает глоток, и герой исчезает. Правда, если монстра быстро убить, то есть шанс вытащить своего товарища до того, как он там внутри переварится. Самые красивые существа — элементали. Они присутствуют во множестве игр, но лишь в **Wizardry 8** вы, вызвав Fire Elemental, воскликнете: «Да, это действительно то, что надо!». Ну, а самые сильные и опасные противники настолько велики, что их целиком и не увидишь — туловище уходит вдали и теряется в перспективе.

Вот, собственно, и все. Авторы считают успех **Wizardry 8** делом решенным и строят планы по поводу будущих игр великой серии. По их мнению, переход в трехмерный мир — важный шаг, открывающий необычные перспективы для творчества. Пожелаем им удачи и... будем ждать игру. ●



# ХРОНИКИ ГЕРОЕВ

- Продолжение самой популярной в России пошаговой стратегии Герои Меча и Магии III
- Две новых кампании, из 8 сценариев каждая, последовательно повествующая о подвигах Тарнума
- Настоящий подарок поклонникам хороших игр – десятки часов полного погружения в игру
- Не требует наличия на диске Героев Меча и Магии III



#### Системные требования

Операционная система	WINDOWS 95/98 или NT 4.0 с установленным SP4
Процессор	133 MHz (Pentium, 166 рекомендуется)
RAM	32 Mb
Звуковая карта	совместимая с DirectX 6.0 или выше
CD-ROM Драйв	4-х скоростной
Управление	Мышь/ Клавиатура
<b>Внимание!</b> Игра может не запускаться с устройств CD-RW и DVD	

3DO

NEW WORLD COMPUTING

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**  
BUKA ENTERTAINMENT  
[www.buka.ru](http://www.buka.ru)



# ONI

Сергей  
Дрегалин



Есть такие проекты, в которые невольно влюбляешься уже с первых секунд демонстрационного ролика. Так было и с Oni — вид стройной девчушки с фиолетовыми волосами, которая лихо расправлялась с десятком здоровенных дроидов, выполняя потрясающие кульбиты и приемы, просто завораживал. Честно сказать, даже и не верилось, что так оно и будет...

**Г**лавная героиня — синеволосая симпатяга по имени Коноко — оказалась особой весьма спортивной и подвижной. Предложенный в демоверсии тренировочный уровень, а также несколько первых миссий открыли многие таланты нашей подопечной. Во-первых, у нее отменная координация. Во-вторых, просто реактивная подвижность. В-третьих, она в совершенстве владеет восточными единоборствами... Лара отдыхает.

Мне достаточно трудно подобрать точный аналог для Oni, если говорить не о жанре,

а об общем впечатлении от игры. Пожалуй, это правильнее всего было бы назвать Tekken на манер Tomb Raider. Из аналогий всплывает лишь научно-фантастическая приключенческая (и бородатая) игра Bioforge, где также с успехом совмещались лихие драки и блуждания по уровням... Однако это не совсем то. Oni выполнен именно с упором на поединки, а также на преодоление аркадных препятствий — например, изящные подкаты под лентами лазерных лучей, акробатические прыжки по колоннам и так далее.

Oni очаровывает своей динамикой и насыщенностью. Даже тренировка —

и та выполнена с обилием зрелищного действия. Много простых упражнений, постепенное освоение управления... А тут совершенно неожиданно надпись «тренировка прервана» — наступил небольшой перерыв, в котором вам предлагают немного расслабиться и понаблюдать за

вячена именно отработке движений, т.е. разбору клавиш управления. Движений масса, кульбитов и того больше — в итоге к управлению надо еще привыкнуть. Однако несколько минут практики, и все встает на свои места, и хаотичные движения главной героини перестают быть набором беспорядочных приемов, а превращаются в заранее спланированную последовательность комб.

Изначально доступно не так много приемов — несколько ударов руками, ногами (святое), серия простеньких комб, броски, подкаты, кувырки, «солнышко»... Однако со временем этот набор существенно расширяется. Наша героиня начинает делать головокружительные пируэты, наносить серии из чуть ли не десятка ударов — постоянный прогресс налицо. По разнообразию движений, зрелищности и техничности сражений Oni вполне может поспорить с любым уважающим себя файтингом!

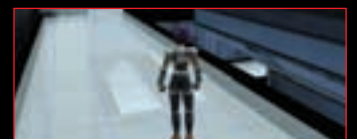


**ДОСЬЕ**

Платформа: PC, Mac Жанр: 3D Fighting Издатель: GOD Games Разработчик: Bungie Software Компьютер: PII 350, 64MB RAM Интернет: <http://www.bungie.com> Дата выхода: начало 2001 года

поединком двух дроидов и человека... Впечатляет, ничего не скажешь.

Управление нельзя назвать совершенно тривиальным — собственно говоря, львиная доля тренировочной миссии пос-







Не удивляйтесь тому, что в игре, которая ориентирована на рукопашный бой, фигурирует и оружие дальнего боя. Не всегда расправиться с врагом можно с помощью нежных женских кулачков и стройных ножек. В части случаев придется и пострелять — такова суровая реальность. Однако основной акцент **Oni** сделан именно на рукопашных сражениях за счет ненавязчивого ограничения количества разбросанных боеприпасов. Оружие — оружием, а эффектный бросок через голову да прыжком в пропасть — это наш выбор.

Очень приятно выполнен игровой интерфейс. В правом нижнем углу находится индикатор здоровья, а в левом — компас, который попутно выполняет функции счетчика патронов в магазине. На вид непривычно, но очень удобно. Кстати, даже компас работает не как обычный указатель направления «север-юг», а как специальное устройство слежения. Предположим, что вам необходимо добраться до некой точки (например, к месту встречи с каким-либо персонажем) — тогда местоположение свободно вра-

вают всяческих похвал, однако анимация получает еще дополнительный приз зрительских симпатий — такого красивого и плавного набора движений я давненько не встречал. Так что и здесь **Vulgie** оказалась на высоте.

Общение и обмен любезностями с персонажами выполнены в виде небольших сценок. В лучших традициях аниме с нижней и верхней частями экрана величественно появляются две черные полосы, а с двух боков появляются портреты говорящих, а дальше

Из разряда приятных новостей — **Oni** будет локализована компанией «Бука». Комментарии тут излишни — «Бука» уже давно заработала себе отличную репутацию на российском игровом рынке, и нет сомнений, что **Oni** станет очередным бестселлером.



Ее звали Коноко... Год 2032. Разгар преступности и полный беспредел. Между крупнейшим полицейским отделом специального назначения **Tech Crimes Task Force** и синдикатом, промышляющим изготовлением запрещенных электронных товаров, ведется непримиримая борьба. Главная героиня, Коноко, одна из сотрудниц полицейского отдела...



происходит собственно обмен репликами. Простенько и чистенько.

Набор оружия представлен в сокращенном виде — в тренировочных залах разрешают немного пострелять из пистолета, а также из плазменной винтовки. Каждый ствол требует уникальных боеприпасов, причем мало просто подобрать их, необходимо еще и нажать клавишу перезарядки... Любопытный момент — у пистолета есть весьма характерная отдача, после которой прицел заметно сбивается вверх. Так-то!

шающей полоски на компасе укажет направление, а ширина этой полоски определит расстояние до нужной точки.

Графический движок **Oni** вполне соответствует строгим современным требованиям. Не берусь проводить его глобальное сравнение с монстрами от **Eric** и **Id** — я не специалист. Моя высокая оценка движка сугубо субъективна, и на нее больше повлиял дизайн уровней и качество анимации. Последние заслужи-



Как вы поняли по общему тону статьи — знакомство с **Oni** оказалось очень приятным. Пролетев на одном дыхании всю демонстрационную версию, невольно чувствуешь неистовое желание поскорее пройти всю игру до финала. К счастью, ожидание не грозит сильно затянуться — в январе-феврале игра появится в продаже. Больше того — на российском рынке будет представлена локализованная версия **Oni**, что не может не обнадеживать. Так что есть резон немного набраться терпения... До скорой встречи, Коноко!



Хотите настоящих острых ощущений? Хотите увидеть море крови и ужасных монстров, жаждущих вашей смерти? Хотите с замиранием сердца, еле дыша, красться по запутанным коридорам дома, до отказа наполненного привидениями, вампирами и другими гадкими тварями, когда единственной вашей целью будет остаться в живых? Тогда новый проект компании Climax Graphics — для вас! Это именно то, что многие из вас так долго ждали!



Олег Кафаров

# ILLBLEED

**Р**азработкой нового продукта под названием **Illbleed** занимается небезызвестная компания Climax Graphics, некогда создавшая Blue Stinger для Dreamcast. У Blue Stinger были все шансы стать стопроцентным хитом. Его загадочная атмосфера, непредсказуемость завораживали, но, к сожалению, и в этой бочке меда оказалась ложка дегтя. Бесконечные проблемы с камерой и плохая озвучка сделали свое дело — безоговорочного хита из Blue Stinger не вышло. Но, осмыслив свои ошибки и недочеты, компания Climax Graphics вновь решила покорить сердца геймеров и превзойти Resident Evil, что, похоже, на этот раз ей удастся.

Запланированная появиться на прилавках японских магазинов под самый Новый год, **Illbleed** будет представлять собой ни что иное, как очередной триллер, полный ужасов и направленный на то, чтобы окончательно запугать и без того нервного и издерганного геймера. Сюжет будет состоять в следующем: в одном из парков развлечений построили самый большой в мире дом ужасов, выйти из которого просто невозможно. А создал его некий Майкл Рейнолдс, вложивший в этот проект пять с половиной миллиардов долларов. Те смельчаки, которые отважились его изучить и разгадать его тайну, навсегда затерялись в его бесконечных коридорах. Владелец же нового аттракциона предлагает очередному отважившемуся смельчаку один миллион долларов в случае, если тот останется в живых и ему удастся выйти целым и невредимым из этого странного дома. Но все не так просто, как кажется с первого взгляда. Попадая внутрь дома, вы тем самым попадаете в иное измерение, странное измерение Илблйд.

Новая разработка компании Climax Graphics будет представлять собой ни что иное, как адвенчуру от третьего лица,



Это вам не какой-нибудь примитивный Resident Evil. В Illbleed все по-настоящему страшно.

только, в отличие от Blue Stinger, на этот раз положение камеры можно будет в любой момент настроить так, как вам будет удобно. Не до конца ясно, что будет представлять собой сам игровой процесс. Прежде всего нам, как и прежде, придется продираться сквозь многочисленные уровни, уничтожая на своем пути бесчисленное множество монстров; во-вторых, на экране постоянно будут присутствовать четыре своеобразные датчика (отвечающие за зрение, звук, запах и некое "шестое" чувство). К сожалению, ребята из команды разработчиков не

**Ведь только подумайте, в последнее время совершенно перестали выходить в свет проекты, способные нас хоть как-то напугать. Разве что Resident Evil, но и там по-настоящему мы пугались лишь время от времени. По словам разработчиков, их новый проект должен будет превзойти суперхит под названием Resident Evil по всем статьям. В этом случае Illbleed будет держать игрока в напряжении от начала и до самого победного конца.**



включили в этот список осязание и вкус — а то бы получилось совсем как в реальной жизни. Именно эти показатели и будут отражать состояние главного персонажа, включая его «шестое чувство». Руководствуясь этими показателями, нам придется в определенные моменты предугадывать появление очередного монстра и каким-то образом предупреждать об этом нашего героя, чтобы тот, увидев чудовище и до смерти испугавшись, не упал замертво (а заодно и тот, кто сидит в это время перед телевизором с джойстиком в руках). По словам самих разработчиков, каждый уровень **Illbleed** будет содержать по крайней мере 300 (!) таких моментов.

для того чтобы найти хорошо спрятанные полезные вещицы, необходимые для продвижения вперед. В конце каждого уровня вам придется встретиться с самим Майклом Рейнольдсом, который будет принимать вид босса и чинить вам большие неприятности.

На своем пути вы повстречаете четырех персонажей, все из которых являются членами клуба ужасов. Родители главной героини Эрико сами владеют подобным аттракционом с домом ужасов, поэтому подобные штучки для Эрико не в новинку. Остальные ее друзья — молодые люди, так или иначе связанные с ужасами и

страха, того, что способно заставить нас цепенеть от ужаса, и постаралась воплотить все это в финальной версии продукта. Надо отметить, что преимущественно Эрико не будет располагать каким-либо оружием, поэтому отделяться от монстров ей придется лишь одним способом — бегством, используя при этом любые подручные средства для самообороны. А это, согласитесь, новое слово в проектах подобного жанра.

Ведь только подумайте, в последнее время совершенно перестали выходить в свет проекты, способные нас хоть как-то напугать. Разве что Resident Evil, но и там настоящему мы пугались лишь время от времени. По словам разработчиков, их но-

лонов туалетной бумаги (непонятно только, каким образом).

С точки зрения графического исполнения **Illbleed** смотрится просто потрясающе! И хотя большая ее часть выглядит темной и мрачной, в целом Climax Graphics удалось в точности воплотить в полигональном мире то, что от нее и требовалось. Изобилие крови и слизи, капающей или медленно стекающей со стен и других предметов, — вот то, что может отпугнуть совсем молодую аудиторию. Но, в принципе, **Illbleed** и не задумывалась как продукт для детсада — у нее намного более взрослая аудитория. Спецэффекты выполнены на очень высоком профессиональном уровне и в сочетании с прекрасным звуковым оформлением создают то, что мы называем первоклассным творением! Если все-таки постараться придумать хоть к чему-либо, то можно заметить, что движения персонажей, хоть и выглядят очень реалистично, все же в некоторых моментах остались не до конца доработанными. Но физическая модель человека в **Illbleed** воплощена просто завораживающе! Чем больше поврежденный получает ваш персонаж, чем больше крови он теряет, тем труднее

## ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast Жанр: Action  
Издатель: SEGA Разработчик: Climax Graphics  
Онлайн: www.climaxgraphics.co.jp.com  
Дата выхода: весна 2001



Большую часть времени в игре игрок будет безоружен.



Но давайте все-таки попытаемся понять, что представляет собой **Illbleed** более конкретно. По словам продюсера нового проекта Шиньи Нишигаки (Shinya Nishigaki), главным в **Illbleed** будет именно ужас. Творение Нишигаки способно в точности передать те ощущения, которые испытывает человек при посещении настоящего дома ужасов. Главная героиня по имени Эрико должна отважиться и войти в пресловутый дом, чтобы не только заполнить миллион долларов, но и спасти ее трех пропавших в этом злосчастном месте друзей. Для этого ей предстоит пройти все шесть уровней и найти выход из дома, а также своеобразный билет, открывающий доступ к заключительному уровню. При этом игрок должен использовать датчики чувств, для того чтобы подготовиться к столкновению с очередным монстром или



Странный, безумный дизайн подарил проекту неповторимый облик.

изучением мистицизма. Все они любители острых ощущений и в свободное время любят смотреть фильмы ужасов или читать книги, посвященные данной тематике.

При создании **Illbleed** команда разработчиков очень досконально изучила человеческую психологию, психологию

вый проект должен будет превзойти суперхит под названием Resident Evil по всем статьям. В этом случае **Illbleed** будет держать игрока в напряжении от начала и до самого победного конца. Создатели заявили, что различные зомби, монстры и другая «фауна» дома будут самым неожиданным образом появляться из окон, вылезать из-под пола, из банок с колдой, даже из ру-

вам становится им управлять, тем на меньше он способен. Кроме того, в произведении Climax Graphics таится еще огромное количество самых разнообразных наворотов, способных произвести неизгладимое впечатление. Сам Шиньи Нишигаки неоднозначно заявил о том, что в интересах его компании не разглашать до конца всю информацию об их детище только для того, чтобы еще больше заинтриговать игрока и привлечь к проекту еще больший интерес аудитории.

Да, похоже, что на этот раз в нашу постоянную рубрику ХИТ? попал проект, который обречен стать не просто очередным хитом, а настоящим суперхитом! Анонсированный как «самая страшная игра всех времен», он действительно им станет. В эти дни он уже наводит страх на далекие японские острова, а к февралю долетит и до остального мира. Именно тогда мы сможем в реальности оценить все его достоинства и недостатки. Blue Stinger должен был стать хитом, но, как известно, — первый блин всегда комом. Теперь же, исправив все ошибки своего первого проекта, компания Climax Graphics выпускает **Illbleed** — и уж на этот раз все будет именно так, как она задумывала. Наступает новая эра виртуального ужаса — эра под мистическим и одновременно завораживающим названием **Illbleed**...



# MOONSHINE

Михаил  
Каванов

# RUNNERS



Чудо — на то оно и чудо — должно в какой-то момент все-таки свершаться. В данном случае под чудом стоит понимать выход долгожданной демо-версии отечественной игры от отечественных же разработчиков из славного города Калининграда (он же — Кенигсберг) — K-D Lab. Демка, что вышла, показывает нам если и не во всей красе финальный вариант разрабатываемой ребятами игры Самогонки, то уж точно огромное количество всего того, что позже (где-то в марте 2001 года, если не ошибаюсь) можно будет пощупать и потрогать в версии, аккуратно уложенной в фирменную коробочку с фирменными логотипами КД и 1С. Последний выступает как издатель сего продукта на отечественном рынке.

**В**ообще, я, будучи стародавним Главным Элиподом (еще со времен Вангеров), естественно, наблюдал с нескрываемым интересом за разработкой игры еще с тех пор, когда это чудо должно было зваться Мехосомой. Видел и закрытую демку, выступающую в свое время как индикатор Понимания — смогут ли люди (не из числа КаДавров) переварить созданное, насколько легко это будет и не появится ли пресловутое вздутие живота от такого необычного с какой-то стороны продукта.

Но забудем былое: сейчас все могут схватить демо-версию, правда, никто не ручается за состояние здоровья игроков после тестового запуска — отказ от любых других игр возможен, бессонные ночи ожидания выхода полной версии и ряд других побочных эффектов наблюдался у особо чутких пациентов, поэтому следует быть крайне внимательными при употреблении Самогона.

Демо-версия, кстати, продемонстрирует не только саму игру, но и новейший инсектоидный логотип КД, который также можно наблюдать и на обновленном сайте команды ([www.kdlab.com](http://www.kdlab.com)). Набор жужжащих букв плавно образует тот самый (всем известный) логотип. Выглядит трижды круто и, не побоюсь этого слова, зынкински.

После логотипа стоит ждать саму игры — она там, вся красивая и аккуратная, и, что далеко немаловажно, не такая и детская, как могло бы показаться. А ведь казалось, как позорно это ни звучало (для всех!). В свое время, стянув один из новомодных треков Ruber'a (о

музыке в игре поговорим чуть ниже — терпение), присовокупив к запущенному winamp просмотр скриншотов на родном сайте игры ([www.moonshinerunners.com](http://www.moonshinerunners.com)), сделал ужасные выводы. Дети, в это будут играть только дети: персонажи, застывшие на картинках-скриншотах в причудливых позах, больше похожи (были!) на героев детских мультфильмов, музыка эту атмосферу развевать не пыталась.

Потрясенный до глубины души, я срочно обратился к создателям с очевидным вопросом: «Вы что же это [censored] делаете?!». Ответ был дан молниеносно: «Персонажей сменим, уже вовсю меняем». Успокоенный, но все же настороженный, я взял себя в руки и вооружился терпением. Благо, другие, на этот раз зарубежные, разработчики не давали душе и телу времени для лени, подсовывая в шаловливые ручки и мышки то Giants, to Hitman, to Alice, to Stupid Invaders.



Главное достоинство "самогонок" — уникальный КД-Lab'овский дизайн.



Персонажей, за которых будем играть, и правда сменили. Предаваться долгому и кропотливому описанию этих... эээ... персонажей (если иначе их не назвать, то прибегнем к примитивному повтору) не буду — изучаем скриншоты и получаем эстетическое удовольствие самостоятельно.

Но пару слов о сущности этих... эээ... личностей сказать необходимо. Роль их не велика, но и не мала — не каждый готов «свернуть» своей физиономией постоянно и без перерыва, а именно этим приходится заниматься нашим... эээ... подопечным. И все. Может они и есть Самогоны? Не ясно...

Наверное, не лишним было бы сказать пару слов о смысле игры. По скринам — так обычный аркадный рейсер с элементами забавного дизайна. А на деле — далеко не так элементарно загоняется в угол жанрового определения группа Самогонных аппаратов. Физика в игре далека от несуществующих аналогов: достаточно вспомнить такие хитовые аркадные гонялки как Excessive Speed, Ignition. Вспомнили? Теперь немедленно забыли, так как общего у этих игр практически ничего нет. Разве что и там и тут надо управлять колесным (что не всегда!) средством, да и то — это как посмотреть еще: лететь на «больших глазах» — это вам не ускорение взять, а прыж-

**Пропустить такую КРАСОТИЩУ совершенно невозможно. С другой стороны, не слишком понятно, как же можно ЭТО описать, когда скриншоты — статичные аналоги живого мира игры — не могут раскрыть всех карт разработчиков.**

ка, и без него не было бы так весело: бугорок ака техцентр предлагает на выбор разные части и другие отделимости (всего три типа, примерно по десятку различных деталей в каждом), которые и будут отображаться как ваш Самогонный Аппарат.

What you see, is what you get — фраза была придумана задолго до Муншайнов, но как родная вписывается в концепцию игры. В зависимости от частей, из которых собрано колесное средство, вы получаете специальные заклинания-Арканы, каждое из которых уникально. Упомянутые глаза позволяют, при наличии маны (она набирает-

Вообще, на месте КаДавров я бы задумался, а стоит ли выпускать Самогонки под оригинальным названием, не сменить ли его на Падлагонки, потому что слово «пада» звучит всегда: и когда ты наезжаешь на разбросанных смышленным (порой — слишком смышленным) противником гусениц, затормаживающих движение и сбивающих с толку; и столкнувшись с прогуливающимся по дорогам трассы клоуном, норовящим при прикосновении превратить в забавно выглядящий со стороны мячик, тоже задержав на какое-то время; и другие подобные мелкие подлости не дают сдержаться от околотитературных выражений. Удовольствие же лицезреть противника, превратившегося в мячик, когда сам на полных парах клоуна обогнул, неопишимо и не имеет верхнего предела — как в том анекдоте про слона и муху.

Когда выше говорилось о том, что Самогонки — это не просто рейсер, то не была отмечена стратегическая составляющая игры. Удивление на лицах сменяется смя-

ум настроен больше на стратегическое осмысление происходящего, можно попытаться счастья в походном режиме — что-то будет.

Машинно-Самогонные баталии проходят под весьма забавную музыку, без которой демо-версия (и, уверен, финальная версия игры) не смотрелась бы так здорово. Все треки — творение рук уже упомянутого штатного композитора K-D Lab — Рубера. Однако, по совершенно засекреченным сведениям и по заверениям не назвавшихся сотрудников компании К-Д Лаб, вступительный трек к демо-версии писал небезызвестный и бессменный лидер всего коллектива КаДавров — КранК. Напомню, именно этот человек (в душе, кстати, Элипод) является композитором музыки в Вангерах, а Рубер делал аранжировку му-



**Уникальные круглые миры насыщены деталями и действием. Даже самая маленькая трасса под завязку напичкана красотоми.**



ки наподобие болотного монстра-лягушки тоже как-то не подходят под стандартное понимание «гоночек».

А кто сказал, что будет легко? Хотя и сложностей нет никаких: выбрал героя, снаряд его тремя несущими частями (о них, опять же, чуть ниже), выбрал трассу-мир. Элементарно, Ватсон.

Все привыкли, что бонусы обычно валяются на дорогах — ракеты, ускорения, бутылки с маслом и так далее и тому подобное. В Самогонках ничего просто так не валяется, ибо аккуратность она людей только красит. Перед каждым заездом игрок попадает на промежуточный мир-меню (прошу обратить внимание, что слово мир следует трактовать как мир, а не что-то иное — наша планета шарообразна, и никаких трех слонов, черепашек и прочей живности; в Самогонках миры также шарообразны), где есть специальный бугорок. Роль его вели-

**При всей своей кажущейся детскости, Самогонки будут интересны и взрослым.**

ка со временем сама или может быть подобрана отловом существа, несущего синий крест на собственных плечах); лететь (на поверхности мира — тень!); молоток позволяет вызвать небольшое землетрясение локального масштаба, подбрасывающее недалеко расположенных врагов в воздух. Вот таких заклинаний — тьма-тьмущая, а может быть и даже больше.

**ДОСЬЕ** Платформа: PC Жанр: аркадно-пешаговая гонка  
Издатель: 1C Разработчик: KD-Lab Онлайн: <http://www.moonshinerunners.com/> Дата выхода: весна 2001



зыкальных композиций в первом полномасштабном проекте команды.

О дизайне игры. Пропустить такую КРАСОТИЩУ совершенно невозможно. С другой стороны, не слишком понятно, как же можно ЭТО описать, когда скриншоты — статичные аналоги живого мира игры — не могут раскрыть всех карт разработчиков. Добавлю лишь одно: мир живой, почти такой же живой, как в Вангерах. Не совру, если выражу общую мысль вслух: любой игровой мир становится все более и более притягательным тогда, когда начинаешь чувствовать, что жизнь в нем идет и развивается, а ты — не единственный участник событий.

Надо бы поинтересоваться у разработчиков, когда появится что-нибудь похожее на бета-версию, а то трех миров и трех трасс на них однозначно мало для требующего хлеба (это не к КД) и зрелищ организма. ●



Все-таки наше общество устроено на редкость замечательно. Ведь совершенно очевидно, что нельзя дать всем все, потому что всех много, а всего - мало. Вот почему ничто не дается нам так дешево, как хочется.

Вячеслав Назаров

# NO NAME WAR

**О**стается лишь разделить всю нашу экономику на несколько сфер. В результате подобного деления оказывается, что одни люди работают в сфере производства, а другие - в сфере потребления. Я, например, все бессознательное детство мечтал попасть именно во вторую сферу. И, надо признаться, мне это удалось. По крайней мере, в части компьютерных игр. Но и в такой жизни мне, как и любому другому человеку, что-то дорого, а что-то не по карману. Дороги мне стратегические игры. И они же не по карману, поскольку на рынке появляется такое количество RTS-проектов, что глаза, а за ними и деньги разбегаются просто ужасными темпами. Приходится строго фильтровать всю входящую информацию, пытаться заранее



Дизайнерские замашки разработчиков заставляют быстро вспомнить о Total Annihilation.

Все дело в том, что в игре разработчики обещают реализовать немало очень интересных идей. Например, важную роль в No Name War будет играть климат. И эта роль окажется отнюдь не декоративной. Ведь командирам придется подготавливать своих подчиненных к новым погодным условиям. Причем это будет проявляться на протяжении всех трех кампаний, которые развернутся на трех огромных картах. Миссий в No Name War как таковых не будет. Игроки смогут совершенно свободно зани-



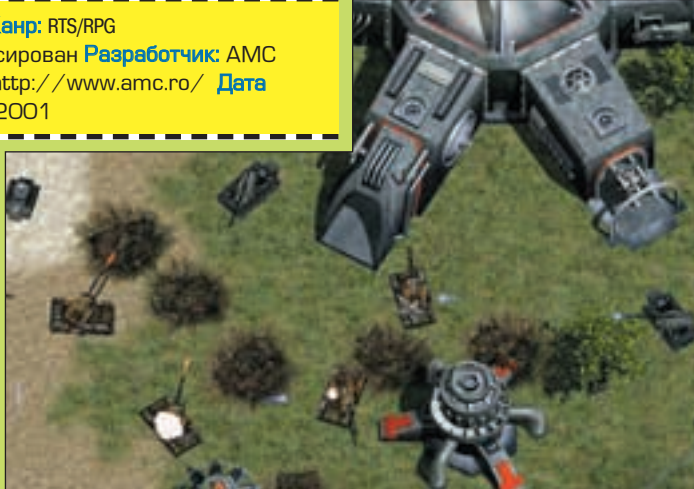
Элементы RPG в современных стратегиях - совершеннейшая норма, это нас уже не удивляет.

**ДОСЬЕ** Платформа: PC Жанр: RTS/RPG  
 Издатель: не анонсирован Разработчик: AMC Creation Онлайн: <http://www.amc.ro/> Дата выхода: II квартал 2001

определить стоящие игры, которые разочаруют тебя не сразу после покупки, а хотя бы спустя семнадцать секунд. Возможно, именно таким проектом окажется новая «RTS с элементами RPG» No Name War.

...Мысль о том, что Земля должна неизбежно погибнуть в результате столкновения с небесным телом, заставила человечество в срочном порядке рвать когти с родной планеты. Поскольку места в транспортных кораблях всем не хватало, люди стали не только рвать когти, но и глотки друг другу за каждое место в криосаркофаге. Наконец, набитые битком и замороженными тушками людей летающие тарелки поднялись в воздух по приказу центрального компьютера и отправились на поиски планеты обетованной. Ею оказалась Pangaea.

Потомки размороженных на новой Родине землян вскоре приступили ко второй фазе



Колонизации, как они называли великий исход, - к Экспансии на соседние планеты. Однако результатом ее стало не всеобщее процветание, а кровавый конфликт между Космическим Союзом и не менее космическими торговыми компаниями, также мечтавшими о

контроле над новыми мирами. Поэтому правительство приступило к массовой вербовке солдат, которые тренировались на планетах, принадлежащих военным организациям.

...Очередной корабль, нагруженный головорезами, готовыми порвать своих врагов, которых они называли «волками тряпочными», на британский флаг, отправился с орбиты Pangaea в зону боевых действий. Но добраться до пункта назначения ему было не суждено. Он потерпел крушение над одной из неизученных планет. С этого момента судьба всего экипажа и ценного груза корабля передается в руки игроков. Смогут ли они за -дцать секунд спасти несчастных бойцов? Или No Name War привлечет их внимание на несколько более длительное время? Вполне возможно, что и привлечет...

маться всем, чем только захотят, будь то испытание солдат бегом в противогазах или же, наоборот, трогательное единение с коллективом за рюмкой чая. Таким образом, во время путешествий по неизведанной планете виртуальные генералы будут предоставлены сами себе. Присутствие же в No Name War RPG-элементов обеспечит им возможность постоянно сориться с соседями по планете и, соответственно, не вылезать из битв. Для того чтобы сражаться было веселее, в игре примет участие огромное количество сухопутных, водоплавающих и воздухолетающих юнитов, которые будут непрерывно совершенствоваться в соответствии с законами RPG.

Использовать свои армии командиры смогут самыми разнообразными способами, которые только сможет породить их воображение различной степени тяжести. В любом случае, засады, шпионаж и диверсии, наверняка войдут в арсенал любого полководца. Так что, то, каким окажется окончание игры, целиком и полностью зависит от игроков.

Конечно, сейчас трудно сказать, станет ли No Name War тем, чем обещают разработчики, то есть очередной «супер-игрой». Но обратить внимание на нее надо будет обязательно. Может и повезет на этот раз. Да и, в конце концов, мы же представители сферы потребления компьютерных игр, так что же нам остается, кроме как не играть? ●





# STAR WARS: EPISODE 1 STARFIGHTER



Вячеслав Назаров

Меня всегда поражали люди, которые не умеют ценить прекрасное. Особенно успешно они это делали тогда, когда долгое время притворились ценителями этого самого прекрасного.

**Т**ак, недавно я встретил свою бывшую коллегу, вместе с которой долгое время ломал резцы, клыки и коренные зубы, вгрызаясь в гранит науки. Эта юная особа всегда отличалась тонкой натурой и не менее стройной фигуркой. К сожалению, почти сразу я был жестоко разочарован. После первых же минут моего радостного диалога дама, глядя на меня, изрекла: «Прав был наш дорогой Учитель, когда говорил, что из тебя выйдет толк. А бестолочь останется.» А ведь речь шла о гениальном творении Джорджа Лука-

Каждый из персонажей имеет в своем распоряжении боевой кораблик, который является уникальной машиной для аннигиляции космических торгашей и прочих мерзких личностей. Например, Ри летает на истребителе Naboo, хорошо знакомом нам по Star Wars: Episode I - The Phantom Menace. Этот шустрый агрегат вооружен протоновыми торпедами и лазерными пушками. Господину Сэйджу достался Guardian, изумительно подходящий для разведывательных миссий благодаря неброскому цвету «ржавый металл» и таким устройствам, как различные сенсоры



**ДОСЬЕ**

**Платформа:** Sony Playstation 2 **Жанр:** action  
**Издатель:** Lucas Arts **Разработчик:** Lucas Arts  
**Онлайн:** <http://www.lucasarts.com/>  
**Дата выхода:** I квартал 2001



са - о «Звездных войнах». Как оказалось, барышня совершенно не понимает всего величия культового произведения. Поэтому, несмотря на недвусмысленные, а скорее трехсмысленные намеки, я был вынужден попроситься с ней. Конечно, лишь для того, чтобы помчаться выяснять подробности нового компьютерно-игрового проекта, готовящегося во Вселенной «Звездных войн». Речь идет о Star Wars: Episode 1 Starfighter.

Будучи чистокровным action'ом, игра фокусируется на драматических истории жизни и немножко смерти трех основных персонажей. Ими в Starfighter являются молодой и, соответственно, буйный пилот Ри Дэллоус, наемник Ван Сэйдж и пират инопланетянского происхождения Ним. Всех героев объединяет то, что у них горят не только трубы, но и сердца, жаждущие отомстить дьявольски жестокой Торговой Федерации.

и радары. В отличие от своих коллег, Ним пилотирует неповоротливый Navos. Этот корабль фактически представляет собой летающего бегемота, оснащенного мегатонными бомбами, вращающимися орудиями и могучими лазерными пушками. Мощная броня позволяет эффективно использовать Navos для экскурсий над вражескими позициями, лучший вид на которые, как известно, открывается из бомболока.

Противостоять отважным мстителям в Starfighter будут 50 видов вражеских машин. Среди них окажутся как хорошо известные по играм серии Star Wars истребители, танки и транспортные корабли, так и совершенно новые летательные аппараты, о которых на сегодняшний момент известно лишь то, что называться они будут такими страшными именами, как Scarab, Protector и Dagger. В первых же миссиях игры виртуальные

Еще со времен N64 компания LucasArts старается идти в ногу со временем, и стремится участвовать в запуске самых различных игровых систем. В 1996 году одной из лучших игр на N64 стали Shadows of the Empire, Dreamcast LucasArts поддержала хорошим портом Episode 1 Racer, ну а PlayStation2 посчастливилось стать той платформой, на которой появится Starfighter.



пилоты смогут в полной мере прочувствовать каждый из кораблей, с помощью которых им придется заниматься мстостью Торговой Федерации. Так, на истребителе Ри Дэллоуса пилотам предстоит пролететь по узкому каньону, попутно издеваясь над бутафорскими врагами и отбиваясь холостыми от своего напарника. Пересев за штурвал Navos, они смогут испытать себя в качестве защитника униженных, оскорблен-

ных, убогих и слабоумных, стараясь в одиночку остановить танковую атаку. Ну, а в роли беспринципного Вана Сэйджа игроки перенесутся в открытый космос, где примут первый бой с армией Федерации.

Благодаря всего лишь этим трем уровням, по словам разработчиков, очень легко ощутить маневренность Naboo, понять, что Navos является вовсе не кораблем, а всего лишь летающим танком. После же полета на Guardian станет очевидно, что на космических кораблях легко можно тонировать все стекла, поскольку ориентироваться в бою все равно приходится по приборам. Судя по тому, что уже сейчас известно о Star Wars: Episode 1 Starfighter, эта игра может оказаться лучшим action-проектом серии. И, возможно, именно с ее помощью многие люди наконец-то смогут оценить прекрасный мир Star Wars.



# TIME CRISIS: PROJECT TITAN



Олег Кафаров

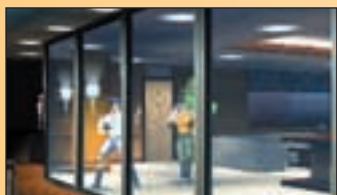
Проекты, использующие разнообразные «экзотические» аксессуары — будь то световой бластер или маракасы — всегда пользовались у публики повышенной популярностью.

PlayStationOne. Игровой процесс будет практически полностью заимствован из предыдущих частей, так что надеяться увидеть что-либо новое в Project Titan не стоит. Геймеру будут доступны лишь два возможных варианта прохождения: Story mode и Time mode. При использовании Story mode вам придется пройти через



Если маракасы — все еще новинка для рынка развлечений, то световой пистолет уже давно перестал быть таковой. И все же очень часто разные издательства выпускают продукты, разработанные исключительно для этого аксессуара.

Вот уже в третий раз известная компания Namco выпускает проект, носящий имя Time Crisis. Да, нам в очередной раз придется вооружиться инфракрасным оружием и яростно палить по экрану своего телевизора. На этот раз детище компании Namco появится только на



**ДОСЬЕ**

Платформа: PlayStation Жанр: Action  
Издатель: Namco Разработчик: Flying Tiger Development  
Онлайн: www.namco.com  
Дата выхода: начало 2001



несколько достаточно захватывающих уровней, стреляя при этом направо и налево и сражаясь с Шерудо. Time mode представляет собой возможность выбора понравившегося вам уровня и прохождения его за определенное время. Вот и все, что будет доступно. Единственное, что заметно изменилось — графика. Стало намного больше различных спецэффектов — взрывов, дыма и тому подобных пиротехнических деталей. Уровни стали более детализованными и четкими, заметно увеличилось количество объектов на экране. Известно, что в предыдущих сериях Time Crisis управлять обыкновенным джойстиком было очень трудно. Обратил ли внимание на эту проблему Namco на этот раз — покажет время.

Так что же мы имеем? очередной шутер с неплохой графикой и зрелищными спецэффектами, не больше. Если бы разработчики постарались внести в свое творение хоть немного оригинальности — получилось бы гораздо лучше. С моей точки зрения, Time Crisis Project Titan уготована участь второсортного продукта. Никаких предпосылок, что он станет незаурядным хитом, к сожалению, нет.

По последним сведениям из Японии стало точно известно, что сиквел к некогда популярной Space Harriers выйдет не только на Naomi, но и на Dreamcast.

# PLANET HARRIERS

Олег Кафаров

Предшественница Planet Harriers успела здорово соскучиться и сейчас рядовой геймер может ее увидеть лишь в Shenmue.

Разрабатываемая компанией Amusement Visions, также известной как AM4, игра, судя по представленным скриншотам, имеет все шансы стать самой красивой на Dreamcast. (Похоже, в последнее время стало очень модным говорить о готовящихся к выходу проектах, что именно данный проект делает переворот в графике). То, что представит перед нашим взором должно полностью

изменить наше представление о трехмерной графике — именно это обещают создатели Planet Harriers. Что же, поживем — увидим. Пока же особых нововведений по сравнению с оригинальной версией не наблюдается. Все также нам предстоит летать и уничтожать встречающихся на пути врагов в виде бесчисленных роботов и истребителей. Мир Planet Harriers будет огромным, практически бесконечным, никогда ранее нам не представлялась такая свобода. Текстуры будут выглядеть очень четко, видимость игрока не будет ограничена практически ничем. И все это на невероятной скорости для подобного проекта скорости —



предполагается, что он будет стабильно выдавать 60 кадров в секунду. Говорят, что именно он станет самой быстрой и динамичной аркадой, которая по своей скорости должна будет превзойти даже Sonic Adventure. На этот раз нам предложены четыре персонажа, главной задачей которых будет полет в небесах и уничтожение тех, кто посмеет вторгнуться на планету из кос-

моса. Большой оригинальностью сюжет не отличается, но то, как он будет воплощен в уникальном трехмерном мире, не оставляет сомнений в том, что Planet Harriers будет принята публикой на ура. Версия для Dreamcast будет немного отличаться от версии для игровых автоматов. Все проблемы упираются в ограниченное количество памяти Dreamcast. Но это, я уверен, не омрачит ваше представление об этом проекте.

Похоже, в последнее время стало популярным вспоминать давно забытые проекты и по-новому представлять их аудитории. Planet Harriers — не исключение. Оказавшись полностью переработанной на новый лад, она не потеряла того шарма, который привлекал геймеров еще пятнадцать лет назад.

**ДОСЬЕ**

Платформа: Dreamcast Жанр: Arcade  
Издатель: Sega Разработчик: Amusement Visions (AM4)  
Онлайн: www.sega.co.jp  
Дата выхода: II квартал 2001



Олег Кафаров



ть, прекрасная реклама для четвертой части. В мире **Ace Combat 4** представлена наша сегодняшняя действительность, где супердержавы не воюют друг с другом только потому, что все до зубов вооружены сверхмощным оружием, которое в одночасье может уничтожить всех и вся, и существует некий баланс силы. Но вот на нашу матушку-



ные жаждой подчинить себе территории уязвленного противника, супердержавы начинают самую кровопролитную за всю историю человечества войну. Главный герой **Ace Combat 4**, потерявший в первые дни войны всю свою семью, решается во что бы то ни стало отомстить тому пилоту истребителя, который все это сделал.

В окончательном варианте своего проекта, по словам Namco, нашему вниманию будут представлены по меньшей мере 24 миссии, множество разнообразных моделей истребителей, все из которых, кстати, были взяты из реальной жизни, включая F-22 Raptor. Окружающий мир, судя по представленным скриншотам, очень реалистичен, освещение просто бесподобное!

Издательство Namco, наконец, приподняло ту завесу тайны, которая скрывала от нас ее новое творение — **Ace Combat 4**.

# ACE COMBAT 4

тиражом в 750.000 только в одной Северной Америке, став самым хорошо продаваемым симулятором данного жанра. А это, согласи-

планету с огромной силой обрушиваются долетевшие из далекого космоса метеориты, которые разрушают этот баланс. Охвачен-



Будем надеяться, что все представленное на суд геймеров сегодня за оставшиеся более чем полгода в доработке только еще больше усовершенствуется. Если все это воплотится в окончательном варианте продукта, то у него есть все шансы стать лучшим авиасимулятором в игровой индустрии.

Созданная компанией Namco для PlayStation 2, **Ace Combat 4** представляет собой четвертую часть знаменитого сериала авиасимуляторов, который до последнего времени существовал лишь на PlayStationOne. Первые три части разошлись

**ДОСЬЕ**

Платформа: PlayStation2 Жанр: Action  
Издатель: Namco Разработчик: Namco  
Онлайн: www.namco.com  
Дата выхода: Осень 2001

# DRAGONRIDES CHRONICLES OF PERN

Олег Кафаров

Американские дети ликуют — наконец-то любимые герои книг появятся на экранах их телевизоров! Да-да, именно книжные герои! Компания Red Storm Entertainment в данный момент занимается созданием проекта под названием Dragonriders.

Сюжет нового творения переключается с историями, описанными сказочницей Энни МакКаффри (Anne McCaffrey), которая вместе с разработчиками принимает самое активное участие в воплощении придуманного ею мира в трехмерном пространстве. Действие происходит на фантастической планете под названием Перн, на которую совершенно неожиданно обрушилось несчастье — на ней появилась некая неизвестная ранее болезнь. Главному же герою по имени Д'Кнор придется разобраться, в чем тут дело, и спасти гибнущую цивилизацию. И как вы уже, возможно, поняли из названия, помогать ему в этой нелегкой задаче будет настоящий огнедыша-



щий дракон. Мир **Dragonriders** будет полностью трехмерным и будет отличаться высоким разрешением и детализованностью. Сам сюжет не будет полностью линейным — в нем множество альтернативных путей прохождения, а также бесчисленное множество самых разнообразных квестов и головоломок. По мере продвижения главный герой будет постоянно совершенствоваться, набираясь опыта, улучшать свои боевые качества и умения. По словам создателей проекта, спецэффекты должны быть на должной высоте. В конечном варианте продукта игроку предстоит исследовать все 120 уголков мира игры, пообщаться со 170 персонажами, среди которых будут как союзники, так и враги, и, наконец, навести порядок на планете Перн.

На данный момент заявленная дата выхода **Dragonriders** — второй квартал 2001 года. Что же, будем вместе с американцами ждать этой знаменательной даты и, возможно, тоже полюбим неземной мир Энни МакКаффри.

**ДОСЬЕ**

Платформа: Dreamcast Жанр: Action  
Издатель: Ubisoft Разработчик: Red Storm Entertainment  
Онлайн: www.redstorm.com  
Дата выхода: II квартал 2001





Первая в истории сетевая консольная RPG наконец-то увидела свет, по крайней мере в Японии. Даже бегло ознакомившись с новым творением Sonic Team, мы можем с уверенностью сказать, - именно таким должен был быть Diablo. Разнообразным и доступным, технически совершенным, невероятно красивым и оригинальным. Не сыграть в PSO - это почти преступление! Полный обзор шедевра в следующем номере!



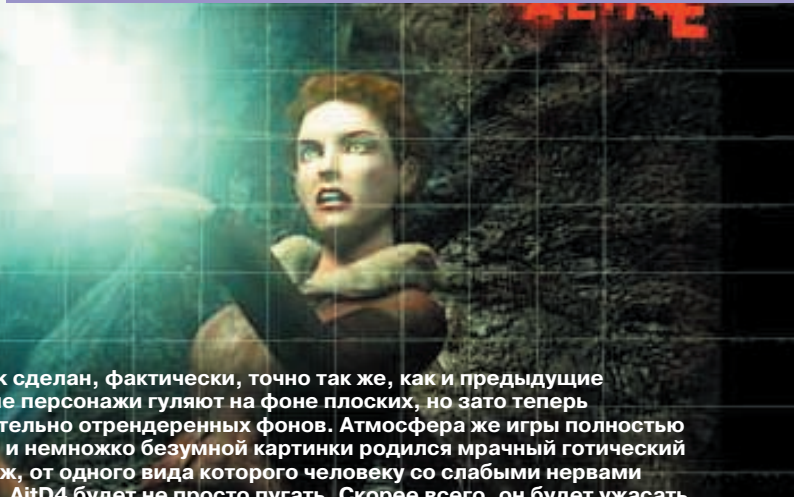
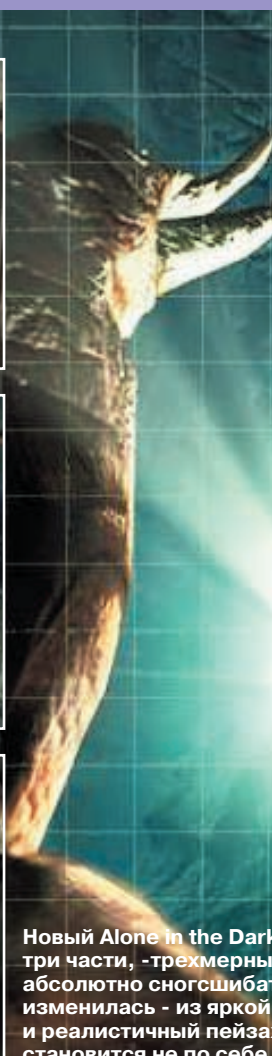
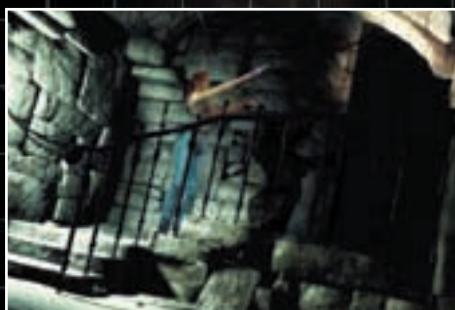
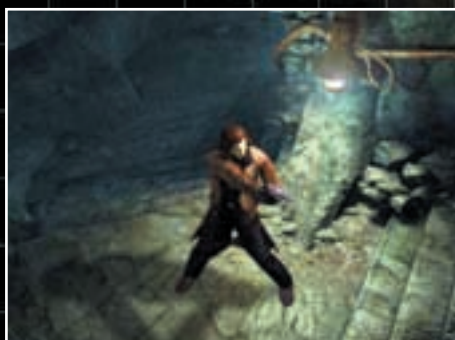
# ВНИМАНИЕ: СУПЕРХИТ!



Сериал Alone in the Dark является родоначальником всего жанра компьютерных ужасиков. Успех Resident Evil - это всего-навсего удачная перепевка идей, родившихся еще в самом начале девяностых. Теперь уникальный сериал готов вернуться, и издательство Infogrames свято верит в его успех.







Новый Alone in the Dark сделан, фактически, точно так же, как и предыдущие три части, - трехмерные персонажи гуляют на фоне плоских, но зато теперь абсолютно сногшибательно отрендеренных фонов. Атмосфера же игры полностью изменилась - из яркой и немножко безумной картинки родился мрачный готический и реалистичный пейзаж, от одного вида которого человеку со слабыми нервами становится не по себе. AitD4 будет не просто пугать. Скорее всего, он будет ужасать.



# GIANTS

## CITIZEN KABUTO

Дмитрий  
Эстрин

На досуге определенно стоит перечитать все, что писалось о Giants: Citizen Kabuto на протяжении всего времени разработки. Конечно, в итоге игра оказалась где-то проще, чем мы думали, где-то сложнее, чем мы могли себе представить. Где-то она превзошла все наши самые смелые ожидания, где-то — откровенно разочаровала. Giants — это чуть прозаичнее, чем жанровая (или технологическая) революция, и все-таки значительно одухотвореннее, чем обычный action.





**Д**ебют Planet Moon Studios должен примирить спорщиков, придерживавшихся полярных точек зрения об игре, но, уверен, что не все они будут относиться к **Giants** с одинаковыми чувствами. Главный редактор «Страны Игр», например, с восторгом писавший многочисленные посвященные игре *review*, забросил ее после того, как прошел несколько миссий. Пример, разумеется, непоказательный, но заслуживающий определенного внимания.

Общее отношение к **Giants: Citizen Kabuto** можно определить, скорее, как положительное, но во всей этой положительности ощущается некоторая растерянность. На весьма хорошую (объективно хорошую) игру открыто поднимают руку лишь прожженные циники. И те как-то чрезвычайно уклончиво объясняют причины своего недовольства. Дело даже не в том, что игра такая уж неоднозначная. Просто многое сбивает с толку. Сбивают с толку затянувшиеся сроки разработки, сбивает с толку даже такая мелочь, как необычная графика, а главное — неприятно удивляет высокая игровая сложность. Признаться, странно наблюдать ее в такой, прямо-таки скажем, легкомысленной игре. Отсюда и общая растерянность.

**Giants** — это, прежде всего, огромный фантастический мир, проработанный своими создателями до самых незначительных мелочей. Этот мир, представляющий собой гигантский (простите за каламбур) остров,



**Kabuto действительно огромен. Это разработчики постарались подчеркнуть всеми возможными способами. Kabuto ломает деревья, Kabuto жрет все подряд, Kabuto давит всех подряд...**



**Магические повороты Sea Reaper радуют правильным балансом и сильными графическими спецэффектами.**

необычайно красив, психоделичен и... несерьезен. Его несерьезность подчеркивается яркими, прямо-таки детскими красками, тропической фауной и, разумеется, обитателями острова, персонажами игры. Действие **Giants** — фарсовая трагикомедия с нелепым количеством гэггов и стеба — захватывает с первого же вступительного ролика и не отпускает... совершенно верно, до финального ролика. «Играть стоит хотя бы ра-

ди приколов, которые служат завязкой и развязкой к каждой миссии», — так вполне справедливо утверждают многие рецензенты. Если вы в свое время получили удовольствие от MDK (разумеется, первого), то вы легко сможете оценить качество юмора разработчиков **Giants**.

Как я уже говорил, игра оказалась совсем не такой, какой мы себе ее представляли.

## ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: action

Издатель: Interplay Разработчик: Planet Moon

Studios Интернет: <http://www.interplay.com/giants/>

Требования к компьютеру: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win'95/98/2000



Если раньше мы думали, что для каждой из трех рас будет свой сюжет, свой набор миссий, и вообще эти три расы будут находиться во враждебных отношениях друг к другу, то оказалось... в общем, мы были неправы. Сценаристы решили объединить трех совершенно разных героев общей историей, и проходить игру за каждого из них приходится по порядку. Сначала — за Meccs, потом — за Reaper, потом — за Kabuto. Иногда, впрочем, порядок может нарушаться. В такой однозначной линейности есть свои положительные стороны, отрицательные же, в общем, очевидны. Особенно, учитывая высокую игровую сложность.

Трех, таких разных героев объединяет, кстати, не только история, но и ключевые персонажи, аборигены острова, которых авторы игры назвали Smarties. Этим пацифистски настроенных созданий отличают непропорционально большие головы, полная беззащитность и поведение, свойственное второстепенным героям дешевых американских комедий. Не знаю, почему символом **Giants** оказывается это отморозченно-синяя представительница расы Reaper, то жуткий Kabuto — на самом деле, им по справедливости должен считаться народ Smarties. По крайней мере, без его помощи не обходятся ни Meccs'ы, ни Reaper, ни Kabuto. В последнем случае помощь весьма своеобразна, но... что поделать, если Kabuto необходимо постоянно кушать...

В самом начале неприятно удивляет отсутствие tutorial'a. Разбираться во второстепенных способностях героев приходится буквально на ходу. Подсказками по ходу дела сценаристы нас тоже не сильно балуют. Учитывая то, что **Giants**, как мы уже говорили, «совсем не просто шутер», понятие разработчиков в данном случае чрезвычайно сложно.

Дмитрий Эстрин

8

Игру, на самом деле, испортило только одно - отсутствие возможности сохранения по ходу игры. В остальном игра великолепна.

Сергей Амирджанов

8

К сожалению, в данном случае приходится признать, что проект не вполне оправдал возлагавшиеся на него надежды. Не слишком выразительная.

Максим Заяц

9

Динамичный геймплей, великолепный юмор и синие девушки - теперь уже в одежде :) Вот только графика могла быть немного лучше...

Борис Романов

8

Очень красивая, забавная, юморная игра с тупым AI. К сожалению она не смогла до конца оправдать наших надежд, а жаль.

**33**  
средний балл  
**8,3**





В мире Giants не так уж много обитателей, как представлялось ранее. На этой картинке вы можете лицезреть одного из самых экзотичных и прикольных персонажей игры.

Что мешало снабдить игровой процесс хотя бы самым незамысловатым вводным курсом — очевидного ответа на этот вопрос, к сожалению, не существует. Интерактивная помощь в Giants также пребывает в каком-то зачаточном состоянии. По ходу игры это серьезно напрягает — поначалу приходится думать, что надо сделать, потом как, а потом — на какую кнопку для этого нажать. В общем, странно все это.

Усугубляет положение то, что простых миссий, задания которых сводятся к банальному «убей их всех», в Giants чрезвычайно мало. Это само по себе, конечно же, хорошо, вот только разбираться в законах выдуманного разработчиками мира порой бывает не так просто. Игровой процесс чрезвычайно аркаден и отвлекаться по мелочам просто-напросто не получается. Одна из первых миссий: необходимо спасти висящих на краю



пропасти Smarties. Вопросов, связанных с реализацией этой благородной задачи, сразу же возникает множество. Самый главный: как спастись? На самом деле, очень просто, достаточно просто подойти либо, что, разумеется, сложнее, подлететь к ним, используя jet-rack за спиной. В процессе выполнения этой миссии игроку предстоит выяснять массу интересных вещей. Как пользоваться ракетным

ранцем, чем опасны жуткие пираны, и в каком месте складировать спасенных Smarties. Внутриигровые объяснения редки и неконкретны. Мелочь, спорить не буду, но...

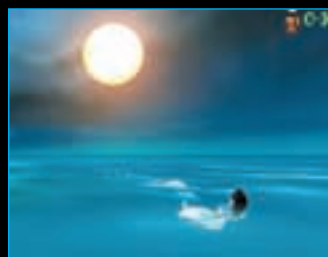
Игровой процесс заключается по сути в отстреле разнообразных тварей. Среди них преобладают жуткие арахноподобные существа, способные с высокой скоростью

миссию. Вообще говоря, большинство миссий Giants, вероятно, удастся пройти, не сделав ни одного выстрела. Главное все-таки — уметь правильно передвигаться, уклоняясь от выстрелов противника. Игровой процесс ассоциируется не столько со стрельбой, сколько со всевозможными strafе'ами, прыжками и постоянным бегом. Именно это характеризует прохождение за Messagyns, чуть меньше это свойственно Sea Reaper, а с Kabuto вообще разговор отдельный. Врагов в Giants принято бояться, и даже могучий Kabuto вынужден пожирать их в порядке самообороны. Вопреки обещаниям разработчиков, кстати говоря. Мы сносим орды врагов не для собственного удовольствия, не потому что это так уж весело и прикольно, а потому что так легче игру проходить. Более того, Giants (как, впрочем, и предпологалось) носит в себе черты stealth-action'a. Так, например, в одной из миссий за Messagyns нам необходимо, прикинувшись кустом, пробраться на базу hенспен'ов для спасения очередного представителя Smarties. Невероятно



унизительно, но пройти эту миссию, снося на своем пути все и вся, никак не получится.

Зачем в Giants: Citizen Kabuto нужно строительство баз? Точнее, зачем разработчикам понадобилась притаскивать за уши приевшиеся элементы стратегии в реальном времени в action чистой воды? Этот вопрос сейчас задают многие, но никто не в состоянии на него толком ответить. Это, конечно, очень круто вставить в список фишек модное elements of real-time strategy, но, как следствие, игра лишилась должной легкости, превратившись в жуткое многоплановое чудовище. Поначалу глаза разбегаются, а потом выясняется, что играть, на самом деле, не так уж и весело, как можно было бы подумать. Конечно, необычно, оригинально, но... главное все-таки в другом. Справедливости ради стоит отметить, что и у Messagyns и у Sea Reapers строительство баз не отличается большой сложностью. Система довольно проста, хотя временами представляется чересчур громоздкой. Порой создается ощущение, что разработчики таким образом просто постарались растянуть (а, точнее, затянуть) прохождение Giants. 25 часов игрового процесса? Да, но не думайте, что все 25 часов вы будете весело бегать по острову, уничтожая орды врагов.



передвигаться под землей, и hенспен'ы, одноглазые гадды, которые обожают нападать на несчастного игрока целыми пачками. Вообще говоря, большим разнообразием разработчики нас решили не баловать. С другой стороны, на кой черт это разнообразие нужно, если врагов все равно всегда много, а рассматривать их времени нет. Разве что только через прицел снайперской винтовки.

В общем, все должно быть знакомо: бегаем, стреляем... Чем лучше мы бегаем и стреляем, тем больше шансов удачно закончить

Как нельзя кстати сейчас подойдет набившая оскомину рекламная формулировка: «И это еще не все!». Действительно, это далеко не все. Что вы скажете о... гонке в Giants? В нескольких миссиях, посвященных приключениям прекрасной Sea Reaper, нам придется пересечь на подобие водных мотоциклов и принять участие в своеобразных соревнованиях. Разумеется, цель каждой миссии: прийти к финишу первым. Лично мне понравилось. Уж, по крайней мере, лучше, чем охранять свою базу от постоянных атак противника.



Игра за Kabuto — это... это совсем другая игра. Здесь уж **Giants** сторицей оправдывает свое название. Ходим, давим, жрем, растем... Нет ничего лучше, чем очередной момент вырастания, когда еще недавно казавшиеся такими высокими горы можно чуть ли не перешагнуть. Крайне печально лишь то, что за кампания за Kabuto самая последняя... Пока дойдешь, не исключено, что игра успеет наскучить. Это плата за линейный сюжет, увлекательную и целостную историю.

Самое ужасное в **Giants** — мы не можем сохраняться в процессе игры. Почему разработчики не предусмотрели соответствующую возможность — остается только гадать. Умирать в **Giants** приходится довольно часто, игра не настолько проста, как можно было бы подумать, а местами — откровенно сложна. Одну и ту же миссию можно проходить по десять раз. Можете себе представить, во что превращается прохождение игры в итоге. А проходить —

как плохо запрограммированные роботы. С другой стороны, хепстень'ы, которые весьма правдоподобно используют рельеф местности для обороны и контратак, до поры до времени способны доставить немало хлопот любому игроку. Кстати, именно что — до поры до времени — до тех пор пока не узнаешь, что можно использовать оружие в снайперском режиме. В ближнем бою те же хепстень'ы непробиваемо тупы.

Впрочем, слабоватый искусственный интеллект — это еще цветочки. Не столь уж редки обвинения разработчиков **Giants** в преступной халатности. Дескать, в игре невероятное количество багов. Лично мне с подобными проблемами столкнуться не удалось, но, возможно, мне просто повезло. Конечно, большинство багов и некоторые, наиболее явные недостатки искусственного интеллекта исчезнут с выходом первого же патча, но отметить, что игра вышла в определен-



Сражения в **Giants** чрезвычайно аркадны, но вместе с быстрой реакцией они требуют и точного расчета.

нужно, потому что сильно охота посмотреть прикольные ролики. Думаю, большим успехом пользовался бы мультфильм, созданный по мотивам **Giants**. Впрочем, высокая игровая сложность — вещь, как выяснилось, весьма спорная. Мне, например, доводилось слышать, что многие, прикладывая нечеловеческие усилия для того, чтобы победить в финальной гонке **Sea Reaper**, не достигли успеха, а я же прошел эту миссию с первого раза, абсолютно не напрягаясь. Финальное сражение с **Kabuto** также вряд ли вызовет у кого-либо проблемы. Явление нередкое: разработчикам, которые проводят за игрой все свое рабочее время, начинают казаться, что уровень сложности недостаточно высок и постепенно, день за днем увеличивают его. Чем больше дней было проведено за игрой, тем сложнее в итоге она окажется. Потом, когда чувство реальности утрачено, что-то исправляется, что-то остается незамеченным. Более чем вероятно, что эта участь постигла **Giants: Citizen Kabuto**.

Искусственный интеллект явно не доработан. Иногда наши противники действуют нестандартно, иногда они удивляют своей беспримерной тупостью. Бесплодные попытки арахнидоподобных существ, стремящихся во что бы то ни стало уничтожить только что построенную базу, смешат чрезвычайно. Ибо легко пресекаются шквальным огнем на открытой местности. Как вы можете догадаться, на шквальный огонь наши противники порой не реагируют, действуя

ном смысле слова, сырой, совершенно необходимо.

Графика в **Giants: Citizen Kabuto**, как минимум, незаурядна. Очень хочется вспомнить **Delta Force** и иже с ним, ибо огромные открытые пространства и отсутствие тумана никаких других ассоциаций вызвать не могут. Только в **Delta Force** пейзажи были воксельные, а здесь они полигональные. Картинка, соответственно, значительно красивее. Вообще **Giants** удается быть удивительно привлекательной игрой и в статике, и в динамике. В полном порядке камера, о которой вообще в процессе вспоминаешь только один раз — когда играешь за **Kabuto**. На самом деле, он просто плохо влезает в пределы экрана.

Создается впечатление, что в игре есть всего одна проблема — то, что она вышла чересчур поздно. Вместо того, чтобы притягивать за уши ни кому не нужные RTS-элементы разработчикам стоило бы, например, обратить более серьезное внимание на AI. А также соорудить несколько отдельных миссий для каждой расы. Играть 18 часов только для того, чтобы посмотреть на **Kabuto**, несколько странно, хотя посмотреть на него определенно стоит. Опять-таки чересчур высокая игровая сложность, невозможность сохранения... Если все это вас не пугает, то **Giants: Citizen Kabuto** вы полюбите с первого же взгляда. Гарантирую. ●

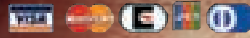
# Интернет-магазин с доставкой на дом

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



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

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



\$17.99

C&C: Red Alert 2 (рус. док)

## 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%.

\$6.00		\$25.99		\$37.99		\$35.99	
\$59.99		\$7.99		\$19.99		\$18.99	
\$18.99		\$49.99		\$65.99		\$32.99	
\$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  
 Заказы по интернету — круглосуточно





Дмитрий  
Эстрин

# QUAKE III TEAM ARENA

Если бы, конечно, не Unreal Tournament, то даже самые ортодоксальные критики до сих пор веселились бы на готических уровнях Quake III Arena, не сильно заботясь о балансе, тормозах и не большом разнообразии игровых режимов. Выход Unreal Tournament все изменил. Что уж там говорить, игра была несравненно ярче, разнообразнее, а, главное, доступнее...

**В**ообще говоря, **Quake III: Team Arena** сейчас достается сильно и порой незаслуженно. Да, вместе с add-on'ом игра так и не достигла вершин Unreal Tournament. Но это не может лишать ее права на существование. ID Software так и не стала ориентироваться на широкие круги поклонников сетевых FPS, сотворив очередного «монстра для своих». Может, конечно, и зря, но многие серьезно заблуждаются насчет того, что труды создателей **Quake III Arena** пропадают даром. Эта игра нашла своих фанатов, и официальный add-on к ней не пройдет мимо них незамеченным. Таким образом, нам придется оставить без вни-

мания распространенный, но совершенно бессмысленный вопрос, чем же **Quake III Arena** с add-on'ом хуже, чем Unreal Tournament, и перейти к обсуждению более интересных вещей.

**Характерная игровая особенность — невозможность различить «своих» от «чужих» по моделям даже на небольших расстояниях — осталась без изменения.**

Основная фишка **Team Arena** — новые игровые режимы. Часть из них может быть известна читателю по неофициальным популярным модам оригинальной игры, так что новаторами разработчиков

назвать, увы, не удастся. Их заслуга состоит только в относительно удачной попытке сбалансировать появившиеся режимы. Вообще, если вы раздумываете над приобретением add-on'a, как раз на-

личие дополнительных модов (которые автоматически стали официальными) должно повлиять на ваше окончательное решение. С другой стороны, если чуть-чуть покопаться в Интернете...

Конечно, появились новые уровни, новое оружие и новые модели игроков. Также местами улучшился AI ботов. Однако все эти дополнения несут едва ли не символический характер. Не знаю, что, к примеру, помешало дизайнерам разработать больше карт. Причем, для каждого игрового режима. Восемь новых командных карт, четыре турнирные карты, три карты, действие которых происходит на открытой местности, и четыре карты, созданные на основе уровней оригинальной игры, — на мой взгляд, для хорошего add-on'a этого явно недостаточно. Ценители разнообразия будут явно разочарованны. К тому же одна карта запросто может подходить только для одного из четырех режимов ко-

Сергей Дрегалин

7

Вещь для игроков hardcore-класса. Ничем особенным, кроме новых командных режимов игры, не выделяется.

Сергей Амирджанов

7

Исключительно фанатское творение. Начинаящим геймерам к этому произведению подходить запрещается. Впрочем, весьма красиво и продуманно.

Максим Заяц

7

Еще одна попытка догнать и перегнать Unreal Tournament, достойная, но не вполне удачная.

Борис Романов

7

В Японии подобные фанатские игры компания Komati называет "очередным (вторым, третьим, пятым) миксом". В Америке почему-то до этого еще не додумались.

**28**  
средний балл  
**7,0**





Яркие краски, масса спецэффектов, многополигонные модели... К сожалению, в динамике впечатления смазываются.



мандной игры. Об этом стоило бы поговорить чуть подробнее, но сперва коснемся самой важной стороны add-on'a, собственно, командной игры.

Первый ее режим должен быть знаком всем без исключения поклонникам онлайн-новых FPS. Классический Capture the

One Flag Capture the Flag — вполне возможно, что такой режим вы еще нигде не встречали. Хотя я могу и ошибаться, если в свое время вы увлекались коллекционированием разновесческих модов к **Quake III Arena**. Суть состоит в том, чтобы схватить нейтральный флаг (как правило, равноудаленный от обеих команд) и отволочь его на вражескую базу. Соответственно, аналогичные попытки команды соперников должны быстро и решительно пресекаться. Привлекают прежде всего доминирующие элементы стратегии — в этом режиме чрезвычайно большое значение приобретают слаженные действия всех игроков в команде.

Режим Harvester довольно сильно похож на мод, который, если я не ошибаюсь, назывался HeadHunters. После уничтожения против-

С ботами играть сравнительно сложно и малоинтересно по причине того, что договориться о действиях каждого игрока своей команды невозможно, а отдавать приказы в процессе игры довольно сложно и не слишком эффективно по причине недоработанного в этом отношении искусственного интеллекта.

В режиме Overload нам необходимо уничтожить черепушку, расположенную на вражеской базе, и, соответственно, сохранить свою. Сделать это чрезвычайно сложно, поскольку черепа на поверку оказываются весьма крепкими (2500 hp), а также обладают возможностью со временем восстанавливаться (15 hp/1 сек.). Режим весьма своеобразный и со временем кажется откровенно скучным. Мне доводилось наблюдать простецкую игру, в которой обе команды, наплевав на свой собственный череп, занимались раздалбыванием вражеского. Так сказать, кто быстрее. Причем действовали так вроде бы по взаимной договоренности. Между прочим, тоже вариант. Кстати, можете себе представить этот режим на гигантской terrain-карте... Унылое зрелище...

Сами по себе карты, впрочем, весьма хороши. И даже сбалансированы. Причем сбалансированностью они отчасти обязаны своей симметричности. Заблудиться на уровнях невозможно, даже если вы видите **Quake III**

Launcher). Как выяснилось, минировать можно самих игроков. Довольно прикольно. Как вы сами понимаете, об изменившемся балансе говорить не приходится.

По задумке разработчиков add-on'a большую роль в игровом процессе должны были играть руны (power-ups). С ними можно быстрее стрелять и бегать, с ними автоматически восстанавливается здоровье, с ними удваивается мощность оружия, с ними можно уничтожать все живое на сравнительно большом расстоянии. В принципе, ничего уж такого необычного нет, характерно лишь то, что разработчики решились разделить на каждой карте руны для обеих команд. Собрать можно только power-up'ы своего цвета.

Характерная игровая особенность — невозможность различить «своих» от «чужих» по моделям даже на небольших расстояниях — осталась без изменения. Возможно, все это дело стоит списать на свойства самого движка. Увы, при бешеной динамичности игрового процесса проще от такого решения почему-то не становится.

Звуковое сопровождение — разговор особый. Если солидный звук пролетающей ракеты по-прежнему вызывает восхищение, то голоса игроков, как минимум, заставляют серьезно задуматься о психическом здоровье дизайнеров. Нечто подобное нам



## ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: 3D-action  
Издатель: Activision Разработчик: ID Software  
Интернет: <http://www.quake3arena.com>  
Требования к компьютеру: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win'95/98/2000



Одна из рун в действии. Совершенно бесполезный взрыв ничтожает все на внушительном расстоянии. Зато эффектно.

Flag — что может быть проще? В **Team Arena** этого режима практически не коснулись никакие изменения. Как и раньше, нам нужно похитить с вражеской базы вражеский флаг, отнести его на свою базу, не дав врагу стащить свой флаг. Все проведено временем, все просто и хорошо.

ников генератор черепов, расположенный в центре карты, генерирует черепа в количестве равном количеству уничтоженных противников. Задача игрока оттащить максимально возможное количество черепов на вражескую базу. Опять-таки думать приходится довольно много, особенно с живыми противниками.

**Arena** в первый раз. Большое внимание разработчики уделили системе телепортаторов и джамперов, который позволяют чрезвычайно эффектно выполнять хитрые трюки и приемы. Terrain-уровни ничем особенным не впечатлили. Большой зеленый коридор с двумя лужидцами, четырьмя строениями, одним мостиком и без следов какой бы то ни стало растительности вряд ли привлечет поклонников традиций жанра. Вести прицельный огонь на больших расстояниях в **Quake III Arena**, как известно, необычайно сложно. Весьма оригинально и привлекательно смотрятся «космические» уровни, представляющие собой разбросанные в пространстве открытые платформы, перемещаться по которым приходится с помощью тех же телепортаторов или джамперов.

С новым оружием разработчики не сильно экспериментировали. В **Team Arena** появился взводмет (Nailgun), который должен быть известен тем, кто помнит прародителя серии. Мощная вещь, эффективная, впрочем, лишь на небольших дистанциях. Пулемет (Chaingun) — это уже из **Quake II**. Общего, на самом деле, немного: в **Team Arena** пулемет — несравненно более слабое оружие. Принципиально новым можно назвать только миномет (Proximity

доводилось слышать во времена, когда только-только в оборот входило слово «мультимедиа». Может, разработчики хотели создать особую игровую атмосферу, вышибающую ностальгическую слезу? Стоило тогда возиться с движком?

Кстати, графика великолепна, этого отрицать никак нельзя. Конечно, системные требования вряд ли вызовут однозначного одобрения, но, все равно выглядит все превосходно. Если бы разработчикам удалось решить вопрос с плохо различаемыми в процессе полигонными моделями, то **Team Arena** с графической точки зрения (да и с игровой, в некоторой степени) заслуживал бы, возможно, более высокой оценки. Ну, а в нашем случае придется отделяться традиционными восхищениями относительно общей «красивости» и на этом закончить.

Хотелось бы в очередной раз подчеркнуть, что, несмотря на все критические замечания, **Quake III: Team Arena** найдет своего игрока. Это — игра немножко другого класса нежели **Unreal Tournament**, и за это ей можно простить многое. Так что в конечном итоге все зависит только от ваших личных предпочтений.



# I'M GOING IN



Вячеслав Назаров

**Н**еспроста одной из самых важных характеристик любого разведчика, шпиона и даже диверсанта является его склад (бункер или подземный гараж) характера. Поэтому запись «нордический» в графе «темперамент» наших анкет абитуриентов школы рыцарей плаща и кинжала, как мы надеялись, должна была обеспечить нам поступление в нее не хуже, чем наличие у товарища полезного папы-миллионера. Все дело в том, что такие спокойные и невозмутимые северяне, как мы, умеют хранить секреты гораздо надежнее, нежели самые современные железные сейфы и электронные замки.

К сожалению, с первого раза поступить мы не смогли, поскольку экзаменаторы посчитали, что расстрел баллистическими ракетами информатора не является адекватной реакцией на его отказ от сотрудничества. Зато нам порекомендовали тренажер, который поможет в следующем году поступить в школу. Им оказалась игра Project IGI: I'm Going In, объединившая в себе все лучшее из жанров action и adventure.

## ЭСТОНСКИЕ РАСТАМАНЫ

Сюжет Project IGI забрасывает игроков, изображающих суперагента Джонса, в одну из бывших республик не менее бывшего Советского Союза. Туда они попадают отнюдь не с официальным туристическим визитом, а по гораздо более мирной причине — в рамках расследования похищения одной весьма ядерной, если не сказать ядерной, бомбы. Ее похитителем является горячий эстонский парень с растаманским именем Джа. Известно, что любой нормальный эстонец должен за свою жизнь сделать три вещи. Если успеет. Так что у Джа пока все идет по плану. Соответственно, Джонсу необходимо внести в его творческое расписание соответствующие коррективы, для того чтобы террористический эстонец не слишком выбивался из ряда своих сограждан, о которых сложена замечательная поговорка: «За двумя эстонцами погонисься — еще и третьего поймать успеешь!», — говорящая о том, что нормальному гражданину Эстонии достаточно успеть совершить и одно дело. Выслеживая «растамана», Джонсу придется выяснить, кто же претендует на роль покупателя потомков знаменитых бом-

бочек «Малыш» и «Толстяк». Также заодно ему предстоит узнать, для чего же планируется их использовать: в качестве пресса для квашеной капусты или же для политиков высокого ранга.

## АВИАСИМУЛЯТОР НА СЛУЖБЕ ACTION'A

Во время расследования агенту предстоит буквально исколесить территорию страны, некогда занимавшей 1/6 часть суши. Прокатившись по железным дорогам, Джонс наверняка сможет понять, что наши поезда самые поездатые поезда в мире и никакие другие поезда не перепоездают наши поездатые поезда по



Обычно разработчики игр очень любят деревянные ящики и пишут на них всякую ерунду. В IGI же все почти серьезно.

Сергей Дрегалин

8

Пожалуй, я именно так и представлял себе повседневную жизнь спецагентов.

Сергей Амирджанов

8

На удивление приятная игра, впитавшая в себя положительные моменты как Hidden & Dangerous и Delta Force, так и классических First Person Shooter'ов.

Дмитрий Эстрин

7

Неплохой шутер, который несмотря на явное желание показаться чем-то вроде Hidden&Dangerous, так шутером и останется.

Борис Романов

8

Еще на E3 этот проект смог привлечь мое внимание. И я долго удивлялся почему мое мнение не разделили остальные работники нашей редакции.

31  
средний балл  
7,7



Никогда не бросайте товарища в биде! Ведь дружба — это самое ценное, что у нас есть. Особенно дружба мужская. Ведь между женщинами, а тем более, между мужчинами и женщинами ее не может быть по определению. Дружба дружбой, но куда же деть либидо? Вот у меня есть друг так друг. С ним мы прошли сквозь огонь, воду, медные трубы и прочие элементы самогонного аппарата. И теперь я готов пойти с ним даже в разведку. Конечно, в американскую. Такая идея нечаянно забрела в мою голову после просмотра передачи, посвященной обезвреживанию банды подпольных изготовителей фальшивых «сникерсов». На экране все дрались очень красиво. Особенно спецназовец с гранатометом. Окончательно поняв, что идея подобного равноправного диалога: око за око и зуб за зуб — мне очень симпатична, мы решили испытать себя в роли суперагентов. Ведь для этого у нас есть все необходимые качества.

## ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: 3D-action/adventure  
Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Innerloop Studios  
Требования к компьютеру: PII-300, 64 Mb RAM, 4x CD-ROM, 3D-акселератор, 500 Mb HDD  
Онлайн: <http://www.projectigi.com>

их поездатой поездатости. После этого прогулка пешком по заснеженной пустыне наверняка покажется ему настоящим отдыхом. Впрочем, как настоящий шпион Джонс не будет долго мучить свои нижние конечности. В игре он сможет похищать самолеты, угонять автомобили и кататься на некотором подобии метро. Правда, периодически ему придется прерывать свои поездки для того, чтобы совершить экскурсию на ядерный реактор, отбиться от преследующих его танков на батарейках или, например, защитить явку от сотен вражеских боевиков. При этом, конечно, можно и не упоминать о борьбе с хитроумными системами безопасности, взломе суперкомпьютеров и прочей рутинной работе любого агента.

Самое любопытное, что подобные приключения оформлены в **Project IGI** очень симпатичным 3D-движком. Благодаря ему открытые пространства в игре простираются докуда хватит глаз, не маскируясь всевозможными пригорками, скалами и не прячась в противном тумане. При этом пейзажи разнообразятся огромным количеством объектов, даже самый маленький из которых может похвастаться высокой детализацией. Объясняется это чудом достаточно просто. Дело в том, что данный движок использовался Innerloop Studios в игре Joint Strike Fighter, а авиасимуляторам по определению очень трудно обой-

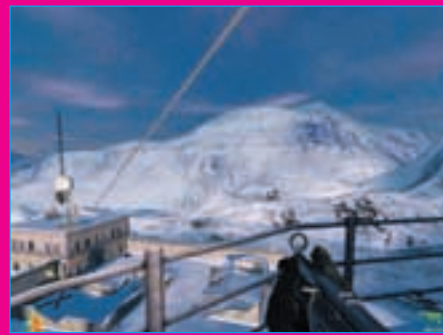


Действие в IGI происходит как на открытых, так и в закрытых пространствах, а разнообразие пейзажей приятно поражает.

тись без больших открытых территорий — в помещении самолеты, если только они не бумажные, летают очень недолго. Конечно, разработчики провели адаптацию своего творения к **Project IGI**, чтобы обеспечить игрокам возможность не только летать в небе, но и периодически спускаться на землю. В результате в игре появилась мощная система масштабирования, которая активно используется такими приборами, как оптические прицелы, электронные бинокли, спутники-разведчики и глаза агента Джонса.

## ПЕШКОМ ПО ШПАЛАМ НА ЮГА

Огромные размеры уровней игры вынуждают игроков искать нетривиальные пути выхода или, точнее сказать, входа на те или иные объекты. Как правило, в реальной жизни военные базы превышают по размерам стандартную двухместную туристическую палатку. Поэтому, в отличие от большинства 3D-боевиков, в **Project IGI** придется думать не только спинным мозгом. Например, для того чтобы проникнуть на энергостанцию, агент Джонс может попытаться изобразить из себя великого воина монгольского народа Сухэбатора и, стреляя из автоматов, пистолетов, а также сигареты, попытаться незаметно просочиться через главный пост службы безопасности. Другой вариант подразумевает использование хитроумных следящих устройств, позволяющих обнаружить слабое место охраны, чтобы воспользоваться им и проникнуть на завод по производству электричества без шума и пыли. В конце концов, те игроки, которые хорошо знакомы с класси-



кой советского кино, имеют возможность воспользоваться мудростью: «Нормальные герои всегда идут в обход!» — и поискать какую-нибудь неохраняемую дырку в заборе. Учитывая то, что действие происходит на нашей Родине, это, пожалуй, является оптимальным способом прохода на сверхсекретные объекты.

Самое интересное, что в **Project IGI** игрокам не удастся заскучать, штурмуя различные базы и станции. Все дело в том, что ни одна сцена в игре не похожа на другую. Поскольку

Весьма недурственная для этого жанра физическая модель позволяет максимально приблизить действие к реальности.



агент Джонс вынужден не спать сутками (с курами он, кстати, тоже не спит), действовать ему приходится утром, днем и даже вечером, не говоря уже о ночи. Во время поисков коварных ядерных террористов ему придется побывать в заснеженных горных районах, где не ступала ничья конечность, кроме горных козлов и злодеев, которые, по большому счету, тоже являются такими же парнокопытными. Противоположностью горам являются равнины, вечнозеленые от населяющих их вечно пьяных граждан бывшего Советского Союза. Разумеется, в погоне за злодеями Джонс посетит и другие районы 1/6 кусочка суши. Конечно, в них располагаются не только заросли деревьев, кустарников и прочей травы. Периодически положительному герою придется прорываться сквозь военные базы, штабы террористов и симпатизирующих им экстремистов, пересекать границы, отбиваясь от четвероногих друзей человека, незаметно проникать на атомные станции, просачиваться в тюрьмы, а после стараться вырваться из вражеских застенков.

## ТЕХНИКА — ЛУЧШИЙ ДРУГ СПЕЦАГЕНТА

Согласитесь, что наличие в игре разнообразных технических средств делает ее гораздо динамичнее. Хотя бы потому, что



перемещаются железные механизмы, как правило, несколько быстрее агрегатов из плоти и крови. Кроме того, механические убийцы гораздо лучше вооружены и защищены, чем их человекообразные коллеги. При этом некоторых из них можно уничтожить лишь из специальных видов оружия, в то время как люди дохнут буквально от всего, даже от ядовитого коньяка. А попробуйте-ка с помощью такого напитка вывести из строя нелюбой танк... Ничего не выйдет. Хотя, может быть, и войдет. В Project IGI игроки могут лично в этом убедиться, прокатившись на танках Т-80, бронетранспортерах и даже полетав на боевых вертолетах. Гнусные враги в игре также пользуются этими машинами, а также периодически перемещаются



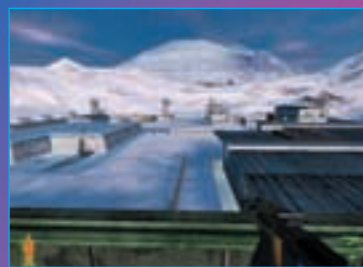
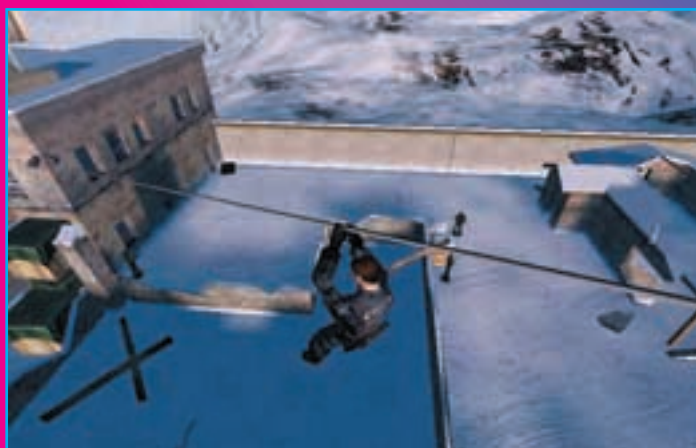
матчиков, мафиозных боевиков, спецназовцев и многих других.

### ЕСЛИ ВЫЖИВЕТЕ, ПРИХОДИТЕ СНОВА...

В Project IGI игроки являются серьезной угрозой для счастливого существования гнусных террористов благодаря тому, что в их арсенал входит более десяти видов оружия и спецоборудования. Среди них можно назвать сверхпопулярные среди всех героев-боевиков автоматическую винтовку M16A2, родной российский АК47, снайперскую винтовку Драгунова, национальный еврейский автомат Uzi, кучу пистолетов, таких как Glock 17, Desert Eagle и Colt Anaconda. Помимо этого вражеские персонажи охотно гибнут от различных пулеметов и shotgun'ов. Немало помощи в деле борьбы с международным терроризмом оказывают световые и ос-



из тени в свет на грузовиках и транспортных вертолетах. При этом их родная техника является на удивление верной своим хозяевам. Поэтому, забравшись, скажем, в танк, агент Джонс может столкнуться с тем, что система AI гордого механизма попытается избавиться от него. В таком случае успокоить бешеное животное поможет выстрел из ракетницы LAW80.



колочные гранаты, самым взрывным образом действующие на живую силу противника. С мертвой или механизированной силой помогают справиться противотанковые мины, которые могут приводиться в действие дистанционно или самостоятельно, не выдерживая давления на них. Для того чтобы воздействие оружия на тела персонажей игры было максимально реалистичным, разработчики в октябре прошлого года предприняли вылазку в Финляндию. Там норвежцы, не желая нервировать своих сограждан, вволю развлеклись, тестируя орудия убийства на беззащитных финских деревянных мишенях. В результате в Project IGI геноцид вражеских персонажей вызывает непередаваемое ощущение эйфории. Ценителям прекрасного рекомендуется почаще пользоваться ножом — на тушки врагов он действует чрезвычайно кроваво-реалистично.

### ВРАГИ СУЩЕСТВУЮТ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ИХ УБИВАТЬ

В Project IGI на пути игроков встанут легионы противников, которые, к счастью, обладают недожиданным интеллектом. Они действуют так, как и должны действовать хорошо выдрессированные солдаты. Например, мерзкие негодяи обязательно реагируют на то, что их боевой товарищ

пал от пули положительного героя. Но то, как они поступят, зависит от массы факторов, в том числе и от того, где они находятся, какое у них настроение и прочих обстоятельств. Довольно часто террористически настроенные персонажи стараются объявить тревогу на базе, вызвав своих товарищей, чтобы всем вместе надругаться над незваным гостем. Если же перед Джонсом окажется какой-нибудь смельчак, то он наверняка постарается самостоя-

тельно пристрелить героя или хотя бы до прихода основных сил запереть его своим огнем в каком-нибудь уголке. Самое интересное заключается в том, что отбиваться от супостатов приходится очень осторожно. Дело в том, что в Project IGI любая уважающая себя база обязательно оснащена мощной системой безопасности. Поэтому, как только камера слежения наткнется на труп охранника или он долгое время не будет появляться в поле ее зрения, она поднимет такой вой, будто в эту минуту все женщины разом собрались рожать или требуют от мужа новую шубу из норки и ямок. В результате до этого пустовавший коридор в считанные секунды наполняется головорезами, судорожно старающимися найти какую-нибудь жертву для четвертования, чтобы уж не бежать просто так. Вообще, среди персонажей Project IGI, с которыми предстоит вплотную столкнуться Джонсу, можно назвать снайперов, несчастных патрульных авто-

Таким образом, Project IGI является достаточно оригинальной игрой, которая вырывается далеко вперед по сравнению с классическими проектами в жанре 3D-action. Разнообразие — вот то слово, которым можно ее охарактеризовать. А это значит, что она как никогда близка к окружающей нас действительности. Что еще нужно для того, чтобы почувствовать себя настоящим супергерментом?



Обычно портированием всевозможных хитов и не совсем на разные платформы после выхода на какой-то основной (которой в последнее время почему-то непременно становится PSOne) системе, разработчики оригинала уже не занимаются. Муторное и неинтересное это дело.

Акагемик

# COLIN MCRAE RALLY 2 PC

деть. Разумеется, все вышеперечисленные эффекты становятся доступны лишь при соответствующем выставлении графических установок. А для этого, друзья, потребуется весьма неслабый компьютер. К сожалению, Codemasters так торопились поскорее выпустить игру, что совершенно забыли как следует ее оптимизировать под нормальное современное железо. Так что за красоту придется платить — как минимум вторым GeForce'ом. Потому что в данном случае «честной» десятки не получилось. Впрочем все равно играть стоит всем. Без исключения. ●



## ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Раллийные гонки  
Издатель: Codemasters Разработчик:  
Codemasters  
Количество игроков: 1-8  
Требования к компьютеру: Pentium II-300, 64 MB



**В**ообще-то не в наших обычаях возвращаться с обзорами на игры, которые уже где-то когда-то появлялись, — ведь как правило порты почти идентичны оригиналам, а зачастую и выходят одновременно. Но точно так же, как и в случае с PC-версией лучшей игры на PlayStation Metal Gear Solid, мимо великолепного порта Colin McRae Rally 2.0, пройти было совершенно невозможно. Как известно, Codemasters разрабатывали PSOne и PC версии игры одновременно, руководствуясь как раз тем, что графическая мощь PC способна сделать игру много красивее оригинала. Еще более продвинутой должна была стать Dreamcast-версия игры, которую Codemasters почему-то отменила, в то время как работа над ней была уже почти завершена, а игра выглядела, по словам очевидцев, просто невероятно. Тем не менее, даже за несколько скомканный графически PC-вариант я готов поклониться английским умельцам до земли.

Главные изменения в CMR2.0 коснулись той части движка, которая была ответственна за освещение. Точно так

же, как прекрасный программист по освещению буквально преобразил Dreamcast-версию Test Drive Le Mans, так же прекрасно поработали и ребята из Codemasters. Солнечные блики, тени, — все отработано почти идеально. То, как свет ложится на текстуры, слегка изменяя палитру то в одной части трассы, то — в другой, не поддается описанию. Это действительно надо ви-

Академик

9

Почти идеальная раллийная гонка, не слишком сложная, не слишком простая и чрезвычайно интересная. А теперь еще и красивая.

Сергей Амирджанов

9

Лучшая раллийная гонка на планете теперь и на PC. Почти то же самое, что и на PlayStation, но с несколькими великолепными новыми эффектами.

Дмитрий Эстрин

8

Самый лучший раллийный гоночный симулятор на PC. Игра великолепна во всех отношениях: реализм, графика, управление...

Борис Романов

8

Традиционное английское качество теперь доступно и владельцам PC!!!

**34**  
средний балл  
**8,5**



# ЦЕНА СВОБОДЫ

Сергей Дрегалин

## JAGGED ALLIANCE 2.5: UNFINISHED BUSINESS

Не издав ни единого звука, он одним молниеносным движением полоснул ножом по горлу часового. В глотке бедолаги что-то неприятно булькнуло, и через миг он обмяк, поддерживаемый сильными руками своего убийцы. Еще несколько секунд — и тело было аккуратно свалено в овраг... Туда, где уже лежало шесть мертвых солдат с глубокими ранами на шее.

### КВИНТЭССЕНЦИЯ ТАКТИКИ

**Ц**ена Свободы» — очень необычное продолжение, которое ни в коем случае не подходит под определение «набор дополнительных миссий». Команда Sir-Tech исполнила интересный финт и подготовила некую вариацию на тему «Агонии Власти», а хорошо известная компания «Бука» готовит российским игрокам настоящий подарок — локализованную версию.

Основной постулат — игра стала качественно другой, и именно с этого изречения мы и нач-

нем обзор. Единственный диск «Цены Свободы» содержит менее двух десятков обычных секторов и примерно столько же подземных. Капля в море, если сравнивать с «Агонией Власти», где их было на порядок больше. Но! Все локации продуманы до мелочей и являют собой просто образцы тактических головоломок. Помните базы ПВО с безмерным количеством нычек, оград из колючей проволоки, запасных выходов и снайперами на крышах? Именно по их образу и подобию сделаны секторы «Цены Свободы». Время, которое необходимо для прохождения игры, оценивается в пределах от 30 до 55 часов — тут уж все зависит от выбранного уровня сложности.



Джерри, тот самый пилот, который умудрился неудачно посадить вертолет и сломать ваш ноутбук. При этом парень искренне удивлен претензиями по поводу доставки — эй, главное, что ты здесь, целый и почти невредимый...

Менеджмент, финансовые махинации и кутерьма с охраной городов погибли смертью храбрых вместе с жестокой Дейдранной и легендарным Майком. Разработчики полностью

переключили акцент на тактическую часть игры, поставив огромный крест на всем том, что отвлекало от боевого действия. Даже наемники — и те теперь стали куда сговорчи-

Сергей Дрегалин

9

Без вопросов — тот самый Jagged Alliance 2.5, которого мы и ждали. За исключением некоторых досадных мелочей — стопроцентный хит.

Сергей Амирджанов

9

Сериял вновь подтвердил свою высокую марку. Jagged Alliance — по-прежнему лучшая тактическая стратегия.

Дмитрий Эстрин

8

Игра, полностью оправдывающая свое название. Уже совсем не add-on, хотя еще и не полноценное продолжение.

Борис Романов

8

Клевый expansion pack, который является почти сиквелом. В нем все также круто, как и раньше, а это уже немало.

34  
средний балл  
8,5





Перед входом в сектор, который занят противником, можно произвести расстановку бойцов отряда.

вее, нанимаясь раз и навсегда, недоуменно хлопая добрыми глазами, когда разговор заходит о временных контрактах и о дополнительных тратах на выкуп предметов экипировки да оружия. Сумма одна и сразу покрывает все расходы.

В общем, «Цена Свободы», если отбросить детали, это разновидность «Агонии

**ДОСЬЕ**

Платформа: PC Жанр: Role-Playing Tactics  
 Разработчик: Sir-Tech Canada Издатель: Бука (Россия), Innonics GmbH (Европа), Interpaly (США)  
 Компьютер: P200 (PII 350), 32 (64) MB RAM, Win9x, Win 2000 Интернет: <http://www.sir-tech.com/jaggedalliance2/unfinishedbusiness/>  
 Дата выхода: начало 2001 года

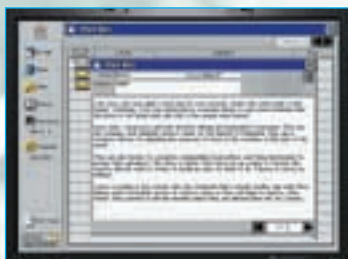


Власти», ориентированная на боевые действия и еще раз на боевые действия. Эдакая «Агония Власти Tactics»...

**УЗНАЮ ПЛЕМЯНИКА ВАЮ!**

События «Цены Свободы» разворачиваются немногим севернее истоптанной вдоль и поперек Арулько — в небольшой стране под названием Тракона. Наш старый приятель — господин Энрико Чивалдори, он же Энрико-Вечные-Неприятности-Так-Его — вновь попал в серьезную переделку и теперь шлет слезные письма, дескать, выручайте, братишки. Дело в том, что хорошо известная контора, некогда прибравшая к рукам богатые прииски Арулько, по ряду причин лишилась своих владений — ну, знаете, гражданская война, сумятица да наши алчные лапки... Так вот, не долго думая, контора наняла банду головорезов в красных рубашках и захватила Тракону, откуда начала проводить ракетные удары по Арулько. Первый залп — и нет Тыксы. Второй — не будет еще чего-нибудь. Пока же представлен ультиматум, срок которого истекает очень скоро...

Будем снисходительны к неприятной сюжетной завязке — это не столь важ-



но. Главное, что игра сохранила свой уникальный стиль — достаточно серьезна вкупе со здоровым юмором. Чего стоит хотя бы новый взбастер сайта МЕРК по имени Вилл Гейтс, который умудрился что-то напутать и завалить всех клиентов тысячами одинаковых писем; или городок со смачным названием Варрез; или чумовая реклама на сайтах — «you just one click away»... Главное, что все это не смотрится как дешевый стеб, а, напротив, сильно оживляет игру. Создает свой шарм, если хотите.

Принципиальных изменений в рядах наших бравых солдат удачи не наблюдается. Если не принимать в расчет перетасовку с экипировкой, то единственным отличием стали новшества с системой оплаты. Альтернатива дорогому АИМ-МЕРК — по-прежнему исправно работает и предлагает все тех же красав-

цев а ля Нервный или Хоббит. В общем, все привычно и узнаваемо — кстати, Иван Долвич со своим племяншкой по-прежнему в строю, если вдруг вам это интересно.

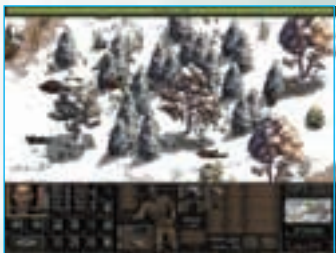
Кровные связи с «Агонией Власти» ограничиваются скромной возможностью импорта своего персонажа. Однако не обошлось и без хитринок. Во-первых, импортируется только сам персонаж, который в припадке альтруизма оставляет все предметы экипировки на славных землях Арулько. Аминь. Во-вторых, вместе с персонажем в «Цену Свободы» тихой сапой переползает и информация о текущем статусе АИМ и МЕРК, включая данные о погибших, раненых, уволенных и пр. В-третьих, у импорта есть одно сугубо меркантильное преимущество — отсутствие необходимости пользоваться услугами фирмы, проводящей психологическое тестирование, а проще говоря, занимающейся созданием альтер-эго.

Кстати о, раз уж речь зашла о процессе генерации нового персонажа. Здесь разработчики вновь блистали умением отбрасы-

Jagged Alliance, но на максимальном уровне сложности да в объятиях «Железной Воли» постыдно пал, не уложив и пятка врагов. Разумеется, тут я попался на крючок переоценки своих сил и умений, однако все равно был порядком уязвлен.

Дело тут не только в логике «пуля-дура» и отсутствии пресловутой возможности сохранения игры. Основные хлопоты возникли с заметно поумневшим и похитреем искусственным интеллектом противников — прогресс налицо. Ребята в красных рубашках предпочитают держаться на безопасной дистанции, трезво и правильно оценивая дальнобойность оружия ваших бойцов, грамотно обходят с флангов, постоянно поддерживают связь для координации групповых действий и т.д. Играть стало сложнее и интереснее — это совершенно четкий факт.

«Цена Свободы» может похвастаться дюжиной новых видов оружия, включая долгожданное снайперские винтовки с пониженным расходом АР на выстрел. Плюс к этому — подновился и набор боеприпасов,



Разгар сражения. Буквально каждый новый метр сектора дается кровью... Своей и вражеской.



куда, например, входит осветительный заряд о сорока миллиметрах.

Лечение, ремонт и прочие хозяйственные дела проводятся прямо на месте, в режиме компрессии времени. Восстановить около полсотни единиц здоровья можно буквально за пару суток, при условии, что над раненым работает более-менее опытный врач. Однако тут есть одна тонкость, о которой нельзя забывать ни в коем случае, — вражеские патрули постоянно бродят между секторами и могут запросто заявиться в ваш импровизированный лагерь под открытым небом.

**СВОБОДА. ЦЕНА ДОГОВОРНАЯ.**

Если оценивать «Цену Свободы» как аддон, то оценка будет максимальной. Игра смотрится удивительно по-новому и предлагает совершенно иную направленность действий, ориентированную на глубокую и насыщенную тактику. Именно это и определяет ценность продолжения, а уж никак не количество новых наемников, обилие оружия или косметические улучшения движка.

Единственное, за что можно и нужно пожуричь, так это за отсутствие многопользовательского режима. Сие есть серьезное упущение, так как соблазн поиграть в команде или супротив друг друга удивительно велик... Жаль, откровенно жаль — будет ждать третья часть игры, где в обязательном порядке будет поддержка мультиплеерного режима.

вать лишние сложности. Помните замечательный тест (неважно, что в него вкралась ошибка), где выяснялись особенности нашего будущего протеза, обусловленные его личными отношениями с Леной Якубовичем и Пятчком? Все, кончились сказочки. Ныне генерация проходит очень строго, если не сказать с налетом аскетизма — полный набор предлагаемых умений перед вами, выбирайте, что ближе подходит под ваш собственный стиль.

**ЖЕЛЕЗНАЯ ВОЛЯ**

Жуков-мутантов в Траконе не водится — всю популяцию истребили еще в Арулько, и поэтому режим «Научной Фантастики» был органично изъят. На смену ему пришел новый вызов нервам и самолюбию — режим «Железной Воли». Страшная штука, которая накладывает вето на сохранение игры во время боя. Скажу другими словами, чтобы лучше осознать весь трагизм ситуации, — сохраняться можно только между сражениями. Я не новичок в серии

Итог — «Цена Свободы» на сто процентов оправдала ожидания и стала образцовым продолжением «Агонии Власти». Отсутствие многопользовательского режима отчасти компенсируется наличием мощного редактора. Главное, что интересно играть — совершенно новый набор приемов, нестандартные решения, полная концентрация на безумно динамичной тактической части... Это действительно здорово. И именно этого мы ждали более года от Sir-Tech и «Буки».



# BATTLE ISLE 4: THE ANDOSIA WAR



Сергей Дрегалин

Я плакал. Фигурально выражаясь, разумеется, — поймите правильно, но это была детская реакция на долгожданную конфету, вместо которой протягивают лишь фантик. Красивый фантик, но абсолютно пустой. Поэтому очень хочется просто надуться и обиженно сказать — «дядя, ты дурак?»..

**НЕ ТОТ!**

**Р**ассматривать **Battle Isle 4** можно под двумя призмами. Вариант первый — попытаться сравнить с предыдущими частями и посмотреть в какую сторону эволюционировал наш клиент. Вариант второй — несомненно более привлекательный — попытаться забыть о былых заслугах серии и препарировать **Battle Isle 4** под слоганом «как есть». По крайней мере, это избавит вас (да и меня) от нудных ностальгических сентенций на тему «как все было хорошо раньше» и ненужных слез «куда катится мир с Blue Byte во главе».

Итак, **Battle Isle 4** — стратегическая игра... И тут же начинаются сложности. Не так-то просто четко определить игровой жанр, который имеет все основания носить потрепанные имена как стратегии в реальном времени, так и походовой стратегии. Как это понимать? Попытаюсь объяснить.

Представьте себе трехмерный wargame — с уймой полигонов в кадре, множес-

уровне сложности временной лимит составляет пять-семь минут, а для более благоприятных условий — и того меньше.

И это только начало кошмара. Я затрудняюсь сказать, как течет время на протяжении хода. Лучшее определение, которое приходит на ум, так это «избирательный real-time». Понимать сие нужно следующим образом — во время вашего хода все события происходят в реальном

времени, но для противника оно замедляется (перехват хода в расчет не берем). Строим новую шахту? Нет проблем — все работы ведутся совершенно аналогично «Земле 2150» или любой другой трехмерной RTS. Подлетают корабли-строители, начинается эффектное шоу с медленным появлением будущей постройки. То же касается и добычи полезных ископаемых, которое происходит исключительно в реальном времени... Однако техника все равно ограничена по дальности передвижения и количеству стрельбы неким количеством action points, а враг по-прежнему остается недвижим. Вот такой сумбур из разных ингредиентов — тот самый случай, когда из хоро-

Рассказывать сюжет нет смысла (по сравнению с первыми играми серии — так это просто детский лепет) — достаточно просто сказать, что заварушка происходит на планете Кромос, а если быть более точным — на одном из архипелагов этой планеты. Разделение на острова было выбрано для реализации специфичной игровой модели — первый остров «посвящен» тактической части, второй — добыче ресурсов, третий — облюбован вражьиной, и так далее. Переброска войск возможна воздушным или морским транспортом. Вот и вся нехитрая кухня...



ством боевой техники и прочими неизменными атрибутами жанра. За исключением одного — нормальной походовой системы. Формально ходы есть, однако каждый из них ограничен по времени. На большой карте, да на минимальном



Сергей Дрегалин

**6**

Нет, я отказываюсь верить, что это тот самый Battle Isle. Все признаки налицо, но нет самого главного — азарта, увлекательности и восхищения игрой.

Сергей Амирджанов

**5**

Разочаровывающее продолжение некогда весьма ерзевой и интересной серии.

Дмитрий Эстрин

**6**

Позорное продолжение... Нет, это продолжением точно назвать нельзя. Игра не имеет почти ничего общего с прославленной серией.

Борис Романов

**5**

Лучше бы выпустили все серии Sakura Wars вместо такого "продолжения". Денег хотя-бы чуть-чуть заработали.

**22**  
средний балл  
**5,5**





постеры, слушая саундтреки и раскладывая по столам и ящикам массу напоминающих о лучших моментах игровой жизни предметов. Прохождение любимой игры, — это не просмотр полуторачасового фильма, даже самого распрекрасного. Это фактически часть жизни. И далеко не самая скучная или неинтересная. Неужели она не стоит того, чтобы оставить что-нибудь на память о долгих бессонных ночах и посиневших судорожно сжимающих геймпад пальцах? Особое внимание советуем обратить тем, кто предпочитает пиратскую продукцию оригинальной: вы даже не представляете, чего себя лишаете!

Resident Evil Code: Veronica Perfect Edition (Capcom, DC, PS2, 2001). Компания Capcom к пятилетию своего суперпопулярного сериала решила выпустить новую версию лучшей по мнению всех фанатов, его серии. Новая Code Veronica появится как на Dreamcast, так и на PlayStation2 и будет представлять собой абсолютную ту же игру, что и раньше, но с дополнительными видеороликами и расширенным сюжетом. Помимо этого, в специальную редакцию Perfect Edition будет входить DVD-фильм, посвященный истории сериала и в деталях раскрывающий подробности жизни разработчиков. А в PlayStation2-версии будет наличествовать еще и игральная демка недавно анонсированного Devil May Cry.

Lunar 2: Eternal Blue Complete (GameArts/Working Designs,

# твой пропуск в будущее



**По-настоящему качественная сувенирная продукция на игровом рынке, даже японском, является большой редкостью. Подобные шедевры продаются дорого.**

майку, все вокруг будут считать, что я живу в ногу со временем и смотрю правильное модное кино». Совсем другой человек покупает специальную редакцию Baldur's Gate с саундтреком, огромной картой и бонус-диск с новыми персонажами. Это уже не дань самоутверждению и не попытка казаться модным, — это уже прямое действие на центры удовольствия. Он повесит карту на стену, включит саундтрек с любимыми мелодиями, и даже если никому такое увлечение не будет понятно, все равно процесс ОБОЖАНИЯ доставит огромное удовольствие. Мы ждем новых серий,

PSOne, 2000). Если и есть на свете компания, идеально и суперответственно подходящая к созданию специальных редакций выпускаемых ею игр, то это Working Designs, которая вот уже на протяжении многих лет переводит для американского рынка главные шедевры японских RPG, шутеров и пошаговых стратегий. Сериал же Lunar стал для WD главной точкой приложения талантов компании. Более роскошного издания и представить себе невозможно: большая коробка, в которой помимо трех игровых дисков есть еще саундтрек, видеодиск с фильмом о создании иг-



**КОМПЬЮТЕРНЫЙ САЛОН**  
возможно, самый большой в Москве

ЕЖЕДНЕВНО  
с 10.00  
до 19.00

**926-2452**



ст. м. "Китай-город"  
Б. Трёхсвятительский пер., 2  
Салон компьютерной техники  
"Остров Формоза"  
926-2452 (многоканальный)  
ежедневно 10.00-19.00

интернет-кафе

island.formoza.ru





# GRANDIA II

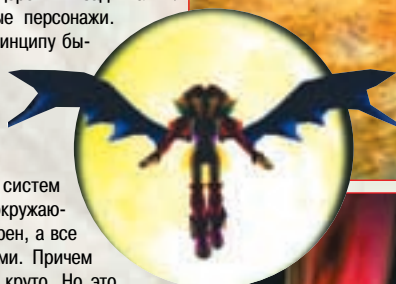


Михаил Разумкин

Ура!!! Свершилось!!! В кое-то веки обладатели сеговской приставки получили самую сильную линейку ролевых игр. Такого не бывало нигде и никогда. До прихода серой коробочки от Sony лидирующее положение занимала Nintendo, затем лидерство закономерно (вместе со Square) перешло к Playstation. И теперь в течение месяца выходит сразу три RPG, каждую из которых можно причислять к сильнейшим в жанре, и все это на Dreamcast.

Первой в списке идет Skies of Arkadia, далее следует Grandia II и замыкает триаду Phantasy Star Online (американская версия игры увидит свет 23 января). Сегодня же у нас пойдет разговор о второй игре в списке, игре, которая имеет весьма непростую и революционную историю, я имею в виду Grandia II.

Все началось в 1997 году, когда талантливая студия Game Arts выпустила в Японии на Sega Saturn совершенно необычную для того времени ролевую игру. Тогда повсеместно действовал принцип: «трехмерное на плоском». Т.е. на фоне красивейших пререндеренных задников двигались трехмерные персонажи. Именно по такому принципу была построена FF VII. Game Arts же осмелилась перевернуть все с ног на голову, впервые в истории 32-битных систем создала RPG, где окружающий мир был трехмерен, а все персонажи — плоскими. Причем выглядело это очень круто. Но это еще не все, не менее новаторской оказалась и боевая система, наконец-то сдвинувшая с мертвой точки традиционный обмен ударами между двумя сторонами и сделавшая сражения более динамичными и интересными. Вы, наверное, уже догадываетесь, что речь идет о первой, оригинальной Grandia, игре, которой прочили титул убийцы FF. И каково же было удивление и разочарование многочисленных англопонимающих геймеров, когда оказалось, что никто не собирается выпускать этот шедевр в Америке. И лишь в 1999 году мы увидели английский вариант Grandia, но уже на Playstation.



И, конечно, все поклонники RPG ждали продолжения. Новую, полностью трехмерную, похорошевшую Grandia II на мощную Sega Dreamcast. Почти год мы часами крутили видеоролики с первых показов и рассматривали красивейшие скрины битв. Небезызвестный вам г-н Овчинников не удержался и даже купил японскую версию игры. Но спасибо Ubi Soft, 5-го декабря, поч-

**Вообще, Grandia II выглядит очень круто. Мы долго спорили, что лучше — Skies of Arkadia или все же Grandia, и так и не пришли к однозначному выводу. Как и в Skies, мир игры полностью трехмерен...**

Михаил Разумкин

9

Сильная, качественно сработанная по всем аспектам RPG, на мой взгляд, лишь улучшившая все задумки оригинальной игры.

Сергей Амирджанов

8

Grandia II в точности повторяет свою предшественницу на Saturn/PlayStation. Графически лучше значительно. Боевая система лучше лишь капельку.

Дмитрий Эстрин

8

Веселая и очень красивая RPG в классическом японском стиле. Как нельзя лучше подходит для тех, кто устал от бесконечной Final Fantasy.

Борис Романов

9

"Детский сад, штаны на лямках". Самое интересное, что это только добавляет шарма этой отличной ролевой игре от GameArts.

**34**  
средний балл  
**8,5**





## ДОСЬЕ

Жанр: RPG Платформа: Dreamcast  
 Издатель: Ubi Soft  
 Разработчик: Game Arts  
 Онлайн: www.grandia2.com/  
 Дата выхода: 5 декабря 2000

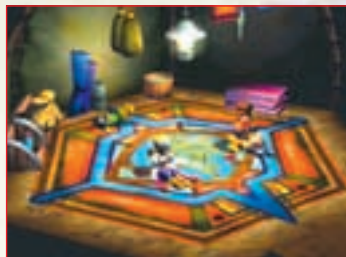


ти на рубеже веков, свет увидел английский вариант **Grandia II** в великолепном издании с дополнительным музыкальным диском и полностью цветной инструкцией.

Как водится, начнем с сюжета. Если в первой части большую часть игры мы просто катались по миру, ввязываясь в различные авантюры и даже не подозревая, что должны спасти мир, то в **Grandia II** все разложено по полочкам с самого начала. В мире игры живет легенда о войне Добра и Зла, когда в схватке сошлись Granas, бог света, дарующий жизнь, и Valmar, бог тьмы, стремящийся разрушить весь мир. Тогда Valmar проиграл, сраженный мечом Granas'a, но даже в поражении он частично добился своего. Т.к. удар был настолько силен, что по всей земле остались глубокие шрамы-разломы, называемые Granaciff. Valmar был побежден,



но не уничтожен. С того времени прошло 10000 лет, и темный бог накопил достаточно сил для реванша... Молодой наемник по имени Ryudo со своим другом и компаньоном орлом Skye принимают очередную работу, заключающуюся в охране Elena — ученицы церкви Granas'a из деревни Carbo. Местный священник задумал провести в древней башне ритуал, который должен был предотвратить новое появление темного бога. Но, как обычно, что-то пошло не так, и Ryudo чудом успевае спасти очаровательную служительницу света из лап зла. Все просто и понятно. Тьма вновь угрожает всему добру и светлomu, и значит, мы должны встать на его защиту (ну за маленькое вознаграждение). Такая вот завязочка: искатель приключений и певунья-священослужительница против вселенского зла, прямо Lupar какой-то



получается (правда Elena не поет во время битв, а предпочитает гранатами бросаться). Как и положено, во всякой хорошей RPG, вам не долго придется бродить вдвоем. По мере прохождения вокруг Ryudo соберется очень необычная компания. Millenia — неистовая магичка, обладающая способностью впадать в ярость во время особо затянувшихся битв, наверное, самая яркая ее представительница. Будут еще и Roan — мальчик, пустившийся на поиски утерянной семейной реликвии, Mareg — человек-зверь, деревня которого была уничтожена демонами, и Tio — мистическое существо, рожденное во время битвы богов, на вид похожее на хорошенькую девушку, только полностью лишенную эмоций. Эти и другие персонажи в игре выполнены известным художником манги Yuushi Kanoe (обратите внимание на нашу обложку).

Вообще, **Grandia II** выглядит очень круто. Мы долго спорили, что лучше — Skies of Arkadia или все же Grandia, и так и не пришли к однозначному выводу. Как и в Skies, мир игры полностью трехмерен и «обтянут» яркими качественными текстурами. Надо сказать, что разработчики особо не баловались со всякими световыми эффектами, как в Phantasy Star Online, зато они хорошо поработали над совмещением всеобщего трехмерья и плоских «мглевных» роликов. Такой прием применяется в игре довольно часто при использовании магии или для изображения горящего пламени. Как ни странно, но выглядит все это очень органично. Про битвы говорить ничего не буду — это надо видеть. По всеобщему мнению сражения в Grandia являются самыми зрелищными в жанре.

Ну, коли зашла речь о сражениях, поговорим об этом более подробно. Дело в



том, что они значительно отличаются от привычных по японским RPG аналогов. В **Grandia II** (как, кстати, во всех ролевушках, вышедших на сеговских приставках) видно врагов. Т.е. случайных битв, которые так мучили всех в той же Arkadia или FF, здесь нет. Правда, враги имеют своеобразный радиус агрессивности, где они могут резко увеличить скорость перемещения и одним прыжком настичь вас. Имеет значение и то, с какой стороны вы напали на врагов. Атака со спины даст вам некоторое преимущество во время боя. То же правило действует и наоборот, т.е. если сзади нападут на вас. Что дальше? Загружается боевой экран с окружением, соответствующем местности, где произошло нападение. Основой всего действия во время битвы является шкала «IP», или «Initiative Points». Она имеет три пункта: Wait, Com и Akt. Иконки всех задействованных в бою лиц постепенно проходят все эти пункты. Когда одна из них достигнет «Com», вы сможете отдать приказ, который будет выполнен по достижению «Akt». Существует восемь стандартных приказов, но наиболее интересным является «Critical». Будучи вовремя примененным, этот прием отбрасывает иконку противника на самый конец шкалы «IP», таким образом, вы имеете шанс закончить битву вообще без ущерба для себя. Существует еще нес-

колько стратегий ведения боя. Например, выбрав в качестве цели более удаленного врага, вы можете избежать атаки со стороны другого (он просто вас не достанет). Другой особенностью боевой системы **Grandia II** является аккумуляция специальных монет, которые затем вы можете тратить на прокачку спецспособностей и магию своих героев. Причем при этом действует принцип «апгрейда» RTS, т.е. только после прокачки одного заклятья становятся доступны более сильные.

Если вспомнить первую игру, то там был один довольно большой недостаток, или, скорее, неудобство, — не было карты локаций. Ситуация осталась без изменения и в **Grandia II**. Карты нет, и это значительно портит все удовольствие, получаемое от игры. Правда, как и в первой части, здесь присутствует компас, который показывает направление на выход и расстояние до него. Свободно вращающаяся камера тоже немного скривляет ориентировку на местности. Но ни то, ни другое абсолютно не помогает узнать, где вы были, а где нет. Кроме того, **Grandia II** значительно пря-

молинейней своей предшественницы. Но, по мнению многих хардкорных поклонников RPG, — это является значительным недостатком, т.к. умаляет историю игры. Я же позволю себе не согласиться с ними, потому что ужасно устал от запутанных ролевушек, больше смахивающих на квест. Таким образом, упрощение Grandia я только приветствую. И напоследок немного об озвучке. Перевод просто превосходен; к сожалению, сам я по вполне определенным причинам не могу судить о качестве, поэтому сошлюсь на авторитетные западные издания. Кроме этого, Ubi Soft в качестве звукорежиссера задействовала Kris Zimmerman, человека, ответственного за озвучку Metal Gear Solid. Это не могло не подействовать положительным образом — звук в игре просто поражает. То же можно сказать и о музыкальном сопровождении, которое совсем не раздражает по простетви нескольких часов, как бывает с другими играми.

Подводим итог. **Grandia II** — это все-таки сиквел, и ждать от нее каких-либо прорывов не приходилось с самого начала. Однако эта игра может послужить хорошим наглядным примером для других разработчиков того, как нужно делать вторые части хитов прошлого. Без лишней скромности Grandia II можно смело назвать RPG на грани идеала. ●



**К** чему я клоню, заводя разговор об игровых идолах? Просто речь у нас пойдет о довольно специфическом жанре. Представьте, насколько круто собрать всех «героев» одного разработчика в одной игре, да еще добавить туда multiplayer. Идея эта отнюдь не нова, а первенство здесь принадлежит Nintendo, выпустившей в начале 90-ых развеселую гонку Super Mario Kart. С этого все и началось. Но сегодня мы будем говорить о другом жанре, который был практически единственным «домашним» развлечением для детей еще каких-нибудь двадцать лет назад. Я имею в виду настольные игры, или по-ихнему - «board game». И здесь Nintendo оказалась впереди планеты всей. Именно

Михаил Разумкин



# SONIC SHUFFLE

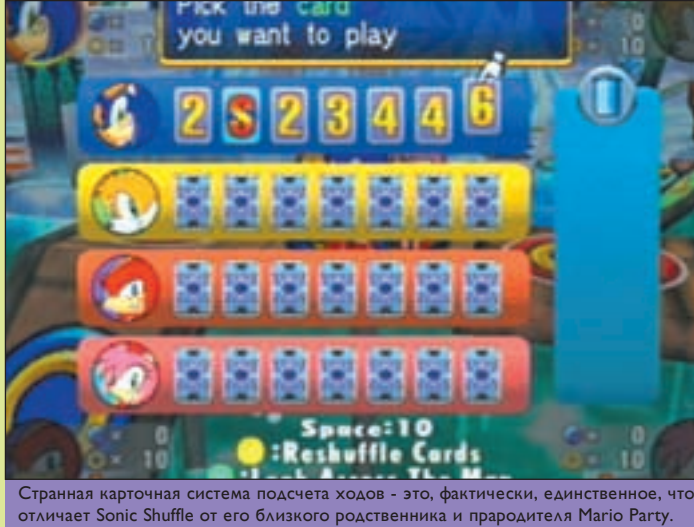
Ни для кого не секрет, что популярность игровых персонажей зачастую намного превышает популярность самих игр. Это практически неощутимо на PC, и порой доходит до абсурда на приставках. Для кого-то магическим является имя Mario, для кого-то Sonic, а для кого-то до сих пор продолжает жить Lara Croft, несмотря на «смерть» ее игрового сериала. Только, пожалуй, Sony не удалось сделать из своего Crash'a настоящего идола (но зато это ей удалось сделать с самой PlayStation).

она перенесла «board game» в виртуальный мир, да еще в совокупности с любимыми всеми героями, выпустив два года назад Mario Party. Ее основные конкуренты Sony и Sega немного «стормозили». И лишь осенью этого года увидели свет их «сборные» варианты.

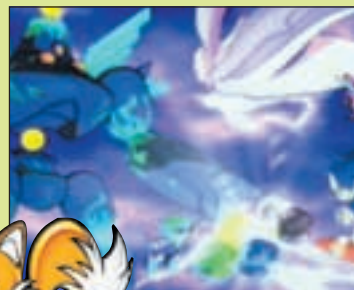
Переходим непосредственно к самой игре. Sonic Shuffle имеет два игровых режима: Story Mode и Versus. Первый предназначен для одного игрока и раскрывает сюжетную линию. Во втором вы сможете сразиться с тремя своими друзьями (максимум), что требует наличия карточки памяти с экра-

**ДОСЬЕ** Платформа: Dreamcast Жанр: Board Game  
 Издатель: Sega Разработчик: Sega/Hudson Soft  
 Онлайн: [http:// www.sega.com/](http://www.sega.com/)  
 Количество игроков: до 4 игроков  
 Дата выхода: 14 ноября 2000 года

Нас же интересует только сеговская игра, т.е. Sonic Shuffle, который собрал на игровой доске героев из известнейшего сериала о вечной борьбе синего ежа и злобного ученого. Как и любая другая уважающая себя игра Sonic Shuffle имеет сюжет: Sonic с друзьями таинственным образом попадает в сказочный мир Maginaryworld, состоящий из снов и мечтаний жителей всей вселенной. Попадают они туда, конечно, не случайно. Милая феечка по имени Lumina сообщает им о чудовищном происшествии. Дело в том, что некий злобный тип Void разбил Precioustone - магический кристалл и источник силы хранительницы этого мира богини снов Illumina. Теперь, когда она беспомощна, Void может хозяйничать на прекрасных землях Maginaryworld, ну, а ваша задача, соответственно, собрать Precioustone и избавить мир снов от кошмара Void'a.



Странная карточная система подсчета ходов - это, фактически, единственное, что отличает Sonic Shuffle от его близкого родственника и прародителя Mario Party.



ном в каждом из четырех джойстиков. Сразу оговорюсь, что режим Versus намного «злее», т.к. там вы все будете являться противниками, и половину игрового времени придется тратить на всякие подлости. В режиме Story все герои на одной стороне и имеют общую цель (спасти мир), поэтому взаимная борьба теряет смысл. Изначально вы имеете выбор из четырех персонажей: Sonic, Tails, Amy и Knuckles, но по мере прохождения игры вам станут доступны еще четыре. Каждый из героев отличается способностями и атаками. Оказавшись на особых полях, они получают возможности, недоступные для других. Например, Tails может легко перелететь с одной маршрутной линии на другую, а Knuckles - лихо лазать по стенам.

В отличие от Mario Party, где приходилось кидать кости и каждый ход полагаться на случай, в Sonic Shuffle каждый игрок полу-



чает «на руки» карты. На большинстве из них изображены цифры (от 1 до 6), но есть и специальные. Вы выбираете нужную карту и перемещаетесь на соответствующее число полей. Если у вас карты кончились, то можно позаимствовать у товарища (только делать это придется вслепую). Таким образом, в зависимости от расклада вы можете прикинуть свою стратегию на несколько ходов, что является большим преимуществом по сравнению с нинтендовским вариантом. Большинство полей в игре добавляют или отнимают у игроков знаменитые золотые кольца, причем нулевое их количество не критично. Кроме этого существуют еще и другие поля. На одних вы можете купить за кольца различные магические кристаллы, которые значительно облегчат вам жизнь. На других вам



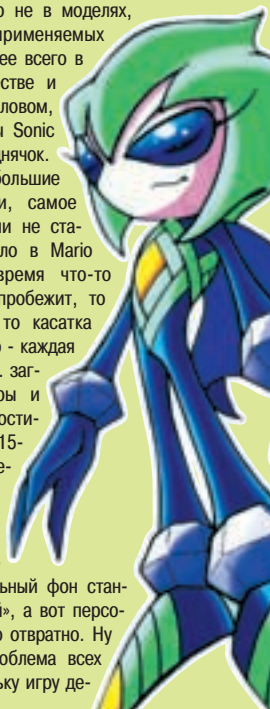
придется сразиться с монстром (дуэль вновь проходит на картах). Но с точки зрения игры наиболее интересны поля, отравляющие всех в мини-игру. Они очень разнообразны, и общее их количество превышает полсотни, короче, скучать вам не придется. Не буду описывать их подробно, но суть сводится к одному - получить еще больше колец. Кстати, эти самые мини-игры являются основной от-

личительной особенностью виртуальных вариантов настольных игр.

Наговорил я много, но вы вряд ли что-нибудь уяснили. Попробую описать игровой процесс Sonic Shuffle в двух словах. Итак, цель игры - собрать как можно больше частей Precioustone, разбросанных по уровню. Вы выбираете карту, ходите на соответ-



О графике говорить много не буду. Персонажи выполнены по модной технологии Cell Shading, т.е. выглядят в стиле Jet Grind Radio. Красиво, но немного недоработано. Причем, дело не в моделях, анимации или применяемых спецэффектах, а скорее всего в текстурах, в их качестве и разрешении. Одним словом, с визуальной стороны Sonic Shuffle - эдакий середнячок. Зато уровни в игре большие яркие трехмерные и, самое главное, «живые». Они не статичны (что раздражало в Mario Party), здесь все время что-то происходит, то пен пробежит, то колонна обрушится, то касатка вынырнет. Одно плохо - каждая смена обстановки, т.е. загрузка боя, мини-игры и т.д., происходит неприятительно долго (секунд 15-20), что абсолютно недопустимо для multi-player'a. Есть и другие проблемы. Например, в игре очень плохая озвучка. Музыкальный фон стандартный «сониковский», а вот персонажи озвучены просто отвратно. Ну и самая большая проблема всех игр - это AI. А поскольку игру де-



Количество мини-игр приятно поражает воображение. Они достаточно оригинальны и чрезвычайно красивы. Только время загрузки слишком велико.

ствующее число полей и получаете (теряете) несколько колец. Второй игрок повторяет процесс с картами, но, к примеру, попадает уже на битву с монстром (все наслаждаются зрелищем). Третий вновь получает кольца, четвертый же включает мини-игру, которая длится пару минут, и все повторяется по новой. Соглашусь, что звучит занудно, но в реальности это очень интересно. Sonic Shuffle обладает массой возможностей изменить ход игры в свою пользу, когда, казалось бы, уже все потеряно (еще один плюс по сравнению с Mario Party). Если вы не успеваете к Precioustone, то можете заняться истреблением монстров, сбором колец или прохождением мини-игр. Все это будет учтено при подведении итогов, и совсем не обязательно победит тот, кто собрал больше всех осколков кристалла.

лали те же люди, что и Mario Party, то и AI остался «читерским». Компьютерный персонаж всегда выбирает правильную карту (даже если тянет вслепую), он всегда побеждает монстров и практически всегда - в мини-играх. Но чтобы живым игрокам не было совсем уж плохо, был предусмотрен следующий ход. При наличии двух компьютерных персонажей один играет просто круто, зато другой получает все шишки и играет роль неудачника. Правда, под конец игры они могут поменяться ролями, и, уж поверьте, вы это сразу заметите.

После нескольких ночей, проведенных за этой игрой, я могу смело заявить, что Sonic Shuffle - очень хорошая игра. Мало того, она значительно лучше и разнообразнее считающегося эталоном Mario Party. И единственным ее серьезным недостатком является непомерно большие периоды загрузки, по всей видимости «убившие» и планировавшийся ранее онлайн режим игр.

Void

8

Не верьте закордонным игровым сайтам (вроде ign или gamespot), поставившим Sonic Shuffle чрезвычайно низкие оценки. Это лучшая board game на сегодняшний день.

Сергей Амирджанов

7

Еще одна «настольная» видеоигра, добавившая в успешную формулу Mario Party каплюк Sonic'овского задора и прекрасного дизайна.

Дмитрий Эстрин

7

Вариация на тему Mario Party просто-напросто заставляет забыть о бессмысленности своего игрового процесса. Удивляет весьма посредственная графика.

Борис Романов

7

Эта игра ценна хотя бы тем, что теперь российские игроки смогут узнать, что такое Mario Party. К тому же, Sonic Shuffle сам по себе оказался интересной игрой, за которой можно провести с друзьями ни один час.

29  
средний балл  
7,2



# ДРАКУЛА 2: ПОСЛЕДНЕЕ ПРИБЕЖИЩЕ

Максим Заяц

Игра «Дракула 2: Последнее прибежище» появилась на прилавках российских магазинов уже в декабре, немного позже официального французского релиза, но зато полностью переведенная на русский язык специалистами компании «Руссобит — М».

**И**стория борьбы молодого адвоката Джонатана Харкера со знаменитым трансильванским вампиром графом Дракула трагически оборвалась около полугода назад, в тот самый момент когда мы, пройдя последний эпизод игры **Dracula: Ressurrection**, поняли, что основные приключения главных героев еще только начинаются. Никто не сомневался в том, что продолжению быть, вопрос лишь только — когда? Команде разработчиков удалось выпустить его в рекордно короткие сроки.

Все начинается с того самого ролика, которым закончился последний диск первой части игры. Джонатан с Миной улетают из замка Дракулы на странной машине и пытаются вернуться к нормальной жизни у себя дома, в Лондоне. Старый граф обижен и удручен — он готовился взять реванш и раз и навсегда избавиться от Джонатана Харкера. Молодой адвокат, в свою очередь, мечтает

вылечить жену и убить неуязвимого вампира. Подобный конфликт интересов приводит к тому, что в течение всей игры Джонатану приходится путешествовать по старой резиденции графа в Карфаксе, по мрачным коридорам сумасшедшего дома, по заброшенному кладбищу и даже по лабиринтам лондонской

медлительно-неторопливого action — но это уже скорее дань моде, неспособная отпугнуть настоящих любителей жанра квестов. Головоломки в большинстве своем довольно логичны, хотя и немного растянуты во времени — что же касается самой игры, на этот раз на ее прохождении уйдет куда больше времени, нежели

рядной долей серьезности. Особенно этому способствуют ролики — художники постарались на славу, и по эффектности они порой не уступают хорошему фильму. Не обошлось, конечно же, и без откровенных ляпов со стороны разработчиков, вроде пряди волос, проходящей сквозь ухо старого графа в первом же ролике, но общего впечатления они не портят. Отдельной похвалы заслуживает локализация компании «Руссобит — М» — тексты и диалоги переведены качественно, со знанием дела, голоса актеров в большинстве своем подобраны довольно удачно (за исключением, разве что, самого Дракулы) — словом, работа выполнена на твердую пятерку. Добротное, хотя и не лишнее традиционных для сиквелов недостатков продолжение **Dracula: Ressurrection** рекомендуется всем поклонникам первой части игры и всем любителям жанра квестов. Жаль только, что даже самые увлекательные приключения рано или поздно подходят к концу...

## ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: adventure

Издатель: Руссобит-М Разработчик: Index

Локализация: Руссобит — М

Компьютер: P166, 16 Мб RAM; пек. P200, 32 Мб

RAM Интернет: <http://www.draculagame.com/>

канализации в поисках ключа к разгадке тайны Дракулы. Игровой процесс остался практически без изменений: мы перемещаемся между ключевыми точками на каждой локации, изредка находим новые предметы для inventory, комбинируем их и используем по назначению. В «Дракула 2» появилась даже некоторая доля

это было в первой части (читайте прохождение в следующем номере).

Оригинальная графика игры и великолепный звуковой ряд создают особую атмосферу мира Дракулы, благодаря которой игрок невольно начинает относиться ко всему происходящему на экране с из-

Сергей Дрегалин

8

Добротное, хотя и не лишнее традиционных для сиквела недостатков продолжение **Dracula: Ressurrection**. Рекомендуется поклонникам первой части игры.

Сергей Амирджанов

7

Красивый, атмосферный и немножко страшный французский квест, достаточно качественно переведенный на русский компанией Руссобит-М.

Дмитрий Эстрин

7

Пожалуй, можно уже говорить о появлении нового жанра - французский квест. В общем, «Дракула 2» - типичнейший его представитель.

Борис Романов

7

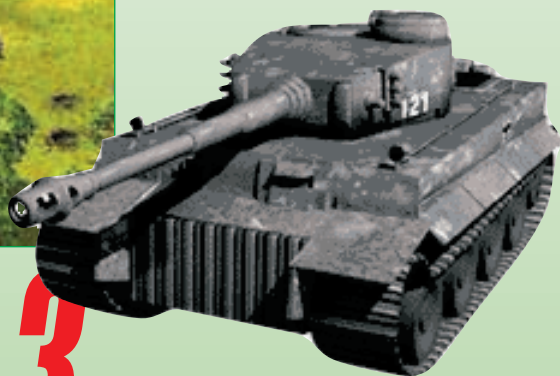
Очередной французский квест для Максима Зайца прочих поклонников такого типа игр.

29  
средний балл  
7,3





Дмитрий ЭСТРИН



Совсем недавно я бы не смог поверить, что в жанре стратегий в реальном времени можно придумать еще что-то новое. Выход «Противостояния 3» (в оригинале Sudden Strike) легко разубедил меня в том, что все уже открыто, придумано и неоднократно использовано. Кстати, не меня одного.

# ПРОТИВОСТОЯНИЕ 3

**Э**та игра должна прийти по вкусу всем тем, кто в свое время успел возненавидеть Red Alert 2. Впрочем, и поклонникам творчества Westwood «Противостояние 3» также, скорее всего, понравится. Секрет такой универсальности — в игровом процессе, но не в графике или несуществующей трехмерности. Правильный подход...

Сценарий игры некоторым образом связан с исторической действительностью. Все-таки Вторая Мировая Война, три реально существовавших стороны (русские, немцы и союзники)... Здесь особенно сильно не пофантазируешь. В общем, можно сказать, что разработчики со своей задачей прекрасно справились. Все, в общем, соответствует реальности и придаться к чему-либо довольно сложно. Каждой стороне соответствует своя компания. Компания союзников посвящена, например, высадке в Нормандии, немецкая — захвату Бреста и Сталинграда, русская — обороне того же Сталинграда... В «Противостоянии 3» существует также довольно много дополнительных миссий, которые также могут похвастаться исторической достоверностью. Такой, какую

только может себе позволить стратегия в реальном времени.

Принципы игрового процесса ни коим образом не связаны со строительством базы и сбором ресурсов. Все значительно сложнее, можно даже сказать, интеллектуальнее. Вообще в игре отсутствуют задания, типа: уничтожить противника. Нам приходится решать либо глобальные задачи, связанные, например, с успешной передислокацией

изменить весь ход боя. В «Противостоянии 3» ресурс — это данность, мы не сможем в необходимый момент удвоить количество бронетехники или солдат. Все появляющиеся в миссиях подкрепления подчинены сценарию, и в этом — главное отличие от большинства других стратегий в реальном времени. Конечно, существуют хитрые приемы, которые позволяют наиболее эффективно использовать имеющиеся у вас силы, но все эти прие-

ромное количество зданий, деревьев и элементов ландшафта, большинство из которых, кстати говоря, интерактивно, создает совершенно особую атмосферу.

Графика в «Противостоянии 3» великолепна. Несмотря на всю свою неприкрытую спайтовость, игра покорила любого огромным разнообразием всего и вся. Именно поэтому удивляет небольшое количество спецэффектов, которые к тому же не блещут оригинальностью. Типовые взрывы, в конце концов, надоедают.

Отдельного упоминания заслуживает работа локализаторов. И... похвалить их мы, к сожалению, не сможем. В частности, серьезным образом пострадали реплики юнитов, которые вообще-то менять и не нужно было. И так понятно, что немцы должны говорить по-немецки, а русские — по-русски. Много откровенного кривляния, которое подменило профессионализм. Искренне жаль.

В целом, игра превосходна. Она сложна, глубока и, нам придется вновь вспомнить это слово, очень разнообразна. Было бы глупо сомневаться в том, что «Противостояние 3» найдет своих поклонников в России, так же можно быть уверенным в том, что их будет очень много. Что ж, игра этого заслуживает...

## ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: real-time стратегия  
Издатель: CDV Software/Руссобит-М  
Разработчик: CDV Software Требования к компьютеру: Pentium II 233, 32 MB RAM, Win'95/98/2000 Интернет: <http://www.russobit-m.ru>

сил и обороной городов, либо чересчур изощренные, в одной из которых, в частности, придется освободить пленных и доставить их в безопасное место. Действительно сложно, но, что характерно для «Противостояния 3», чрезвычайно интересно.

Каждый свой шаг в игре приходится тщательно обдумывать. Одна ошибка может

мы требуют сноровки, внимания и трезвого расчета.

«Противостояние 3» отличается чрезвычайно большими масштабами боевых действий. Более 1000 юнитов на гигантской карте — это, знаете ли не шутка. Кстати, и разных типов юнитов в игре хватает и карты весьма разнообразны. Ог-

Дмитрий Эстрин

9

Игра не для тех, кто привык к стандартным RTS. Она заставляет думать и действовать совершенно иначе. Наверное, как в жизни.

Сергей Амирджанов

8

Настоящий подарок для всех любителей настоящей тактики, без харвестером и клепающих десятки и сотни танков военных заводов.

Максим Заяц

8

Титаническая стратегия, предусматривающая практически все аспекты ведения боя. Отличная графика и, увы, посредственная локализация.

Борис Романов

8

Как говориться, не ждали. Такой качественной и интересной российской, да и вообще стратегической игры, я уже давно не видел.

33  
средний балл  
8,3



# ДИНОЗАВРЫ АКЦИОН FORMS: НОВОЙ ЭПОХИ

http://www.gameland.ru

**Михаил Кабанов [МК]:** Привет! Если ты не против, поведай нашим читателям немножко об истории вашего коллектива: как все начиналось, кто кого нашел, как потом осуществлялся выбор вашей первой игры?

**Денис Верещагин [ДВ]:** Ох, как надоело отвечать на один и тот же вопрос. Я, конечно, отвечаю, но лучше бы обошлось без него. На мой взгляд, тут нет ничего интересного.

Добрый день всем читателям **СИ**. История нашего коллектива проста и тривиальна. Четверо некогда молодых и амбициозных студентов (как давно это было!) взялись делать ИГРУ-КОТОРАЯ-ПОРАЗИТ-МИР. И, в принципе, для первого реализованного проекта получилось, на мой взгляд, неплохо. В процессе работы мы прошли многое и поработали со многими людьми. Понемногу в нашу команду приходили люди, и (это чистой воды везение) все они со временем стали профессионалами в своей области. А выбора первой игры не было, мы всегда делали и будем делать игры **First Person**. А тем более, когда мы начинали, было **DOOM-время** и ни о чем другом, конечно, думать нельзя было.

**МК:** Какие выводы вы сделали в процессе создания **Казма**, какие из них утвердились и с выходом игры?

**ДВ:** Постепенно все больше работая в этом бизнесе, мы начали понимать, что к чему и как нужно делать игры. Главный вывод, который мы сделали за прошедшее время, это то, что независимость разработчика — главное. Т.е. у руля игры не должен ни в коем случае стоять человек, который не

разбирается во всех тонкостях создания игры и который не имеет возможности каждый день общаться со всеми разработчиками. А вообще-то мы можем по этому вопросу целую книгу написать... :)

**МК:** Стоит ли расценивать ваш переход из экшен жанра как ход, позволяющий набраться опыта в «смежных», если можно так выразиться, жанрах? Или же это обусловлено чем-то еще?

**ДВ:** Вообще-то мы не уходили из экшен жанра. Охотосимулятор? Да. А **Quake** не охотосимулятор за монстрами? Мы постарались совместить два и без того близких по реализации жанра. Да, идеи разные, но бывают моменты и в нашей игре, которые превосходят по количеству адреналина, выброшенного в кровь, многие «чистые» шутеры от первого лица. И, конечно, каждый выпущенный проект — это громадный опыт.

**МК:** А почему **Карниворез**, почему именно динозавры, а не какие-нибудь иные животные — оленя, правда, уже «забили» другие разработчики? %)

**ДВ:** Вот представьте себя в такой ситуации. В ваши двери, молодого разработчика, стучится издатель и спрашивает — «будем делать охоту?». Если бы этот издатель был не **GT Interactive**, мы бы еще подумали, а в этом случае единственно верным ответом было согласие, а потом, немного подумав, спрашиваешь, на кого же будет эта охота. И тут вам предоставляют полную свободу выбора. Что нам оставалось делать? Не за бабочками же с сачком по полю бегать. После того как выбор был сделан, мы

начали скупать тоннами книги и фильмы об этих доисторических тварях и просто прозевали, какая дрянь жила в то время на Земле. Если динозавры еще кое-как укладывались в наши головы, то растительность просто не влезала ни в какие рамки, мы даже были вынуждены сделать некоторые отступления от реализма и разбавить природу близкими и родными сердцу кустиками и деревцами.

**МК:** Очень бы хотелось, если бы ты вспомнил какие-нибудь смешные моменты, связанные с программированием, — не очень замороченные.

**ДВ:** После окончания разработки **Chasm'a**, **GT Interactive** предложило нам сделать наш будущий проект на движке **Chasm'a**. Известно было только то, что игра будет охотой, нам был предоставлен выбор сюжета для нее. В кратчайшие сроки был написан сценарий и отправлен на рассмотрение издателю. А так как американцы народ очень вдумчивый, нерасторопный и нерешительный, мы очень долго ждали ответа, спустя несколько недель они прислали свои замечания, ну, в общем, шло нормальное обсуждение будущего проекта. Мы сами слабо представляли, какую охоту можно сделать на движке **Chasm'a**. Тем временем наш программист, не теряя даром времени, написал новый движок. Который был немедленно предоставлен издателю, чем последний был очень удивлен. Но вопросов, откуда мы его взяли, не задавал, зато обсуждение следующего проекта значительно ускорилось.

**МК:** Что ты можешь сказать о многопользовательском варианте игры — ведь в релизе его нет.



#02(83), ЯНВАРЬ 2001



**ДВ:** Работая над **Carnivores**, мы сделали в игре многопользовательский режим... Вот он сделан, и, понятное дело, тут же все уселись за его тестирование. Вполне было логичным, что, при попадании тобой в другого охотника, тот немедленно умирает, а ты, соответственно, дисквалифицируешься. Дисквалификация, понятное дело, штука страшная, но, скажу по секрету, денег из кармана она не забирает и вообще никакого реального ущерба не приносит. Поэтому всеми бета-тестерами multiplayer режима была немедленно устроена охота друг на друга, а беснующиеся вокруг динозавры так и бесновались, так как тестеры про них элементарно забыли. Короче говоря, бета-тестирование принесло один результат — multiplayer в игре не нужен, т.к. приводит к обыкновенному дезматчу, который по стилю игры в нее не подходит :).

**МК:** Теперь давай поговорим о динозаврах. Как осуществлялся их выбор?

**ДВ:** Подбирая жертв для первого **Carnivores**, мы сильно не напрягались, так как сразу были выделены несколько групп, по которым мы рассортировывали динозавров. Первая группа — это динозавры, которые вечно мельтешат перед глазами и путаются под ногами, возможность их убить есть, но смысла в этом никакого (Мосхопс). К этой группе можно также отнести и Диморфодона, который постоянно кружится в небе и каркает. Вторая группа — это динозавры, которых нужно подстрелить, но при вашем приближении они тут же стараются исчезнуть (Трисератоп, Стегозавр и еще парочка, от названия которых язык поломаешь). Правда, потом мы решили, что особо крупные не должны сильно пугаться человека, затоптать на всякий случай, а потом разбираться, кто такой и под чьей крышей ходит. И, наконец, хищные динозавры — третья группа. Средние: Алозавр и Велосераптор (это те, которые в фильме «Парк Юрского Периода» в траве прятались) и большой, конечно же, Тиранозаврус-Рекс (Тиранозавр в простонародье). С ними все понятно: при первой же возможности пытаются узнать, почему у охотника кровь теплая, и большая, кто особым гигантизмом похвастаться не могут, иногда трусоваты и предпочитают убежать.

Когда подошло время делать **Carnivores II**, перед нами встала проблема выбора.

Все основные типы мы использовали, а те динозавры, на которых интересно было бы охотиться, были похожи на уже использованных в первой части как американский спаниель на английского — с расстояния в 200 метров редкий зоркий глаз разберет, кто кого на полметра выше и у кого горбик на носу.

Вот и пришлось брать грех на душу и менять чуть-чуть окрасы, выделять выступающие части, но зато все стало понятно и ясно, кому стоять в трофейной комнате, а кому идти в расход на консервном заводе.

**МК:** Как подбиралось место действия охоты — учитывая все повадки динозавров, исходя из

максимальной реалистичности окружающего мира или из-за его красоты несказанной?

**ДВ:** Специфика игрового процесса в **Carnivores** и реализация окружающего процесса сильно отличаются от **shooter'ov** в закрытых помещениях, и построение уровней исключает возможность использования **rocket jump'ov** и прочих трюков, поэтому основное внимание при построении уровней уделялось как раз реалистичности. Наши дизайнеры старались, чтобы игрок, попав в игровой мир, почувствовал себя именно в доисторическом лесу, а это достигалось долгим кропотливым трудом, потому как матушка природа таких красот родила, что никакой Венский собор не сравнится по детализации с обыкновенным болотом.

**МК:** Естественно, говоря о динозаврах, всплывает такое понятие, как «достоверность». Конечно, динозавры — не слишком четкая «фигура» для изучения, но все-таки. Итак, хотелось бы узнать, какими книжками пользовались и почему?

**Алексей Сергей [АС]:** Книжка всего одна, но хорошая: «По путям развития жизни», авторы Йозеф Аугуста и Зденек Буриан, иллюстрации последнего. А весь остальной материал — из Интернета. Долгие поиски бессонными ночами...

**МК:** Таюче важным аспектом при работе с динозаврами, как и с любыми другими существами-животными, является реалистичность поведения: как вы моделировали поведение динозавров в игре, и есть ли что-то общее между «вашим» поведением и предполагаемым поведением динозавров в жизни?

**ДВ:** Динозавры, как нас учили в школе, обладали довольно слабыми мыслительными способностями и — из-за особенностей строения тела и нервной системы — медленной реакцией. Нам пришлось чуть изменить это дело, потому как игрок мог бы выстрелить и стоять раздумывать, как эта туша расположится в трофей руме, а динозавр, еще не подзревающий, что уже убит, мирно стоял бы и пощипывал травку. Агрессивность мы регулировали уже под игровой процесс, более того, все эти параметры являются настраиваемыми, и если игроку кажется, что динозавры ведут себя не совсем так, как ему бы хотелось, он может отрегулировать их по своему желанию.

**МК:** Как проходил процесс переноса динозавров из книжек в саму игру: делались ли какие-нибудь дополнительные рисунки, рассматривались ли подопытные в разрезе?

**АС:** Самого процесса переноса как такового не было. Было изучение материала, «вживание в образ». Я сам каждый раз становился одним из динозавров. И потом рождался в качестве модели.

**МК:** Не припомнишь ли, какой из динозавров доставил больше всего хлопот при моделировании?

# ПОЛИГОН

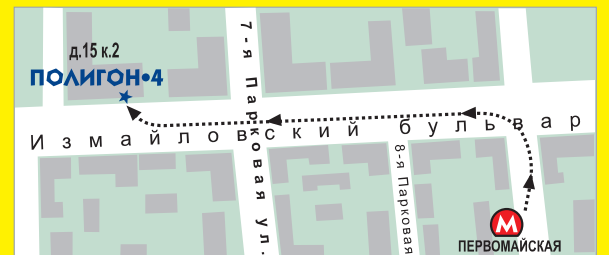
ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

# 50 30

Вся ночь – будни руб.

Вся ночь – воск/пон руб.

## ПОЛИГОН-4 – ПЕРВОМАЙКА



## СТИЛЬНО И КРУТО!

164-05-60

- ПОЛИГОН-1 м. «Студенческая» ул. Студенческая, 30 тел. 249-8520
- ПОЛИГОН-2 м. «Университет» ул. Молодежная, 3 тел. 930-2240
- ПОЛИГОН-3 м. «Сходненская» б-р. Яна Райниса, 13 тел. 493-8244
- ПОЛИГОН-4 м. «Первомайская» ул. 7-я Парковая, 15, к. 2 тел. 164-0560
- ПОЛИГОН-5 м. «Щукинская» ул. Маршала Василевского, 17 тел. 193-3858

www.poligon.ru

# КЛУБЫ

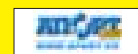
## ПОЛИГОН-6 В МАРЬИНО



## ЛУГОВОЙ ПРОЕЗД 12, к.1

- ПОЛИГОН-Е ст. м. «Уралмаш», ул. Космонавтов, 56 **ЕКАТЕРИНБУРГ**
- ПОЛИГОН-Е2 ст. м. «Пл. 1905 г.», ул. 8 марта, 13 **ЕКАТЕРИНБУРГ**
- ПОЛИГОН-Е3 ул. Мира, 38А **ЕКАТЕРИНБУРГ**
- ПОЛИГОН-Т ул. Республики, 53, 2 этаж **ТЮМЕНЬ**
- ПОЛИГОН-П ул. Сибирская, 30 **ПЕРМЬ**

ИГРОВЫЕ КЛУБЫ  
**ПОЛИГОН**



**ВНИМАНИЕ!!!**  
Новый совместный проект  
Полигона и поисковой системы Апорт,  
подробности на: [poligon.aport.ru](http://poligon.aport.ru)





**АС:** Больше всего хлопот доставил, конечно, брахиозавр — из-за длины своей шеи. Когда я его моделировал, мне ночами снилось, что для успеха предприятия необходимо взобраться по его шее до головы. Это было очень утомительно, и несколько раз я срывался и падал... А вообще, они все мне снились по ночам и жаловались: то полигонов им мало, у других, мол, больше, то цвет кожи не нравился, то зубы мелкие...

**МК:** Но пойдём дальше. Честно говоря, было весьма удивительно узнать, что вы начали (в своё время) работать над продолжением Carnivores — Carnivores: Ice Age. Чем был обусловлен уход от динозавров? Связано ли это как-то с тем, что вы постепенно двигаетесь от прошлого к будущему — реально ли появление продолжения Карниворез, только для охоты будущего?

**ДВ:** Нет, просто если бы продолжали углубляться в прошлое, то можно было бы охотиться разве что на амёб или на метеориты. Поэто-

му решено было охотиться не на динозавров, но на таких животных, которых человек тоже не видел. А продолжение вряд ли будет: мы исчерпали себя в охоте и рвемся делать хороший Shooter.

**МК:** Немного уйдём от динозавров — что ты можешь сказать о движках, которые использовались для Карниворезов? Как я понимаю, каждая следующая часть строилась на более модифицированном движке. Расскажи об этих самых модификациях, пожалуйста.

**ДВ:** Да, движок Carnivores 2 сильно отличается от движка Carnivores. Пользователь, запустив обе игры по очереди на одном и том же компьютере, может заметить, насколько увеличена детализация окружающего мира во второй части, и заметно больше стало видимое окружающее пространство при невысоком понижении скорости. Улучшен процесс реализации воды и подводного пространства, появились всякие мостики и парочка пещер. Прогресс — налицо.

игр до стратегий и РПГ. Но мы, конечно, сделаем на нём шутер. :)

**МК:** Чем для команды была линейка игры Карниворез?

**ДВ:** Каждый наш проект — это ступень в нашем развитии как разработчика игр. И каждый сделанный проект — это плацдарм для нового. Так, линейка Carnivores для нас была предварительным этапом перед началом сотрудничества с таким разработчиком, как 3D Realms, и реализацией нашего совместного проекта с Duke Nukem'om в качестве главного действующего персонажа.

**МК:** Не мог бы ты рассказать про вашу новую игру чуть подробнее: есть сведения, что это уже будет не совсем охотосимулятор. Так ли это, и, если да, то какими основными чертами будет обладать Duke Nukem: Endangered Species?

**ДВ:** Конечно, ты прав, тяжело было бы представить себе Дюка, четыре часа выживающего на дереве фазана. Эдакий меланхолический вариант супергероя. Нашу игру можно назвать охотосимулятором с большой натяжкой, но если это все-таки сделать, то Duke Nukem: Endangered Species будет первым охотосимулятором, в котором, помимо дробовика, будут ракетница и гранатомет. А также в лесах, в которых будет проводиться «охота», игрок заметит некоторую перенасыщенность хищными и почему-то особо агрессивными животными.

**МК:** Ты отметил, что линейка Карниворез позволила вам начать сотрудничество (совместную работу) с 3D Realms. А как выглядит это сотрудничество: говорят ли вам, что и как делать, или же вы сами предлагаете различные варианты геймплея, дизайна и пр. американцам, которые уже что-то выкидывают, что-то принимают?

**ДВ:** Наша команда довольно самобытный коллектив, и человеку извне довольно тяжело навязать нам свое мнение. Но пока мы не получали особых замечаний с просьбами переделать выполненную работу. Хотя рано говорить об этом как о тенденции, до тех пор, пока продукт не уйдет на золото.

**МК:** Из разряда вопросов про будущее: когда вы надеетесь начать работу над своим собственным проектом, где у руля, как ты выразился, будет стоять Action Forms и только Action Forms?

**ДВ:** Очень серьезный и трудный вопрос. Тяжело ответить на него однозначно. С тех пор как мы сделали нашу первую самостоятельную игру, прошло много времени, и с того момента, как Chasm ушел на золото, мы находимся в стадии поиска. Много хороших и плохих игр вышло за последние годы, но, на мой взгляд, не вышло ни одной игры, в которой был бы ГЕЙМПЛЕЙ, именно заглавными буквами. Я играл во множество игр в жанре Action, но со времен DOOMa не было ни одной игры, которую я прошел бы от начала до конца сотни раз с желанием сыграть еще раз. И когда мы найдем принцип создания такой игры — мы тут же усядемся ее делать. А пока мы готовимся к этому проекту, программисты и художники оттачивают свое мастерство.

**Михаил Кабанов:** Что ж, Денис, спасибо за твои ответы — было интересно пообщаться. Будем ждать все новых и новых проектов от Action Forms. Удачи!



**МК:** Продолжая начатое: хотелось бы услышать твои соображения на тему модификации вашего игрового engine — к чему идете, постоянно модернизируя технологии?

**ДВ:** К окончанию разработки линейки Carnivores мы сделали отличный движок внешнего пространства и в настоящий момент делаем движок по рендерингу внутренних помещений, после чего соединим их в один. То, что получится в результате, имеет широкую область применения — от шутеров, онлайнных



# Tell me More

Полный метод

## Универсальная система распознавания речи

Самый продаваемый курс  
по обучению  
иностранным языкам  
в Европе!

Вы хотите  
начать изучение  
иностранного языка  
или просто освежить  
в памяти свои знания?  
А может Вам  
необходимо  
усовершенствовать  
навыки  
разговорной речи?

Программа Tell Me More  
предназначена как для  
самостоятельного  
изучения иностранного  
языка, так и для  
обучения в группах.

### В каждом уровне:

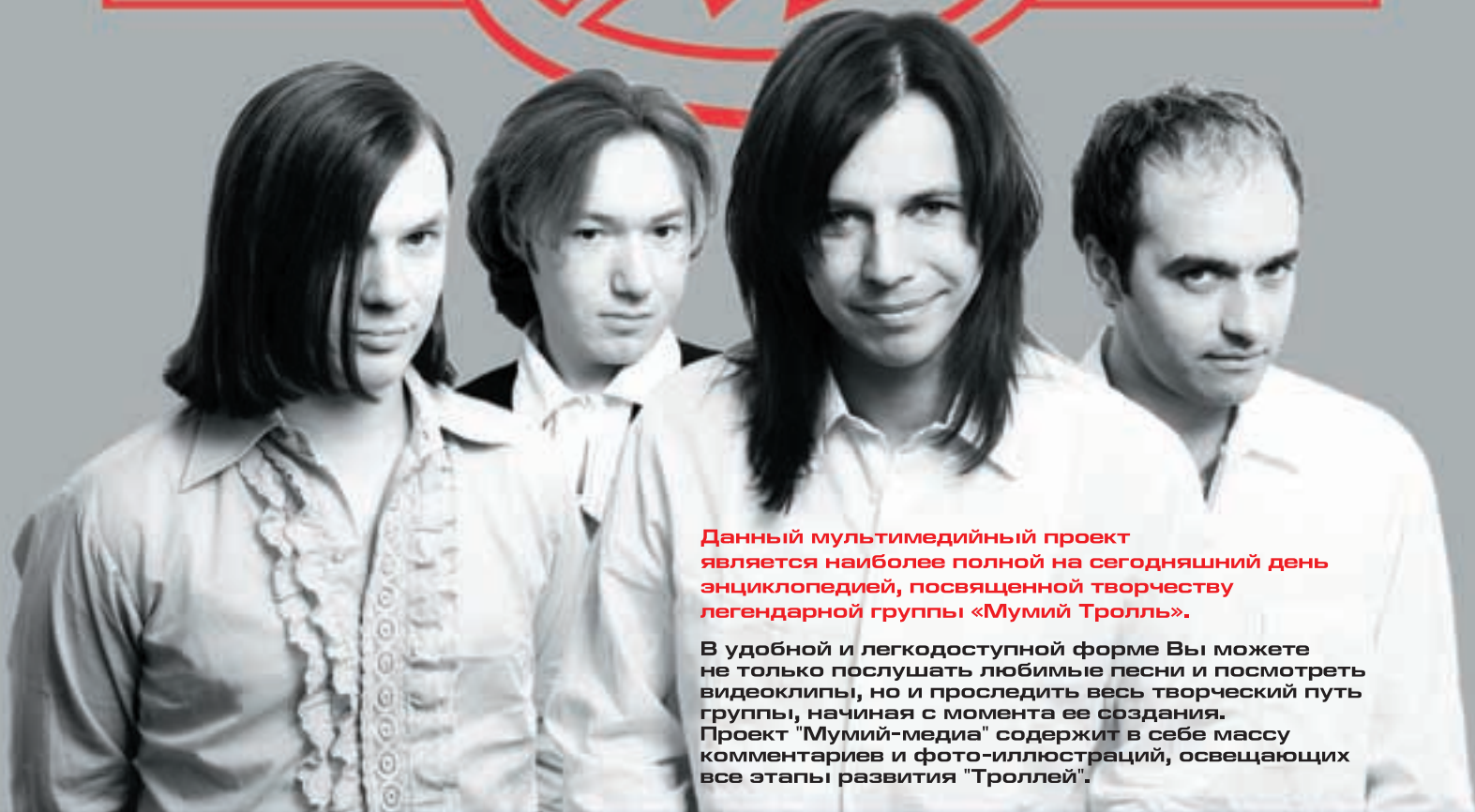
- более 100 часов обучения;
- около 35 часов языковой практики;
- свыше 500 предложений и 2000 слов с распознаванием речи;
- 1500 слов содержится в глоссарии
- два видео формата: MPEG и AVI.



МУМИЙ



МЕДИА



Данный мультимедийный проект  
является наиболее полной на сегодняшний день  
энциклопедией, посвященной творчеству  
легендарной группы «Мумий Тролль».

В удобной и легкодоступной форме Вы можете  
не только послушать любимые песни и посмотреть  
видеоклипы, но и проследить весь творческий путь  
группы, начиная с момента ее создания.  
Проект "Мумий-медиа" содержит в себе массу  
комментариев и фото-иллюстраций, освещающих  
все этапы развития "Троллей".



# FSGS — ТВОЙ КУСОЧЕК BATTLE.NET'А

http://www.gameland.ru



**Е**сли по каким-то причинам (знаем, знаем, что у вас за Diablo 2...) не хотите или не можете играть на официальном Battle Net'e, то выход есть! Более того, геймер даже сможет запустить собственный Battle Net! Для этого все уже готово, причем давным-давно...

Почти два года назад программмер Connex и его команда (Homer, Chad, Jakal) после продолжительного бета-тестирования выпустили в свет Free Standard Game Server (FSGS). Ранее он назывался еще проще: Free STARCRAFT Game Server, но владельцу авторских прав не понравилось использование слова StarCraft, да к тому же с той поры появился Diablo!..

Что представляет собой FSGS (www.net-games.com)? Это полноценный battle.net сервер, который поддерживает Starcraft, Brood War, Diablo 1 и 2, но при этом хоть и запрашивает CD-ключ, но... не проверяет его. Вы не поверите, но FSGS'овская команда не раз и не два обращалась к Близзарду с предложением предоставить ей доступ к базе CD-ключей для

fsgs/files/ fsgs07b120.zip, из-за судебных санкций иногда глючит...), а владельцы локальных сетей — дополнительный файл FSGS Datapack.zip из раздела Download (файл затем разархивируется в директорию FSGS'a). В том случае, если несколько компьютеров одной ЛВС имеют доступ в Интернет через единый прокси-сервер, то вместо него лучше поставить NAT сервер (www.nat32.com). Это же, кстати, рекомендует и Близзард в случае каких-то проблем с подключением к Battle.net через прокси.

Существуют версии FSGS для Windows 9\*/2000/NT и версия под Linux.



FSGS на Зоне.Ру

Windows 9\* и NT версии различаются, но содержатся в одном архиве. Его распаковываем с сохранением структуры папок (в WinZip отметить preserve directory structure).

Еще для работы FSGS необходим Winsock 2 — библиотека улучшенной работы ОС с IP-протоколом. Если у вас Windows 98 или старше, то Winsock 2 уже имеется. А для Windows 95 придется взять новый вариант с www.microsoft.com. После проверки наличия (установки) Winsock 2 распаковываем архив с FSGS в нужную директорию.

На этом инсталляция завершена, осталось только сделать кое-какие настройки в самом FSGS'e. Для чего запускаем FSGS.exe, и сервер запросит о введении нужной информации. Если этого не происходит, то в System tray (правый нижний угол экрана) обнаружится маленькая иконка FSGS. Кликните на ней правой клавишей и выберите «Settings». Там же можно узнать и свой адрес — «Your local IP is xx.xx.xx.xx». Запомните указанные цифры, теперь это адрес эмулятора battle.net. Если у компьютера несколько IP-адресов, то явно задать нужный адрес можно и вручную, создав regedit'ом (regedit.exe) ключ «HKEY\_LOCAL\_MACHINE\Software\FSGS\InternetAddress» и поместив туда строковое значение с нужным IP-адресом для FSGS.

**ВНИМАНИЕ:** большинство установок FSGS становятся актуальными только после его перезапуска!

И последний совет: если нет реальной сетевой карты с постоянным IP-адресом, а решено «играть по модему», то сначала установите Dial-up соединение с тем, с кем будете сражаться, а уже потом запустите FSGS, поскольку IP-адрес Dial-up адаптера чаще всего задается дина-

мически (узнать IP-адрес адаптера или карты можно, запустив программу winipcfg.exe).

Сервер установили, теперь настроим battle.net клиента. Это можно сделать вручную или используя специальную программу. Рассмотрим сначала первый вариант.

Нам потребуется отредактировать Battle.net'ий registry ключ:

```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Battle.net\
Configuration]
<Server List>=><ServerIp>
<Server Version>=>0x01 (DWORD key)
```

На месте <ServerIp> вы увидите список близзардовских battle.net серверов. Замените его адресом своего сервера (например, 195.168.65.32). И не забудьте создать или отредактировать параметр «Server Version». Аналогичным образом нужно настроить battle.net клиент на каждой машине. Теперь для проверки запустите Starcraft или Diablo 2 (выбираем при запуске «Other Multiplayer» и далее «Open Battle.Net») и подключайтесь к личной battle.net! Да, и обязательно протестируйте игры до последней версии.

Если же использовать специальную программу — FSGS Connect (архив около 100 Кб, скачать на Net-Games — www.net-games.com/network/fsgs или, например, на Зоне.ру — www.zone.ru/news/diablo2/FConnect3.zip), то подключиться к серверу еще проще. Разархивируете и запускаете FSGS Connect, выбираете из левого нижнего списка игру, сверху ставите галочку напротив Other Server. И либо вводите IP-адрес сервера вручную, либо выбираете его из списка (а в игре, как и раньше, выбираем «Other Multiplayer» и далее «Open Battle.Net»).

Сам список FSGS серверов формируется в fsgsconnect.ini, и для той же Зоны.py там будет записано:  
Name1=Zone.Ru  
IP1=195.34.34.30

Понятно, что в ini-файл можно внести и любые другие сервера (Name2=..., IP2=... и т.д.).

Количество игроков на конкретном FSGS ограничено только объемом оперативной памяти и пропускной способностью сети. К чести автора FSGS, программа расходует на удивление мало ресурсов, и ее функционирование в системе почти незаметно. Почти...

И, напоследок, о грустном и не только.

На момент написания этой заметки проект FSGS подвергнулся юридическим атакам Близзарда, и файлы сервера, как упоминалось, были порой недоступны для загрузки. Увы, такова судьба многих независимых проектов, вставших на пути гигантов игровой индустрии к кошелькам геймеров. Альтернативой FSGS может стать линксовый BnetTD. Найти BnetTD можно по адресу www.bnetd.org, а скачать сам сервер тут: www.bnetd.org/files/bnetd-0.4tar.gz. Кстати, не так давно Близзард пыталась закрыть и этот проект, но безуспешно. Будем надеяться, что и FSGS тоже справится с атаками на себя...

Rank	Name	Rating	Win	Loss	Last Game	Best
1	tefkaer	1295	15	6	23.11.2000	1295
2	hopsid13	1280	20	6	23.11.2000	1280
3	genaid13	1270	17	2	23.11.2000	1270
4	roblume	1230	14	0	24.11.2000	1230
5	duke	1222	9	0	20.11.2000	1222
6	stahn	1220	6	0	24.11.2000	1220
7	westside	1215	17	4	24.11.2000	1215
8	Zevias	1214	18	0	22.11.2000	1214
9	Amey	1204	12	4	23.11.2000	1204
10	Amey	1186	9	0	23.11.2000	1186
11	Engma	1183	3	0	22.11.2000	1183
12	newstar	1180	9	1	22.11.2000	1180
13	JohnA	1153	27	34	23.11.2000	1153
14	JohnA	1152	9	1	23.11.2000	1152
15	whuher	1150	3	1	24.11.2000	1150
16	Jan28	1129	4	1	24.11.2000	1129
17	Olav	1129	5	1	24.11.2000	1129
18	Blawker	1122	7	0	22.11.2000	1122
19	Alta1	1119	15	9	22.11.2000	1119
20	winipcf	1117	7	0	15.11.2000	1117
21	Samuel12	1116	4	0	22.11.2000	1116
22	spoon	1112	4	0	23.11.2000	1112
23	spoon	1109	5	0	23.11.2000	1109
24	spoon	1100	7	1	14.11.2000	1100

Рейтинг альтернативного Battle.Net'а по Red Alert 2.

проверки легальности пользовательских копий игр, но неизменно получала отказ! Ну и кто так борется с пиратством?..

Кстати, с недавних пор FSGS поддерживает C&C2:Operation Tiberian Sun, Warcraft2: Battel.net Edition и Red Alert 2.

Каковы требования FSGS к скорости связи? В общем и целом — разумные. Если игроков на сервере будет не больше четырех, то в принципе хватит хорошего модемного коннекта.

Если же компьютер входит в Сеть через что-то более серьезное, чем рядовой Dial-up, то можно подключить свой FSGS-сервер к FSGS Interserver Network — альтернативному battle.net — и сделать его общедоступным. Но тогда не удивляйтесь, что играть и чатиться будут совершенно незнакомые люди, и в немерных количествах.

FSGS чрезвычайно прост в установке и использовании, но все же полезно иметь хотя бы представление об IP-адресе. Для начала скачиваем последнюю версию FSGS для вашей операционной системы (для Windows прямая ссылка www.net-games.com/network/

#02(83), ЯНВАРЬ 2001





И решила пойти по проторенному пути. Т.е. деньги на создание и поддержку сайта, размещение новых игр Pure Entertainment берет не с пользователей, а с рекламодателей. Геймеры же за возможность скачивания игр расплачиваются кликаньем на баннеры и просмотром рекламы. Эта революционная идея оказалась довольно заманчивой и коммерчески успешной.

Вначале долго выбирали имя для будущего сайта. Перебрали свыше 2,500 названий и в результате остановились на Freeloder (дословно: «бесплатный загрузчик»), решив, что оно наиболее динамично, легко запоминается и интернационально распознаваемо (для неанглоязычных пользователей, к примеру, русских). Юзер, встретив в виртуальном пространстве название Freeloder.com, сразу понимает — здесь он найдет что-то забавное и на 100% бесплатное. Далее Pure рассуждала так: средний пользователь никогда не откажет себе в искушении поиграть в качественные бесплатные игры (на поиск игр чаще всего и отправляются в Сеть). Следовательно, серверный трафик растет, все больше пользователей включается в процесс, и, соответственно, позиции самой Pure на рынке электронных развлечений усиливаются! Компания изначально замахнулась на куда более широкую аудиторию пользователей, чем можно себе представить. «Даже если вы ни разу за свою жизнь не играли ни во что, кроме Тетриса и Пасьянса, все равно полюбите Freeloder.com», — уверенно говорил один из директоров Pure

— стандартный околоигровой набор. Сервер организован в 4-х языковых вариантах: два английских (Великобритания и Северная Америка), французский и немецкий.

На начало ноября 2000 года на Freeloder.com зарегистрировались свыше 200 тысяч пользователей...

### Секреты CTR

Итак, сервер бесплатных игр Freeloder.com построен по принципу независимого телеканала и существует исключительно на деньги рекламодателей и спонсоров. Модель оказалась довольно эффективной и во многом революционной в индустрии электронных развлечений.

Реклама на сервере представлена в двух видах: привычные баннеры на web-страницах (по всему сайту) и реклама внутри игр (in-game). Такой подход позволяет заметно расширить аудиторию, на которую направлена реклама, так как in-game реклама охватывает даже тех из нас, кто даже еще не подключен к Интернету!

Одно из достоинств Интернета в том, что владельцы сайтов могут «общаться» с каждым пользователем индивидуально. Но это практически никогда не используется, так как обычные web-сайты не имеют никакой информации о своих посетителях. Pure Entertainment решила это исправить. И во

# FREELOADER.COM: DON'T WORK, PLAY GAMES!

«Твоему боссу платят за то, что он бездельничает? Следуй его примеру: брось работать и играй!»

**С**овременное телевидение?! Да, это массовость, легкий доступ, разнообразие программ, свежайшие новости и актуальные репортажи, почти полная бесплатность для пользователя, но и бесконечная, мать ее так, реклама! Глупая, смешная, надоедливая, навязчивая, постоянно перебивающая программы. Смотришь, к примеру, захватывающий фильм или интересную передачу, и каждые 10 минут — в самый ответственный момент — приходится прерываться на 5-ти минутный рекламный блок. Ничего не поделаешь, за удовольствие надо платить.

Работающая в сфере цифровых развлечений британская компания Pure Entertainment Games PLC (www.pureentertainment.com или www.pureent.co.uk) решила опробовать принцип телевидения на... Интернет-сервере. Pure давно подумывала о создании в Web серьезного сайта online-игр, абсолютно бесплатного для пользователей, но при этом еще и приносящего прибыль разработчикам.



С 1996 года Pure Entertainment Games PLC занимается разработкой видеоигр для PC, PlayStation и Nintendo 64. Она сотрудничает с такими известными издателями как Mattel, Eidos, Sony и GT Interactive. В настоящий момент работает над системами консолей нового поколения. Основное направление деятельности компании - дизайн, разработка, издание и электронное распространение развлечений, при этом акцент делается на видеоиграх для скачивания и online играх в Интернет.

Entertainment Гарри Холмвуд (Harry Holmwood), анонсируя в январе 2000 года будущий сайт.

### Что ж, задумано — сделано...

Собрав свыше 11 миллионов фунтов стерлингов (!) «на пуск» нового сайта, Pure Entertainment приступила к работе (кстати, фирма довольно высоко котируется на Лондонской Фондовой Бирже). В День Дурака — 1 апреля 2000 года — бета версия сайта появилась в Сети. А официальный запуск Freeloder.com (www.freeloder.com) в виртуальное пространство состоялся 31 мая 2000 года. Пользователи получили бесплатный доступ к высококачественным видеоиграм, которые в лондонских магазинах и в online продаются по 40 фунтов стерлингов и выше. В конце 2000 года на Freeloder.com было собрано уже около 40 различных игр, а к началу 2001 года разработчики обещают разместить свыше 60 игр, которые, по их мнению, вы обычно покупаете на CD или играете online через браузер. Кроме видеоигр, на сайте есть новости, обзоры, обои для рабочего стола и т.д.

время скачивания игр она задает пользователям вопросы об их образе и стиле жизни. Приходится отвечать, иначе не получишь игру! Эти-то данные используются для того, чтобы точнее организовать рекламу на сервере, сделать ее предельно адресной. Таким образом, рекламодателям гарантируется, что они смогут помещать сообщения на сайте с максимальным воздействием, их реклама достигнет цели, а не пойдет коту под хвост. Кстати, Pure очень гордится этой идеей и даже подала заявку на патент «системы профилирующих вопросов при скачивании игр на Freeloder.com»...

Результат не заставил себя ждать.

На начало ноября 2000 года частота кликов на рекламные баннеры (click-through rate, CTR) на Freeloder.com достигает 5% (в среднем по сайту). Это притом, что обычно CTR для рекламы на web-сайтах в промышленности составляют порядка 0,5 %, т.е. в 10 раз ниже.

**ДЛЯ СПРАВКИ:** CTR на рекламные баннеры снизилась от 2,5% в середине 1990-х до 0,36% в начале 2000 года (по данным Nielsen Net Ratings).

Некоторые компании-реklamодатели ухитрились достигнуть на Freeloder.com просто фантастических CTR. Например, thetrainline.com получил на свои баннеры аж треть 17% кликов. (Оказалось, что многие посетители Freeloder.com пользуются железнодорожным транспортом и данные о времени прихода-отхода поездов, цене и заказе билетов для них актуальны). А Channel 5, разместив рекламные сообщения одновременно вверху и внизу web-страниц Freeloder.com, смог достичь с обоих баннеров в сумме 7,66% кликов.

Хотим заметить, что столь высокий рейтинг рекламных баннеров на Freeloder.com является «дурным». Геймерам просто выкручивают руки, буквально заставляя их кликать на рекламу. Позиция Pure в этом отношении очень жесткая: не



кликнешь несколько раз на рекламу — не скачаешь игру. Но подробнее об этом — ниже.

### Кредиты на Freeloader.com

«Валютой», которой пользователи расплачиваются за игры на **Freeloader.com**, являются кредиты (не волнуйтесь — они абсолютно бесплатны). Именно кредиты позволяют разблокировать игру и начать загрузку. На первом этапе, сразу после регистрации на сервере, вы авансом получаете 500 кредитов. В дальнейшем кредиты получают каждый раз, посещая сайт **Freeloader.com**, кликая на баннеры или отвечая на вопросы при скачивании игр. «Нельзя ли обойтись без этих дурацких кредитов?» — законный вопрос любого геймера. К сожалению, нет. Игры, бесплатные для пользователей, не являются бесплатными для **Pure Entertainment**. Чтобы оплатить разработку, фирма вынуждена продавать рекламу на сайте, в эпизодах и даже внутри некоторых игр. Чем больше денег придет с рекламы, тем больше их потратят на новые высококачественные игры. (Т.е. чем больше геймеров кликнет на баннеры, тем больше игр мы получим.) А уж если вы, не дай бог, что-то купите посредством рекламы на **Freeloader.com**, то получите столько кредитов, что их до конца дней хватит играть. И даже детям и внукам.

### Регистрация и доступ к играм

Как вы уже поняли, для скачивания игр необходимо зарегистрироваться на **Freeloader.com**. Регистрация самая обычная и займет не более 5-ти минут. О существовании конкретно России и стран бывшего СНГ, в отличие от других европейских стран, на **Freeloader.com** неизвестно. Российским геймерам предлагается на выбор обобщенно «Страны Восточной Европы» или же «Азия», кому что ближе. Информация, собранная на **Freeloader.com** при регистрации, никому не передается и используется только для частных нужд компании **Pure Entertainment**. К примеру, для более эффективной продажи рекламных мест на сайте.

**Freeloader.com** использует **cookies** (маркеры). Т.е. в память браузера записывается определенная информация, которая хранится на компьютере. При последующих обращениях к **Freeloader.com** сервер просто считывает эти маркеры. Использованию **cookies** есть две причины: 1) таким образом, нас распознают, когда в следующий раз заглянем на сайт, и 2) сервер держит конкретного пользователя в поле зрения при навигации по сайту. Для геймера это удобно тем, что, во-первых, не надо каждый раз вводить свой **Login**, а во-вторых, в памяти хранится именно то содержимое сайта, которое удобно лично вам.

На **Freeloader.com** представлено два вида игр: во-первых, те, которые можно загрузить и затем играть в них у себя на компьютере, в том числе в некоторые из них — в многопользовательском режиме через Интернет; и, во-вторых, игры, в которые можно играть прямо из браузера в **online**.

### Скачивание игр

Следует заметить, что процесс скачивания игр на **Freeloader.com** несколько отличается от того, к чему мы привыкли. Все игры разбиты на несколько маленьких эпизодов, поэтому не придется скачивать огромные файлы. Для сегментации игр (специально для **online** распространения) используются технологии **Digicutter(tm)** и **Codecrush(tm)**.

Каждый эпизод состоит из двух частей: главный **EXE** файл и небольшой **DAT** файл. Для игры необходимы оба. Перед началом скачивания каждого эпизода придется (в рекламных целях) ответить на несколько вопросов. Без этого полноценно завершить процесс скачивания не удастся. Первый эпизод любой игры включает в себя, по крайней мере, один уровень или же одну трассу для игры. Последующие эпизоды дополняют код игры, разблоки-

руют новые функции, что позволяет продолжать и двигаться вперед.

Для того чтобы получить доступ к эпизоду, необходимо набрать определенное число кредитов, иными словами, выстроить кредитный рейтинг. У вас не будет с этим проблем, если вы регулярно посещаете сайт **Freeloader.com**, скачиваете игры (и отвечаете при этом на вопросы) и кликаете на рекламные баннеры.

Поясним на конкретном примере. Ваш кредитный рейтинг увеличивается на 5 баллов при каждом клике на рекламу. Стандартная игра из 10 эпизодов потребует в общей сложности 115 кредитов. Это равняется 23 рекламным баннерам. Что нам стоит лишний раз кликнуть на рекламу? Да запросто, нам это — раз плюнуть. Так что кликайте. Но не забывайте, что при регистрации вам авансом уже выдали 500 кредитов, и начинать скачивать игры можно и безо всяких там баннеров.

Когда проиграете полностью первый эпизод игры, вы получите сообщение, что дошли до конца и для продолжения игры необходимо скачать следующий эпизод. Конечно, можно отказаться и продолжать заново играть на первом уровне — никто не запрещает. Но если согласились на загрузку следующего эпизода, то **Freeloader.com** загрузится автоматически (не забудьте подключиться к провайдеру...). Все, что останется делать, — это удостовериться, что мы попали на web-страницу искомой игры.

**ЗАПОМНИТЕ:** все эпизоды следует скачивать строго последовательно. К примеру, эпизод 10 не содержит всей игры. До него вы должны скачать и установить у себя на компьютере предыдущие 9 эпизодов.

### Online-игры

**Play anywhere**, играй везде, — вызывает к геймерам **Pure Entertainment**. Не так много времени? Никаких проблем. На **Freeloader.com** представлено свыше 25 игр, которые не требуют скачивания и инсталляций. Можно играть в любом месте (дома, на работе и т.п.) в любую минуту, прямо из браузера.

Рекламируя **Freeloader.com**, **Pure Entertainment** выбрала себе несколько нагловатый и самоуверенный слоган: «**Don't work, play games**» («Не работай, играй»). Таким образом, она несет в массы идею бесплатных **online-игр**, обращаясь к тем, кто ежедневно с 9 до 17 просижи-

вает перед компьютером. Подобная реклама в Великобритании публикуется повсюду: в газетах, журналах, в Интернете. И даже на станциях Лондонского метро вывешены огромные плакаты, призывающие играть вместо работы. Рекламные подписи на них составлены с хорошим английским юмором. Например: «Твоему боссу платят за то, что он ничего не делает? Следуй его примеру — не работай, играй!» или же «Начальники — всего лишь ничтожные бородатые людишки. Они не заслуживают твоего уважения», а также «Спишь и видишь себя на вершине? Начни наслаждаться жизнью уже с первых ступеней карьеры». Забавно, не правда ли? Жаль, в нашем метро пока не висят такие плакаты...

На **Freeloader.com** представлено 2 типа **online-игр**: **Java** и **Shockwave**. Следовательно, нужен **Java-браузер**. **Internet Explorer** или **Netscape Navigator** версий **4.0** и выше подойдут. Также понадобится **Shockwave Flash**. Если он до сих пор не установлен, то найти его можно по адресу: [www.macromedia.com/shockwave/download](http://www.macromedia.com/shockwave/download).

Некоторые **online-игры** требуют **WildTangent's (Online, CI №78)**. К великому сожалению, в **Navigator'e** он не работает, здесь требуется только **Internet Explorer** версии **4.0** и выше. **WildTangent** автоматически загружается и инсталлируется перед началом игры. Если вы отмените инсталляцию, то поиграть в эту игрушку не удастся. Сама игра откроется в новом окне браузера (не скачивается и не устанавливается на компьютер!). Хотя играется она в браузере, дабы не платить лишние деньги, можно отсоединиться от Сети и продолжать спокойно играть в **offline**.

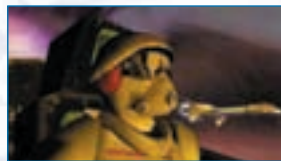
### Игры на Freeloader.com

Раздел **Retro & Classics** включает около 10 игр. Это старые, большей частью знакомые нам игры. Все они не требуют скачивания и запускаются из браузера: **Voicz, Rumble, Meteorz, Gobbler, Egghead, BlasterBall, Blastian, Demon Invaders, Moon Defender**.

**Action & Adventure** — главный игровой раздел на **Freeloader.com**. Именно здесь располагаются самые классные игры. В большинстве своем это игры, которые придется поэпизодно грузить на компьютер. Но кое-что и тут играется из браузера. Раздел содержит свыше десятка незабываемых игр, среди них:

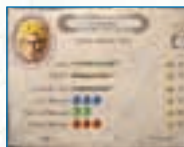
**Halcyon Sun**. Игра создана британской студией **Kuju Entertainment** эксклюзивно для **Freeloader.com**, т.е. найти ее можно только здесь.

**In-game** спонсор игры **gadgetshop.com**, поэтому его **logo** присутствует повсюду — и в **movie-клипах**, и внутри самой игры. Первый эпизод **Halcyon Sun** появился на **Freeloader.com** не так давно — осенью 2000 года. Предполагается, что всего в игре будет 12 эпизодов. Каждый новый эпизод появляется на сервере раз в две недели, следовательно, к лету 2001 года игра будет представлена в полном объеме.





Игра предполагает многопользовательский режим по Сети, причем число игроков не ограничено. **Halcyon Sun** — это увлекательное 3D космическое приключение и представляет собой частично виртуальные телевизионные серии, частично быстрый **action**.



**Magic & Mayhem.** Жутко страшная, захватывающая и фантастическая **RPG**. Огромная по размеру. Вы — ученик мага, и вам предстоит увлекательное путешествие по волшебной стране, буквально напичканной магами, колдунами, монстрами, хитроумными ловушками и т.д. Самое лучшее, по мнению разработчиков, время для этой игры — **Halloween**. 12 эпизодов. Многопользовательского режима нет.



**Legends of Cosrin.** Фантастическая многопользовательская **RPG**. Состоит всего из одного эпизода. Число пользователей не ограничено, тысячи геймеров могут играть в нее одновременно.

Если вы зачитывались Толкиеновскими «Хоббитом» и «Властелином Колец», видели себя убивающим Дракона или спасающим похищенную Принцессу, то вам, безусловно, следует отправиться в волшебную страну **Cosrin**, населенную другими реальными игроками. Путешествуя по **Cosrin**, можно встретить, поговорить и даже объединиться в команды с другими геймерами, посетить магазины, банки и даже выпить в таверне. Здесь реальные геймеры взаимодействуют друг с другом в вымышленном мире, где глубина иллюзии ограничивается только глубиной их воображения. **Legends of Cosrin** — не только игра. Это — место для встреч, чатов и приключений. Начать играть очень просто, тем более что в **Cosrin** всегда рядом тот, кто протянет руку помощи, стоит лишь попросить.

До недавнего времени **Legends of Cosrin** была популярна на **AOL.com**, где пользователи платили по \$1,99 за час игры. На **Freelander.com** игра появилась дополненной, более понятной, и она проще в использовании. И, безусловно, абсолютно бесплатна.



**Grand Theft Auto.** Пожалуй, самая популярная игра на **Freelander.com**. Состоит из 10 эпизодов, предусмотрен многопользовательский режим через Интернет, максимальное число игроков 4. Игра исключительно для взрослых, т.е. пользователей старше 18 лет. Поэтому, если хотите в нее играть, то заранее укажите при регистрации на **Freelander.com** возраст старше 18 лет.

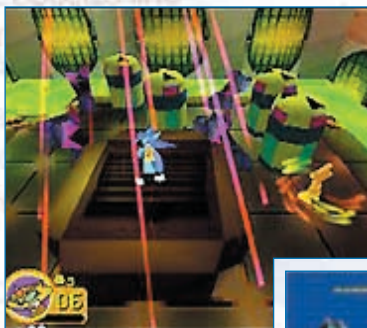
За геймером — роль автомобильного вора, который должен выполнить «работу», порученную «боссом». Выполнив все миссии в данном городе, вы можете переезжать в следующий.

**GTA London 1969.** Продолжение **Grand Theft Auto**. Действие происходит в 1960-х годах. Скачивайте и играйте даже без оригинальной версии, т.е. самой **GTA**.



**Three Lions.** 9 эпизодов, максимальное число игроков 2, многопользовательский режим не предусмотрен. Футбол, официально одобренный Английской Футбольной Ассоциацией.

**Rat Attack.** 8 эпизодов, многопользовательский режим, максимальное число игроков 4. Аркада с быстро развивающимся действием. Полчища крыс-мутантов вторглись на Землю. И только **Scratch cats**, элитная команда



котов — борцов за независимость Планеты — способна остановить и истребить гадов, и защитить Землю от нависшей угрозы пора-

бошения. **Rat Attack** уже была выпущена для **Sony PlayStation** и **Nintendo 64**. PC-версия игры доступна исключительно на **Freelander.com**.

**Hidden & Dangerous.** Один из самых популярных проектов на **Freelander.com**. Практически все игровые журналы присудили этой игре высшие оценки.

**Speedway.** Фантастическое ралли на извилистой трассе. Играется **online** через браузер.

**Beneath a Steel Sky.** Одна из лучших **adventure**-игр.

**Spec Ops.** Супер **action**-стратегия. Если есть 3DFX видео карта, то скачивайте 3DFX версию игры.

**Sonic Rush Racers.** Играется **online** из браузера.

**Thrust, Twist 'n' Turn.** Неистовые гонки на фоне сурового футуристического пейзажа. В игре нет правил — только победители и проигравшие.

Раздел **Quick Fun & Puzzles** содержит около 10 забавных игрушек для геймеров всех возрастов. Среди них: **Soccomon**, **Aztec Raider**, **Pro Pinball — The Web**, **Mugshot**, **Krazy Bus**, **Think-X**, **Clickomania!**, **Friendly Beans**.

Раздел **Strategy** содержит дюжину карточных и досочных игр. Здесь вы найдете карточные игры **Gin** и **Bridge**; бильярд **Jimmy White's 2: Cueball** (кстати, эта игра входит в тройку самых популярных игр на **Freelander.com**). А также 2 варианта Шахмат (обычные и китайские), Шашки, Нарды, **Go**, **Gomoku**, **Renju** (японский вариант **Gomoku**), **Reversi**, **4-in-a-line**.

**Спорт.** Пять спортивных игр — **Crazy Golf**, **Net Test**, **Arcade 5 a-side Football**, **Arcade Grand Prix** и **Arcade Tennis** — играют **online** из браузера.

### Freelander TV

Некоторые новости и обзоры еженедельно публикуются на сайте **Freelander.com** в виде небольших телефильмов. Для просмотра **movie** понадобится **Microsoft media player**, который можно найти на **www.microsoft.com/windows/mediaplayer** или же **QuickTime** — **www.apple.com/quicktime/download**.

Сами **movie** файлы, правда, довольно большие по размеру — по 10 Мб, и, следовательно, грузиться такой фильм может долго. Получается, что это удовольствие не для всех.

### Планы на будущее. 2001 год

Огромная популярность **Freelander.com** заставила **Pure Entertainment** призадуматься. Компания решила несколько пересмотреть свой чисто альтруистический подход к пользователям. Короче, жаба загрызла. И **Pure** решила наряду с бесплатным доступом потихоньку кое-где на **Freelander.com** начать брать деньги. К примеру, организовать платную подписку на отдельные online игрушки. А также брать оплату за скачивание (т.н. 'pay-per-download') некоторых самых качественных и популярных игр. Пока это только планы. Чем они в реальности обернутся, не знаем. Будем надеяться, что, как минимум, уже выложенные на сайте игры останутся бесплатными.

http://www.gameland.ru

#02(83), ЯНВАРЬ 2001



В планах **Pure Entertainment** на 2001 предусмотрено появление на **Freeloder.com** множества игр, в первую очередь — многопользовательских. У компании уже есть договоренность с рядом издательств об эксклюзивном размещении на сервере некоторых принципиально новых игр. Среди них **Supercross Kings** от ведущего итальянского разработчика **The Dawn Interactive**, аж целых три online футбола от **Talking Birds**, а

также продолжение серий космических приключений **Halcyon Sun** британской студии **Kuju Entertainment**.

Большой успех, настигший уже с первых месяцев **Freeloder.com**, буквально окрылил **Pure Entertainment**. Она подумывает о захвате новых территорий, в связи с чем планирует тесное сотрудничество с ведущими Интернет-провайдерами, поисковыми система-

ми, а также телевизионными и прочими медиа компаниями. Pure рассчитывает на значительное повышение трафика и дальнейшее усиление позиций в сфере развлечения.

Новости о **Freeloder.com** регулярно появляются и на Геймленде ([www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)).



# ТОТАЛЬНЫЙ КОНФЛИКТ: МУЗЫКА И СЕТЬ

## Кто был первым?

**В** конце 1998 года Глен Ричардс, 37-летний программист из Лос-Анджелеса, решил предоставить всем пользователям Интернета свободный и абсолютно бесплатный доступ к своей обширной коллекции старых (78 об/мин.) грампластинок джаза 20-х годов. С этой целью он создал сайт — «**Glen Richards' music site**» и начал преобразовывать свои записи в компьютерные файлы с использованием цифрового сжатия в формате **MP3**, основы музыки в Интернете.

Ричардс, конечно, понимал, что свободное распространение музыки в формате **MP3**, популярное и в подростковой, и в студенческой среде, должно затрагивать интересы индустрии звукозаписи. Понятно было и то, что данная коллекция джаза дойдет до слушателей в обход коммерческих правил, но ему было крайне интересно, сколько же пользователей Сети смогут привлечь его архивные джазовые мелодии. Че-

вне всякого финансового контроля, распространяться в Интернете, перемещаясь от университетских кампусов в офисы фирм, компаний, предприятий с их многочисленной компьютерной техникой, а также непосредственно в дома и семьи слушателей. Сегодня любой пользователь компьютера, подключенный к Интернету, может легко и бесплатно применять программное обеспечение для проигрывания **MP3-файлов**, их распространения или конвертирования компакт-дисков в **MP3-файлы**. Авторские права, естественно, почти никто не учитывает.

Майкл Робертсон, исполнительный директор сайта «**MP3.com**», где закодировано около 7 тыс. записей раскручиваемых им музыкальных групп, так комментирует сложившуюся ситуацию: «Популярность **MP3-файлов** значительно возросла, и сейчас они невероятно быстро составили процветающий мейнстрим». **MP3.com** — один из наиболее легитимных музыкальных сайтов, делающих деньги на рекламе и продажах ходовой маркетинговой информации (в неделю этот сайт «разгружает» около 1 млн. песен). Пик прослушивания музыки на сайте — это час дня в рабочее время. Даже во время выходных сайт не так популярен. Объясняется это явлением привычкой слушать музыку во время обеденного перерыва, причем среди подключающихся к его сайту — 5 процентов имеют электронный адрес учебного заведения. На другом популярном сайте — «**a2b music**» — 7 процентов скачиваемых файлов (трафика) приходится на образовательные серверы. А наибольшее количество файлов «сли-

вается» с 11-ти утра до 2-х дня по будням. Добавим, что немалый вклад в это внесли широко распространившиеся в последние годы карманые, стационарные и автомобильные **MP3-плееры**.

Для звукозаписывающих компаний все произошло слишком быстро: популярность среди слушателей **MP3-музыки**, близкой по качеству звучания к компакт-дискам, застала их врасплох...

## Борьба с бесплатной музыкой в Интернете

Чтобы как-то ограничить доступ к бесплатным музыкальным сайтам, индустрия звукозаписи начала контрнаступление против фэнов и профи, продвигающих «музыкальные линии Интернета», разработчиков и изготовителей **MP3-плееров** и собственно музыкантов, которые самостоятельно размещают свою творческую продукцию в мировой электронной сети.

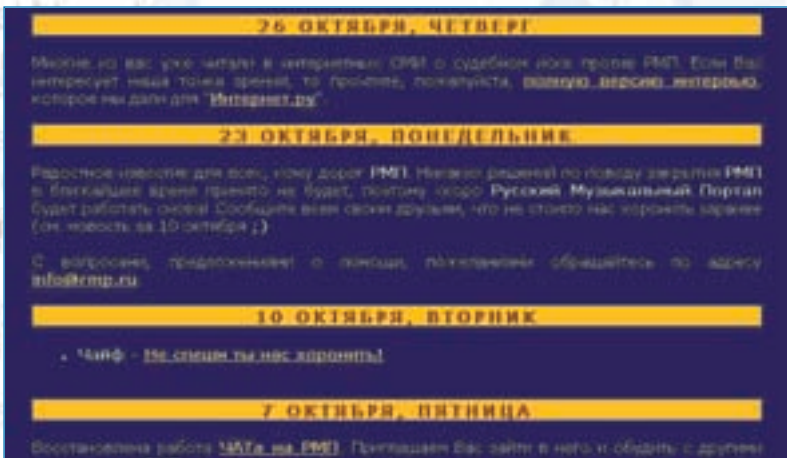
Как утверждает Ассоциация звукозаписывающей индустрии Америки (**Recording Industry Association of America — RIAA**), объединяющая ведущие звукозаписывающие фирмы США, она закрывает по сто самостийно открывшихся музыкальных сайтов Интернета в неделю. Ассоциация также стремится создать систему сетевой музыки, максимально надежно защищенную от незаконного копирования. Как считает Ассоциация звукозаписывающей индустрии, проблема состоит в том, что внезапно стало слишком легко копировать компакт-диски и делиться записями друг с другом. Хотя и существуют сайты, юридически разрешающие совершенно бесплатное или



рез пять месяцев выяснилось, что к маленькому, нерекламируемому сайту обратилось около 4 тыс. человек. Посетителями странички были и школьники, и студенты, и взрослые — люди самых разных профессий и интересов из таких удаленных друг от друга мест земного шара, как Югославия, Хорватия, Перу, Израиль, Турция, Малайзия, Новая Зеландия.

Сам Ричардс назвал эту свою деятельность полуправильной, то есть «серой»...

«Эстафету» Ричардса подхватили многие другие пользователи, и музыка стала самостоятельно,





за незначительную плату перекачивание музыки, все же имеются тысячи пользователей компьютера, распространяющих любимые компакт-диски, пиратские записи концертов или даже просто совсем новую еще «не пристроенную» творческую продукцию так же, как они раньше обменивались кассетными записями. А ведь за каждым случаем несанкционированного запроса музыки — несколько центов несобранных лицензионных платежей, предназначенных авторам песен и, главное, фирмам звукозаписи!

И хотя некоторые слушатели MP3 говорят, что сетевое знакомство с новой музыкой склоняет их к покупке свежих компакт-дисков, другие утверждают, что, напротив, оно удерживает их от покупки полных компакт-дисков в том случае, если их интересуют только одна-две песни. Поэтому в



индустрии звукозаписи полагают, что в результате «сетевого эффекта» в целом возможно снижение общего числа традиционных продаж.

Защитники свободного скачивания музыки говорят, однако, что вред индустрии наносит вовсе не нарушение копирования вне системы «copyright». Опасность, скорее, возникает оттого, что любой автор может сам направлять свою музыку по всему миру с помощью Интернета. Звукозаписывающие компании оказываются в таком случае не при чем и теряют контроль над возможностью ее рекламы, «раскрутки», конечную прибыль от продвижения.

В январе 1999 года ведущие фирмы и студии звукозаписи Соединенных Штатов решили популяризировать принципиально новый проект — «Безопасная инициатива в цифровой музыке» (Secure Digital Music Initiative), — который призван широко внедрить рыночный стандарт во время праздничных сезонов распродаж. В рекламном контексте и с сопутствующей информацией музыка может свободно гулять в Сети, так что все равно принесет прибыль.

Новый стандарт, как предполагается, будет обеспечен более надежным, защищающим авторские права методом сжатия музыкальной информации. Именно на него, призванного увести от неограниченного использования формата MP3, возлагает свои надежды индустрия звукозаписи. Пока же музыкальный бизнес стоит перед фактом отсутствия общего легитимного цифрового рынка музыки и вместе с тем возрастания аудитории, заинтересованной в MP3.

### Наступление музыкального рынка в Интернете

Франк Крайтон, один из директоров Ассоциации звукозаписывающей индустрии, утверждает, что 60 процентов сайтов, закрытых Ассоциацией в 1997 году, были созданы в колледжах и университетах. Большинство нарушителей не было наказано, но некоторые, наиболее

часто продающие в Сети музыку без разрешения, фигурировали в гражданских судебных процессах и были оштрафованы. А одной из хьюстонских компаний, которая продавала альбомы «Beetles», сжатые до одного компакт-диска в формате MP3, было предъявлено обвинение в преступной деятельности.

Звукозаписывающий бизнес пробовал (безуспешно) наложить судебный запрет и на первый портативный MP3-плеер «RIO», от «Diamond Multimedia», настаивая, что это изобретение способствует пиратству. А недавно три самые крупные фирмы обратились к норвежским властям с просьбой подвергнуть судебному преследованию компанию, которая предоставила данные популярной программе «Locator», поисковику MP3-файлов в Интернете. В Соединенных Штатах Ассоциация ведет переговоры с «Lycos» и надеется, что компания согласится направлять потребителей только к законным сайтам.

### Игры с Интернетом без поддержки компаний

Индустрия звукозаписи выступила также против некоторых рок- и поп-звезд, включая **Beastie Boys, Public Enemy, Less Than Jake**. Компании вынуждали демонтировать подготовленные звезды MP3-файлы, направляемые в сеть без специального на то разрешения. Это коснулось, в частности, Тома Петти, разместившего песню со своего будущего альбома в Интернете без поддержки фирмы «Warner Brothers». Всего в течение двух дней эта песня перекачивалась аж 150 тыс. раз.

Страдают и простые пользователи: 20-летний Джастин Тринкес, исключенный вскоре из По-



центров людей из опрошенных групп слышали о MP3.

Однако исследовательский центр «Forrester» считает иначе. По его наблюдениям, 30 процентов от 13 млн. покупателей хотели бы записывать музыку в режиме online.

Хиллари Розен же смотрит на ситуацию пока более оптимистично:

«Я все еще полагаю, что рынок музыки в режиме «online» расширяется, и появление в нем MP3 не лишило нас возможности здесь утвердиться»...

P.S. Тема пиратства и MP3, затронутая в этом материале в приложении к иностранцам, получила (давно ожидаемое?) развитие в Рунете. В начале октября онлайн-ресурс **Звук.ру** (бывш. **Music.ru, www.zvuk.ru**) подал в суд на своего обидчика — Русский Музыкальный Портал (**WWW.mpr.ru**).

Суть скандала абсолютно аналогична вышеописанным казусам в США. Звук.ру обладают исключительными авторскими правами на почти 11000 фонограмм, тогда как **RMP** является одним из крупнейших ресурсов Рунета по MP3-музыке (естественно, нелегальной...). Соответствен-

MP3 — сокращение от MPEG-1, Layer 3 — один из наиболее удачных и распространенных алгоритмов цифровой записи музыки...

Самая известная система свободного обмена музыкальными файлами — это Napster ([www.napster.com](http://www.napster.com))...

Уже около миллиона песен и альбомов находится в сети Интернета в формате MP3...

Более полутора миллионов потребителей купили те или иные портативные устройства для воспроизведения MP3-музыки...

В 1999-2000 годах Ассоциация звукозаписывающей индустрии Америки (RIAA) «закрывала» по сто пиратских музыкальных сайтов в неделю...

Недавно проведенный Ассоциацией опрос, привел к следующему выводу: доступность MP3-файлов способствует уменьшению покупательной активности 14-24-летних поклонников музыки...

30-35 процентов пользователей Интернета хотели бы записывать и слушать музыку в режиме online в MP3 или другом более продвинутом стандарте будущего...

литехнического института университета Вирджинии, получил уведомление о том, что Ассоциация требует закрыть сайт, посвященный группе Дейва Маттеуса в связи с появлением его двух незаконных MP3-файлов. Джастин снял свой сайт ([Justin Trinkes' music site](http://JustinTrinkes.com)) на четыре дня, но затем восстановил его. «Происшедшее, — сетовал он, — очень расстроило меня: всего из-за двух песен я был разорен, в то время как парень рядом с мной спокойно распространял гигабайты MP3-файлов популярных групп».

Как кажется президенту RIAA Хиллари Розен: «Ситуация все же находится под контролем, и через год будет существовать только один способ запроса музыки через Интернет — путь защищенного авторского права». Она также сослалась на недавний обзор «Sounddata», подготовленный национальной группой изучения любителей музыки, которая на основе исследования анкетных опросов 2 тыс. активных потребителей музыки выявила, что только 7 про-

но, **Звук.ру** не нравится то, что их конкурент безо всякого на то права распространяет принадлежащие им композиции и, возможно, зарабатывает на этом деньги (скажем, за счет рекламы...). Все это материализовалось иском «О прекращении нарушения исключительных авторских прав», на сервер **RMP** наложен арест, ответчику грозит штраф до 50 МРОТов.

**Звук.ру**, защищающие не только свои, но, по их словам, и права исполнителей, готовы пойти на мировое соглашение и уладить все разногласия без суда. Правда, при этом истец требует не только денежную компенсацию, но и полную передачу прав на домен **mpr.ru**. Видимо, последнее как раз и не устроило ответчика, и он предложил просто заплатить за лицензию на использование фонограмм в течение 10 месяцев. Однако **Звук.ру**, в свою очередь, предложение не приняли. Слушания дела **Звук.ру** против РМР назначены как раз под Новый год...



# Страсти **ВОКРУГ**

# 3dfx

http://www.gameland.ru

в сотрудничестве с [www.3dnews.ru](http://www.3dnews.ru)



С первых же строк хочу попросить прощения у читателей за возможную предвзятость, необъективность и местами незнание фактов. Данный материал полностью основан на прочитанном в сети, в основном в конференциях на популярных сайтах. 90% материала, представленного ниже, являются продуктом лихорадочного чтения новостей последних пяти дней, остальные 10% — результат многомесячного интереса к событиям на рынке игровых акселераторов для «Писси».

## Что произошло?

Как известно, в настоящее время совет директоров 3dfx подписал соглашение с Nvidia, согласно которому, последняя приобретает примерно за \$117 млн., кроме все прочего, всю интеллектуальную собственность 3dfx (включая все патенты и приобретенные ранее разработки, в т.ч. и Gigapixel), а также торговые марки 3dfx и Voodoo. Кроме того компании решили отказать от дальнейших судебных взаимных притязаний относительно нарушения патентных прав. Что не приобретает Nvidia — это сотрудников, офисные и производственные площади, обязательства перед кредиторами и конечными пользователями 3dfx. Кроме того, совет директоров компании рекомендовал акционерам 3dfx утвердить окончательное закрытие компании по завершении сделки. Вот примерно такая в целом картина. Важным и пока туманным моментом остается то, что данное соглашение, а также вышеописанную рекомендацию, должно одобрить собрание акционеров — по крайней мере так сказано в официальном пресс-релизе 3dfx. Как оно будет происходить и когда — этого так и не удалось установить.

Что считается причинами повлекшими столь тяжелые для компании последствия?

В основном версии делятся на две категории — «это должно было случиться» и «во всем виноваты раздолбай-менеджеры». Последняя еще подразделяется на две ветви — «неумышленное» и «умышленное раздолбайство». Вкратце о каждой.

## «Это должно было случиться»

Причин тому указывается множество. Соответственно указывается и множество дат, начиная с

которой 3dfx превратилась в «Титаник». Возможно они почивали на лаврах уже после Voodoo Graphics, т.е. самого начала. К этой же идее сводится и мысль о том, что 3dfx не хватало свежих революционных разработок, а все их последующий продукты целиком произрастали из доисторического первого силикона. Другие считают, что 3dfx не следила за «минимально необходимым набором фиш», которым должен был обладать продукт, претендующий на место под солнцем игровой индустрии: долгое отсутствие 32-бит цвета, поддержки больших текстур, полноценного AGP и кучи других новомодных «фенек», типа анизотропной фильтрации, DOT3, EMVM, и т.д. и т.п. Если что пропустил извините :)

## «Во всем виноваты раздолбай-менеджеры»

Тут первым вспоминается покупка STB — подразделения которое должно было стать собственной базой для производства видеоплат. Есть слухи, что содержание мексиканского завода, на котором производились платы 3dfx, обходилось дорого когда завод ничего не делал, и чуть дешевле — когда он работал. И это «чуть дешевле» было не совсем тем, на что рассчитывали в

начале. Возможно 3dfx не удалась столь гладко нам представленная процедура интеграции двух компаний в одну. Судя по последнему отчету 3dfx, накладные издержки так и остались на уровне прошлого года — быть может это отчасти есть следствие неудавшейся интеграции. Были слухи о том, что 3dfx имела проблемы с системами разработки силикона, что сказалось однажды на переносе «бумажной» модели на жесткие рельсы производственного процесса.

Нельзя не отметить катастрофического увеличения сроков между анонсами продуктов или сроками «жизни» продуктов, т.н. «production cycle» — в то время как вся индустрия работала по 6-9 месячному циклу, у 3dfx этот цикл составлял по меньшей мере 12-15 месяцев! Кое-кто считает что сроки совершенно готового силикона VSA-100 были отодвинуты на полгода из-за того, что менеджмент посчитал текущий набор возможностей чипа недостаточным, и предпочел передвинуть сроки одновременно предложив разработать нечто «на коленке» и «на скорую руку» — вероятно так возник так и не познанный нами T-buffer. Есть слухи, что за реальными затяжными сроками разработок скрывается банальная нехватка разработчиков — за 1999 огромное число инженеров покинуло 3dfx и вероятно нашло пристанище у своего бывшего конкурента. Кто-то даже сказал, что все эта история с Gigapixel была наполовину о собственно технологиях Gigapixel, а остальная половина — об инженерах этой компании, которых так не хватало в то время в 3dfx. Огромная часть обвинений адресуется лично г-ну Леуппу (Leupp) — президенту и «генеральному директору» компании — в которых прямо указывается на его разговор с руководством Nvidia с целью ослабления, а затем и устранения 3dfx как основного конкурента Nvidia. Здесь отмечается и регулярное «вранье» о финансовых результатах основной массе инвесторов и сокрытие части информации, и «метание от одного угла к другому» в освоении новых рынков и разработке существующих (OEMs, PDAs, set-top boxes и т.п.). Многими отмечен тот факт, что за два дня до публикации последних финансовых результатов 3dfx, на рынке ценных бумаг одновременно был сброшен весьма солидный пакет акций 3dfx и приобретен солидный пакет Nvidia, о чем удивленно писал в новостях 3DNews — факт сам по себе наводящий на определенные мысли не только рядовых свидетелей, но и, хотелось бы верить, заинтересовавший сотрудников Комиссии по рынку ценных бумаг США (SEC). Кроме того, позволив себе скромный анализ последней финансовой отчетности 3dfx, я хотел бы усомниться в необходимости продавать интеллектуальную собственность и торговые марки, не говоря уже о том, чтобы «распускать» компанию — по состоянию на конец октября обязательства компании не превышали ее активы, а







стало быть о банкротстве думать было преждевременно. То же, что было «предложено» советом директоров, на мой скромный взгляд есть гораздо более худшее, нежели банкротство. Два слова о банкротстве. Заранее прошу прощения у специалистов — адвокатов и людей приближенных к финансовым сферам и знающих финансовую кухню — за мой «зеленый» уровень в этой области. Почему продажа данной части активов хуже банкротства? В данном случае эта продажа активов есть натуральное «разделение» компании, у которой просто отбирают мозги (патенты и разработки) и язык (торговые марки). Что остается — сгниет само и естественным образом. В случае банкротства возможно компания получила бы внешнего управляющего или целый внешний Совет Директоров, в обязанности которого входило бы вытягивание компании из дыры и ее реструктуризация с целью предотвращения подобного в ближайшем будущем. Но быть может я глубоко ошибаюсь.

Кроме вышеназванных стратегических причин, указывается еще и одна тактическая причина — банальная нехватка «наличности», или точнее «оборотного капитала». По частично подтвержденным слухам, в последние дни компания уже имела достаточно рабочую версию своего очередного продукта, и лишь отсутствие финансовых ресурсов не позволили спланировать и осуществить его запуск «в свет». Источник сообщал, что данный продукт действительно был того же класса, что и не объявленный



пока «аналог» Nvidia. В связи с этим еще удивительнее выглядит решение Совета Директоров. Известно однако, что компания совсем недавно пыталась получить финансовые средства для решения своих текущих проблем, но судя по всему не добилась положительных результатов в этой сфере. Или, как видится многим активно дискутирующим в последнее время в сети инвесторам, не приложила достаточных для этого усилий.

Что происходит сейчас?

Определенная часть сообщества потирает руки — «наконец-то развалились» :) Кто-то относится ко всему этому безучастно. Многие видят в этом ухудшение рыночной конъюнктуры — меньше конкурентов, сильнее монополия, выше цены, медленнее прогресс. Кто-то находится просто в прострации — в сети там и сям натыкаешься на жалобы и причитания инвесторов, загубивших свои месячные зарплаты по собственной воле. Кто-то активно ведет пропаганду и пытается собирать подписи под петициями, а также организует списки «подозреваемых» в провале 3dfx и собирается завалить их массовыми бомбардировками по e-mail, включая Комиссию по рынку ценных бумаг и Федеральную комиссию по торговле США. Есть и те, кто видит в этом положительные моменты — в руках Nvidia продукты на технологиях 3dfx быстрее увидят свет по сравнению с перспективой появления как таковой конечных продуктов «на прилавках» самой 3dfx.

СИ-ЖЕЛЕЗО

ЖЕЛЕЗО



Dark Side Developer Kit (new)  
\$199.99

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

Войди  
в мир  
Роботов!



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

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



Droid Developer Kit  
\$169.99



Robotics Discovery Set  
\$249.99



Ultimate Accessory Set  
\$90

Дополнительный набор  
\$90



Дополнительный набор  
\$90



Система Robotics Invention System,  
программируемая с компьютера  
\$279.00



Дополнительный набор  
\$90





## Прохождение игры

### Раздел 3: Королевский замок

Поднявшись по лестнице на второй этаж, мы сталкиваемся с очаровательной девушкой, которая спешит куда-то по очень неотложным делам. И, разумеется, Зидан не может упустить случая завязать очередной роман. Но на этот раз его подстерегает неудача — девушка попросту убе-

она, и умоляет Зидана... похитить ее?! Этой девушке ни в чем нельзя отказать :). В дверь ломится почувствовавший неладное Штейнер, а мы тем временем выбегаем в соседнюю комнату и прыгаем в люк. Верному телохранителю принцессы везет куда меньше: один из стражников делает вид, что он застрял в проходе, и Адельберту приходится искать обходной путь. Тем временем мы попадаем в двига-



ет, и мало того — она при этом еще и оказывается принцессой Гарнет. Незадачливые похитители устремляются следом, а мы знакомимся с королевскими шутами и начальником королевской стражи — рыцарем Адельбертом Штейнером. Им-то мы и будем управлять с этого момента, тщетно пытаясь отыскать пропавшую принцессу. Для начала стоит спуститься вниз по лестнице и заглянуть в ту комнату, где Зидан со своим напарником так невежливо раздели двоих стражников. Отругав туняйцев, мы просим мугла сохранить игру и находим в углу **Phoenix Down**. Поднимаемся наверх и заглядываем в тронный зал для того чтобы получить из рук самой королевы **Silk Shirt**. Вновь спускаемся вниз, идем



прямо и спускаемся вниз по лестнице к выходу из замка. У фонтана поворачиваем налево, заходим внутрь сторожевой башни и по бесконечно длинной винтовой лестнице поднимаемся наверх. Здесь Штейнера ждет приятный сюрприз: он видит беглецов. Впрочем, радость длится недолго: ухватившись за веревку с флагами, принцесса прыгает вниз, а следом за ней этот трюк повторяет хвостатый похититель. Что остается делать верному рыцарю? Прыгать следом!

А управление тем временем переходит к Зидану. Принцессе в очередной раз удалось сбежать, но мы-то теперь на родном корабле, так что догнать ее не составит особого труда... если, конечно, нам не будут мешать. Кое-как отвязавшись от Руби, мы несемся вниз по лестнице и оказываемся в той самой комнате, где начинали эту игру. Принцессе надоело убежать — она признается в том, что она это



тельный отсек, бежим налево и... натываемся на Штейнера. Драка №1. Все очень просто: нам достаточно лишь атаковать начальника дворцовой стражи, и через некоторое время с ним произойдет небольшой конфуз. Бой заканчивается под аккомпанемент прыгающих по комнате оглопов, и мы выбегаем на сцену.

Представление продолжается, но на этот раз актерам приходится серьезно импровизировать. Внезапно появившаяся на сцене принцесса кидается в объятия к любимому Маркусу. Король в гневе: «Принцесса выйдет замуж за принца Шнейдера!». Но для этого «принцу» придется немного потрудиться. Драка №2. На этот раз в бою против Шнейдера нам помогает случайно оказавшийся на сцене Виви. После первого же огненного заклинания, запущенного грозным черным магом, оба стражника покидают своего начальника и спасаются бегством. Через некоторое время сдается и сам Штейнер, и летающий корабль медленно отчаливает от королевского замка Александрии.

Впрочем, у королевы Брахны на этот счет совсем другое мнение. Позабыв о том, что на корабле может находиться ее любимая и единственная доченька, правительница

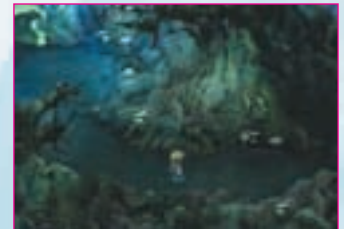


Александрии приказывает открыть по летающему театру огонь на поражение и задержать его любой ценой. Супероружие королевы, гигантская Бомба с радостно оскаленной физиономией, устремляется к летающему кораблю и зависает в воздухе за спиной у Штейнера — готовится ко взрыву. Ничего не подозревающий телохранитель тем временем начинает Драку №3, которая мало чем отличается от всех предыдущих. Продолжая атаковать Штейнера обычным оружием и огненными заклинаниями, мы время от времени предлагаем ему обернуться и посмотреть за спину. Уф, наконец, подействовало. Однако гигантская Бомба выбрала как раз этот момент для взрыва. Огненное облако покрывает корабль. Королева торжествует... и напрасно, потому что летающий театр оказывается куда крепче, чем можно было предполагать. Изрядно потрепанный корабль величественно покидает Александрию, по дороге повалив уже знакомую нам колокольню.

### Раздел 4: Злой лес

Королева Брахна снаряжает погоню за похитителями, а летающий корабль тем временем совершает аварийную посадку

Обитатели лесной чащи предоставляют нам великолепную возможность поднять уровень Зидана и заполнить некоторое количество весьма полезных в хозяйстве предметов. Практически у любого из них можно стянуть **Potion**, а если повезет, то и **Tent** — а еще у хвостатого воришки имеется способность **Flee**, которая в случае опасности помогает ему сбежать от противника (правда, здесь таких ситуаций явно не предвидится). После того как уровень нашего персонажа поднимется как минимум до 5, можно бежать дальше для того чтобы сразиться с представителем местной разумной фауны, удерживающим принцессу в некоем подобии клетки у себя над головой. Тварь будет по максимуму пользоваться своим положением, время от времени вытягивая у принцессы жизненные силы, — ну а нам



посреди глухого леса. Зидан, который ухитрился выпрыгнуть в момент приземления, подбегает к кораблю — и у нас появляется возможность выяснить, что же случилось с пропавшей принцессой и магом Виви (в игре эта система называется АТЕ — в некоторых случаях мы можем наблюдать за событиями, одновременно происходящими в разных уголках мира). Ничего хорошего — судя по всему, кто-то собирается их съесть. Однако прежде чем сломать голову мчаться на помощь, стоит слегка прокачать нашего персонажа. Подобрав лежащий рядом со сваленными в кучу жертвами кораблекрушения **Phoenix Down**, мы просим мугла сохранить игру и проходим через огромный поляный ствол дерева в правом нижнем углу экрана.



придется внимательно следить за этим и изредка подлечивать Гарнет с помощью **Potion**. И, конечно же, бить морду лица противнику. Первый раз за все время игры Зидан входит в **Trance** и, помимо более сильных атак, может использовать один из суперударов — **Free Energy**. Стоит это удовольствие всего **10 Мр**, и па-



ры таких атак вполне достаточно для того чтобы мерзкая тварь сбежала вместе с принцессой. Рано праздновать победу — несколько секунд спустя еще один «хышник» свешивается с дерева и хватает Виви. Теперь нам приходится спасать уже черного мага, правда, в отличие от принцессы, он не сидит сложа руки, а постоянно атакует врага своими огненными заклинаниями. Зидан давно уже вышел из транса, так что ему и Штейнеру придется просто атаковать противника и изредка подлечивать Виви (информация о том, сколько HP у него осталась, появляется на экране каждого нанесенного ему урона). Имея достаточный запас **Potion**, можно попытаться стянуть у врага **Broadsword**, но это уже не принципиально. Тварь, наконец-то, издыхает, выпустив напоследок облако ядовитого дыма в лицо Штейнеру и Виви. Зидан стоял в стороне, и это спасло всю троицу — позже выяснится, что эти растения размножаются, откладывая свои семена в теле живых существ, и только своевременная помощь хвостатого воршихи спасла черного мага и рыцаря от весьма незавидной участи.

Они приходят в себя уже на корабле — все еще не отошедший от пережитого ужаса Виви и рвущийся



спасать принцессу Адельберт Штейнер. Оставим их на некоторое время... Зидан только что закончил весьма неприятный разговор с главарем своей шайки и получил строгий приказ носа не высовывать за пределы корабля. Что ж, это мы еще посмотрим. Достав из сундука, лежащего рядом с рулевым колесом, **Bronze Gloves**, мы спускаемся вниз по винтовой лестнице и просматриваем несколько **ATE**, из которых узнаем о Руби, о моральных терзаниях Адельберта Штейнера и о судьбе куклы, изображающей принцессу Гарнет. Возле двери слева стоит сундук, в котором находится **Wrist**. Заглянув в комнату справа, мы смотрим на спящего Виви, забираем из сундука **Ether** и поднимаемся на верхний ярус кровати для того чтобы найти **116 Gil**. После разговора с маленьким черным магом мы выходим из комнаты, и тут на Зидана находит череда воспоминаний... Черт возьми, но если она ему так нравится, почему бы просто не пойти и отыскать ее?! Поговорив с Блэнком, мы заходим в дверь слева и, достав из сундука **Ether**, спускаемся вниз по лестнице. В дальнем углу этой комнаты лежит **Rubber Helm**. Забрав его, мы заходим в дверь справа и начинаем будить босса. Конечно же, он не осуждает Зидана за желание спасти хорошенькую принцессу, но собирается основательно надрать ему задницу за нарушение приказа. На том и расстались... Зидан открывает стоящий рядом с полками сундук и достает оттуда **Potion**. После этого можно возвращаться в предыдущую комнату и приступать к дружеской разминке с боссом. Похоже, он не очень-то и хочет побеждать нас — то и дело спотыкается, атакует вполсилы. Вытащив у него **Iron Sword** и **Hi-Potion**, мы проводим несколько удачных атак и получаем официальное разрешение отправиться на поиски принцессы. Вот так бы сразу...

Поднимаемся вверх по лестнице и заходим в комнату, где мирно спит Адельберт Штейнер, сжимая в руках куклу принцессы Гарнет. Разбудив ходячую грудку металлолома и вдоволь потрепав ему нервы, мы объявляем о начале совместного похода за принцессой — и отправляемся с этой радостной новостью к Виви. Нельзя сказать что он в полном восторге от идеи о возвращении в лес, полный жутких монстров, но особого выбора у него нет. Энергичный напор Зидана и комплименты Штейнера делают свое дело — Виви соглашается идти с нами. Спускаемся вниз по лестнице в ту комнату, где мы дрались с Баку, идем вниз и выслушиваем прощальное напутствие Блэнка. После этого мы вновь оказываемся за пределами корабля (нужно будет на секунду вернуться назад и забрать из стоящего рядом с Блэнком сундука **Leather Hat**). Попросив мугла сохранить игру, мы углубляемся в лесную чащу.

Мы еще не занимались процессом экипировки? Самое время сделать этой сейчас, когда у нас появилось так много новых и полезных предметов. Оптимизировав снаряжение всех членов отряда, мы возвращаемся к тому месту, где сражались с хищным растением, и идем дальше. После двух **ATE** мы оказываемся у лесного источника, вода из которого ПОЛНОСТЬЮ восстанавливает **HP** и **MP** всех наших персонажей. В пустом пне неподалеку прячется мугл. Нельзя упустить такую возможность — сохраняем игру и отправляемся на один-два экрана направо для того чтобы поднять уровень наших персонажей и получить массу полезных предметов. Выязываясь во все сражения с местными обитателями, мы вытягиваем у них многочисленные **Potion**, **Eye Drops** и тому подобные мелочи, время от времени возвращаясь к источнику для того чтобы сохранить игру и восстановить запас **HP** и **MP**. Небольшое замечание: большие летающие цветы будут стараться ослепить наших героев — не стоит этому проти-



виться! Пускай себе развлекаются — все равно это никак не влияет на точность огненных заклинаний Виви и на новую способность Адельберта Штейнера — **Fire Sword**. После того как уровень большинства из наших персонажей поднимется до седьмого, мы в последний раз пьем воду из источника, используем **Eye Drops** для того чтобы вылечить слепоту, сохраняем игру и отправляемся обижать главного обидчика — очередное хищное растение, обитающее на третьем экране справа от источника.



Максим  
Заяц

# FANTASY

# IX



**Босс: Plant Brain**

Уровень: 7  
 HP: 533  
 Gil: 486  
 MP: 1186  
 AP: 5

Предметы: 1 Potion, 1 Phoenix Down  
 Можно украсть: Eye Drops, Iron Helm



Атака: Pollen, Thunder, Left Tentacle, Right Tentacle  
 Слабость: Fire

В бою с этой тварью следует в основном полагаться на совместную атаку Штейнера и Виви — тот самый огненный меч. Вскоре к нам присоединяется Блэнк, который еще совсем недавно высмеивал идею сражения с монстрами ради «какой-то девчонки», и совместными усилиями и приканчиваем хищную тварь.

Самое время почувствовать себя героями, но не тут-то было — из дыры в



земле внезапно появляются целые полчища зеленых пауков, и нам приходится спасаться бегством. Совсем избежать столкновений с ними не удастся, но пауки являются совсем уж несерьезными противниками для персонажей 7-го уровня. Другая проблема — их слишком много. К тому же вскоре оживает сам лес. Хищные когитские лианы мчатся наперерез нашим героям, и только каким-то чудом им удается спастись. Не всем — Блэнк успевает кинуть Зидану полученную от капитана карту, а сам навсегда остается в окаменевшем лесу.

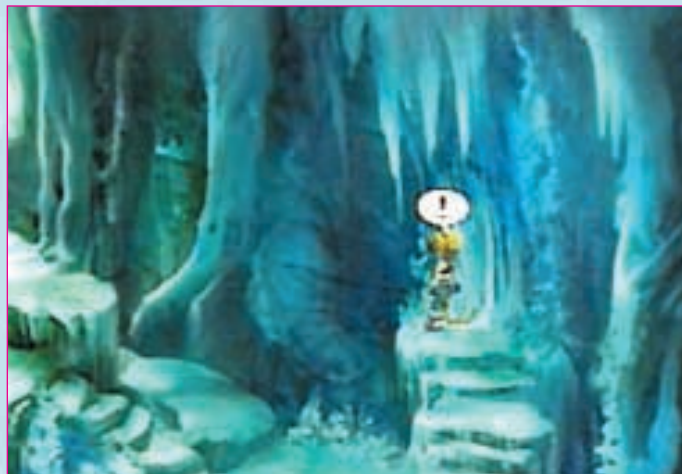
Путь назад закрыт — но у нас теперь есть карта, и судя по ней, к югу от заколдованного леса находится какая-то пещера. Мы отправимся туда завтра — пока же весь маленький отряд расположился на отдых возле костра, принцесса очнулась и благодарит своих спасителей, и даже бесконечное ворчание Штейнера кажется вполне привычным... Следующий день начинается с визита мугла — и мы наконец-то получаем первую часть справочной информации об игре. Стоит потратить несколько минут и внимательно изучить ее — даже вполне освоившись с уп-

равлением, в ней можно найти немало нового и полезного. После этого мы получаем в подарок особую флейту, с помощью которой можно призывать муглов, — и оказываемся на карте континента Mist.

**Раздел 5:  
Ледяная пещера**

Прежде чем отправляться к пещере, стоит в очередной раз прокачать наших персонажей. Установив планку на 9-10 уровне, мы начинаем бродить по карте и сражаться с местными обитателями, набирая experience и полезные в хозяйстве мелочи. Время от времени стоит сохранять игру — для этого нужно сыграть на флейте (клавиша <квадрат>) и вызвать мугла. Наконец, использовав один Tent для того чтобы восстановить HP и MP всем членам отряда, мы находим по карте Ледяную Пещеру и заходим внутрь (для переключения режимов карты используется клавиша <Select>).

Стены из чистого льда, ледяные и цветы, и довольно кровожадные обитатели, которые больше всего на свете боятся огня. Соответственно, самыми полезными членами отряда оказываются для нас Виви с его огненными заклинаниями и Штейнер с огненным мечом. Больше всего ледяные твари любят насыпать на наших персонажей сон — это неприятно, но вполне тер-



пимо; куда хуже заклинание под названием HP-Switching — в этом случае добрая сотня хит-поинтов отнимается у одного из наших персонажей и отдается и без того сильному монстру по фамилии Wyerd. Впрочем, если заканчивать каждый бой за две-три мощных атаки, проблем возникнуть не должно, а для того чтобы избежать лишних столкновений, достаточно лишь внимательно следить за облачками белого пара и никогда не проходить сквозь них. Для того чтобы добраться до первого сундука, который полагается нам на пути, нужно спрыгнуть вниз на одну ступеньку. Забрав Tent, мы переходим на следующий экран и идем направо. Здесь находится какая-то подозрительно выглядящая ледяная стена. Попросив Виви растопить ее огненным заклинанием, мы видим еще один сундук, в котором лежит Ether. Для того чтобы добраться до третьего сундука, нам необходимо обойти ледяные ступени справа и пройти под ними (осторожно — белый пар!). Забрав оттуда Potion, мы поднимаемся вверх по ступеням и переходим на следующий экран. Идем направо и поднимаемся вверх по ледяному бревну для того чтобы получить еще один Potion. Спускаемся вниз и приглядываемся к бревну повнимательнее. Виви удастся растопить лед так, что оно падает вниз, и мы получаем возможность добраться до нижнего сундука, в котором лежит Mage Masher (стоит сразу же вооружить им Зидана). Следующий сундук скрывается за ледяной стеной в верхней части экрана, в нем лежит Elixir.

Идем направо и переходим в следующий зал пещеры. В сундуке справа лежит Phoenix Down, левая дорожка приводит нас к ледяной стене, растопив которую, мы получаем возможность спуститься вниз к сундуку, в котором лежит Leather Wrist (стоит сразу же отдать его Виви). На следующем экране на развилке мы сворачиваем налево и, освободив из ледяного плена малютку-мугла, получаем следующую порцию справочной информации и возможность сохранить игру. Последнее, стоит отметить, будет совсем нелишним. Убедившись в том, что Зидан имеет максимальный запас HP и вооружен Mage

Masher, мы возвращаемся к развилке и сворачиваем направо.

...Какой сильный ветер. Надо идти... идти... Но вот малыш Виви падает без сознания, следом за ним отключается Штейнер, принцесса. Зидан сопротивляется дольше всех, но сил бороться с ледяным забытием у него явно не хватает... Его приводит в себя негромкий звук, напоминающий перезвон колокольчиков. Что это? Зидан медленно бредет к виднеющемуся справа проходу, и за ним его встречает Black Waltz №1.

**Босс: Black Waltz №1**

Уровень: 2  
 HP: 229  
 Gil: 339  
 MP: 9999  
 AP: 5

Предметы: 1 Hi Potion, 1 Phoenix Down  
 Можно украсть: Ether, Mythril Dagger  
 Атака: Fire, Thunder, Blizzard  
 Слабость: Fire

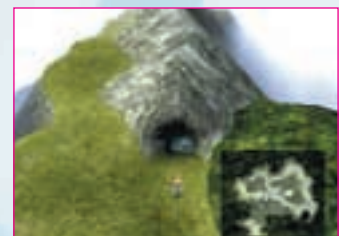
**Босс: Sealion**

Уровень: 3  
 HP: 472  
 MP: 9999

Можно украсть: Remedy, Silk Shirt  
 Атака: Wing, Blizzard, Tsunami  
 Слабость: Fire

Представьте себе малыша Виви в другой одежде, с крыльями и злобного до предела — именно с таким противником нам предстоит сразиться. Первый из черных магов, посланных королевой Брахной на поиски принцессы, не опускается до честного боя — он предпочитает воевать руками своих слуг. Вот и сейчас Black Waltz №1 призывает себе на помощь ледяного гиганта Sealion'a, который способен одним ударом снести у Зидана до сотни HP. И что самое противное — драться с ним абсолютно бесполезно, потому что черный маг будет постоянно подлечивать его своими ледяными заклинаниями. По началу все атаки нужно сосредоточить на Black Waltz №1. Вытащив у него Mythril Dagger (он стоит небольшой задержки и нескольких потраченных Potion), мы наносим несколько мощных ударов и после гибели черного мага переключаем свое внимание на его любимого домашнего зверя. К тому времени Зидан наверняка должен уже войти в транс, а значит, у него появится возможность использовать второй суперудар — Tidal Flame. С его помощью мы легко справляемся с ледяным гигантом и возвращаемся к своим друзьям, которые только-только начали приходить в себя. А где-то впереди нас поджидают еще двое Black Waltz — по крайней мере, наблюдавшие издалека за поединком королевские шуты в этом абсолютно уверены...

Поднявшись наверх, к выходу из пещеры, мы устраиваем небольшой привал. Нет, Штейнер, никто не собирается возвра-





щаться в замок. Перед нами лежит небольшая деревушка Дали. Прежде чем спускаться туда, нам необходимо выбрать новое имя для принцессы и научить ее выражаться попроще. Ну вот, совсем другое дело, Даггер! Оказавшись на карте континента **Mist**, мы вызываем мугла и просим его сохранить игру — и затем отправляемся к виднеющейся на горизонте деревушке.

### Раздел 6: Большой секрет Дали

Деревенская гостиница находится в первом доме справа по главной улице. Разбудив портье, мы вчетвером занимаем единственный номер. Интересно, почему у этого парня был такой взгляд, когда он смотрел на принцессу? Но тут Штейнер начинает в очередной раз требовать немедленного возвращения в замок, и у нас уже не остается сил для того чтобы спорить. Смотрите, малыш Виви заснул. Последуем его примеру? Наутро Зидан просыпается один в номере. Интересно, кто пел эту песню, которая его разбудила? Просмотрев **ATE**, в котором дети очень странно ведут себя по отношению к Виви, мы достаем **Antidote** из сундука в правом нижнем углу экрана и **Potion** из сундука, стоящего за цветами слева. Выходим в холл и сохраняем игру. Здесь нам предлагают посмотреть еще один **ATE**, в котором принц... Даггер пытается завести с пожилой леди светский разговор о жуках. Выходим из гостиницы — и нас ждет еще один **ATE**. Не зря мы не доверяли портье — похоже, этот парень узнал принцессу и собирается донести кому-то о подозрительных постояльцах. Мы отправляемся на поиски Виви. Куда же мог подеваться наш черный маг? Ах да, ведь он же так хотел посмотреть на ветряную мельницу. И действительно, мы находим Виви на северном конце деревни. Он кажется очень задумчивым и, вот чудо, совсем не интересуется девушками. Договолившись встретиться с ним в гостинице, мы заглядываем в бар, который находится справа от ветряной мельницы, и покупаем различные медикаменты. Еще один **ATE** — на этот раз Даггер пытается завести разговор с продавщицей в магазине, который находится напротив деревенской гостиницы. Скорее туда! Ух, наконец-то мы ее нашли. Просим Даггер подождать нас в гостинице и покупаем себе еще один **Mage Masher**, а также лучшее оружие и доспехи для всех членов нашего отряда. Еще один **ATE** — весьма довольный собой портье, дожидаясь своих постояльцев, вновь укладывается на стойку и притворяется, что спит. Выходим на улицу и, подобрав лежащие под вывеской магазина **120 Gil**, возвращаемся в гостиничный номер. Даггер уже ждет нас там, а вот Виви почему-то нет... Как жаль, что Зидан не видел, как дети утащили куда-то нашего маленького мага. Тем временем нам показывают еще один **ATE**, в котором Адельберт Штейнер заканчивает уборку бара и расспрашивает стоящую за стойкой девушку о том, как можно попасть из Дали в королевский замок Александрии.

Ролик заканчивается, а Виви все нет и нет. Придется пойти поискать его. Вернувшись на то место, где мы совсем не-

давно оставили маленького мага, мы никого там не находим. Что-то случилось! А тут еще эти странные звуки, доносящиеся из-под земли. И в самом деле, похоже на чокобо. И вроде какой-то плач... Виви? Виви?! Что ты там делаешь? Кто-то посадил маленького мага в подземелье, и нам нужно срочно освободить его. Заходим внутрь ветряной мельницы и, забрав лежащие за жерновом **Aries**, открываем крышку люка и спускаемся вниз — сначала по лестнице, затем на «лифте». Сундук — а в нем лежат **156 Gil**. Забрав их, мы идем прямо — и сразу же прячемся за огромной бочкой для того чтобы подслушать весьма странный разговор... Виви уводит на наших глазах — Даггер едва успела удержать Зидана, который бросился ему на помощь. После того как дети уходят, мы возвращаемся на то место, где стоял Виви, и достаем из сундука **Potion**. В сундуке внизу справа лежат **Eye Drops**. Забрав их, мы переходим на следующий экран. Здесь в бочке прячется мугл. Попросив его сохранить игру, мы забираемся на пирамиду из ящиков и открываем стоящий сверху сундук, в котором лежит **Ether**. Спускаемся вниз и пинаем ногой старую лебедку. Сверху падает еще один сундук, в котором мы находим **Potion**. Переходим на следующий экран, избегаем по лесенке слева, взбираемся на ящики и, пробежав по доске, достаем из сундука **Iron Helm**. Спускаемся вниз, из сундука, стоящего в центре комнаты, достаем **Leather Wrist** и переходим на следующий экран.

Что это?! Из ящика неподалеку от входа доносится чей-то плач. Виви! Наконец-то мы тебя нашли. Но зачем они посадили тебя в эту коробку? Ладно, все это потом. Перед дверью в верхней части экрана стоит сундук, в котором лежат **95 Gil**. Забрав их оттуда, мы открываем дверь и сражаемся с тремя довольно сильными тварями, которые неустанно кастуют на нас свои заклинания. Одержав победу, мы собираем трофеи в виде аж **33 Exp**, а также трех сундуков (один находится за машиной), в которых лежат два **Phoenix Down** и один **Potion**. Интересно, для чего все-таки предназначена эта машина? Вернувшись в главный зал, мы с удивлением рассматриваем движущиеся по конвейеру яйца. Очень странно... Идем направо и видим, что конвейер приводит в движение чокобо, бегущий в колесе за подвешенным на нитке овощем. Час от часу не легче — и почему они не использовали обычный двигатель? Ответ мы получаем на следующем экране — из яиц вылупляются МАГИ!!! Внешне почти неотличимые от Виви, только иначе одетые и абсолютно неподвижные, они движутся над

лентой транспортера. Куклы? Хотелось бы надеяться. Но пора где-нибудь спрятаться — кто-то идет. Спрятаться удается внутри одного из механизмов, после чего нас всех пакуют в ящики и собираются грузить на корабль.

Тем временем управление переходит к Штейнеру, который пытается узнать у



старика, когда прибывает грузовой корабль. Так и не добившись ответа от этого упряма, мы сбегаем вниз по лестнице и достаем из спрятанного за телегой сундука **Hi-Potion**. Старик неторопливо спускается следом и заходит в свой дом. Бежим следом. Чашечку кофе? НЕТ!!! Когда прибывает этот чертов грузовой корабль? Уже здесь?! Так почему же... ладно, спасибо. Мы мчимся на окраину деревни, где только что приземлился грузовой корабль, — но при виде закованного в броню Штейнера дети разбегаются, оставив его наедине... с говорящей бочкой! Обойдя ее со всех сторон, он совсем уже было собирается проткнуть ее мечом, когда бочка внезапно падает сама собой и из нее выбираются Зидан, Виви и Даггер. Справившись с удивлением, Штейнер решает действовать хитростью и довольно неуверенно заявляет о том, что грузовой корабль отправляется в регентство Линдблум. Да-да, честно. А на погрузочной площадке тем временем появляется **Black Waltz №2**.

### Босс: Black Waltz №2

Уровень: 6  
HP: 1030  
Gil: 441  
MP: 3017  
AP: 5  
Предметы: Ether

Можно украсть: **Leather Plate, Steeped Hat**  
**Ataka: Fire, Fira, Thunder, Blizzard, Teleport**  
Слабость: -

Он куда сильнее своего предшественника и, в отличие от него, довольно болезненно реагирует на магию — очень удивляется и говорит ласково: мол, смотрите,



как надо, — после чего атакует нас куда более сильными заклинаниями. Соответственно, в этом бою Виви отдыхает, Штейнер использует магический меч, а Даггер лечит всех своей магией. Зидану поручается ответственное задание стянуть у **Black Waltz №2** два весьма полезных предмета экипировки — **Steeped Hat** и **Leather Plate**. Одержав победу над весьма удивленным черным магом, мы ненадолго возвращаемся в деревню.

Проверяем экипировку всех членов нашего отряда, лечимся и просим мугла в гостинице сохранить игру. Затем, миновав весьма удивленного тем, что нас еще не схватили, портье, отправляемся обратно на поле (справа от бара), а оттуда — к грузовому кораблю. Штейнер проявляет несвойственную ему расторопность и вызывается бежать договариваться с командой корабля. Подозрения Зидана и Даггер перерастают в уверенность — верный телохранитель солгал своей госпоже и собирается любым путем доставить ее обратно в королевский замок Александрии. Впрочем, Зидана, похоже, это волнует меньше всего — во всяком случае, когда корабль собирается улечь без них, он командует Виви, и Даггер забираться на борт.

Итак, мы летим. Виви не очень хорошо чувствует себя на высоте. Он заходит в каби-







ну, Даггер идет следом — и почти сразу же выбегает обратно. Что случилось? Ничего особенного — вся команда корабля состоит из тех самых черных магов с конвейера, которые ведут себя как самые настоящие роботы: не дышат, не разговаривают и, кажется, не обращают ни на кого внимания. Малыша Виви все это очень задевает. Управление переходит к Зидану. Он бежит в дальний конец отсека и поднимается по лестнице на верхнюю палубу. Там на досках лежит Адельберт Штейнер, не переставая укорять себя за то, что он не смог выполнить свой долг. После того как мы сообщаем ему о том, что принцесса находится на борту корабля, он резко веселеет, сообщает Зидану о том, что теперь его непременно повесят, — словом, предается радостным мечтаньям. Мы же бежим налево — в капитанскую рубку — и разворачиваем корабль. Команде это не нравится, и вскоре вокруг Зидана собирается целая толпа черных магов. Но и это пустяки по сравнению с **Black Waltz №3**, который внезапно появляется на верхней палубе и пытается обидеть Виви. Вот тут-то и происходит нечто странное — бесчувственные куклы, которыми все до сих пор считали созданных в Дали черных магов, внезапно встают на защиту своего живого собрата... и гибнут один за другим. **Black Waltz №3** не знает пощады и в считанные секунды расправляется с командой корабля. Покончив с этим, он переключает свое внимание на наш отряд.

### Босс: Black Waltz №3

Уровень: 7  
 HP: 1128  
 Gil: 0  
 MP: 2080  
 AP: 0  
 Предметы: -  
 Можно украсть: Linen Cuirass, Steeped Hat, Silver Gloves  
 Атака: Fire, Fira, Thunder, Blizzard, Thundara, Blizzaga  
 Слабость: -

На этот раз с боссом будут сражаться все кроме Даггер — принцесса остается в рубке, чтобы управлять кораблем. По счастью, Виви очень вовремя входит в транс и может использовать свою суперспособность, которая позволяет ему кастовать заклинание дважды за один ход. В бою против черного мага крайне эффективен также огненный меч Штейнера — но с его использованием стоит повременить до тех пор, пока Зидан перетаскает у противника все полезные предметы. Враг использует довольно сильные магические заклинания, которые наносят урон сразу всем членам

нашего отряда, так что использовать **Potion** придется частенько. Как бы то ни было, бой так и не заканчивается нашим полным триумфом — побежденный, но не сломленный **Black Waltz №3** улетает для того, чтобы занять место клоунов за штурвалом небольшого «истребителя» и продолжает атаковать наш корабль в одном из самых красивых роликов игры. Однако Виви удается отразить основную атаку противника, а после этого два корабля влетают в закрывающиеся Южные Врата, и вылетает оттуда только один из них — наш. Мы прибываем в регентскую Линдбюм — город размером с целую страну...

### Раздел 7: Регентство Линдбюм

Оказанный нам прием никак нельзя назвать чересчур радушным — во всяком случае, поначалу стражник решительно отказывается пригласить принцессу Гарнет, и лишь своевременное появление министра Артания спасает наглеца от гнева Штейнера, а Линдбюм — от международного скандала. Впрочем, стражника можно понять — не каждый день в замок прибывают на полуразвалившемся корабле принцессы в компании одного рыцаря, одного хвостатого оборванца и одного черного мага. Но как бы то ни было, нас ждет аудиенция у регента Сиды. Однако прежде чем последовать за министром, стоит сохранить игру. Для этого в зале с фонтаном нужно подняться по лестнице справа, сделать несколько шагов по балкону второго яруса, зайти в проход слева и вновь подняться вверх по лестнице в комнату для гостей. Забрав из двух сундуков (один находится слева от мугла, второй — справа от кровати) **Ether** и **Glass Armlet**, мы просим мугла сохранить игру и возвращаемся в зал с фонтаном. Отсюда мы идем в проход, охраняемый двумя стражниками, и готовимся к встрече с регентом Сидом.

В общем, этого не ожидал никто. Штейнер поначалу чуть было не прибил начального жука, неведомо каким образом оказавшегося на регентском троне. По счастью, взбешенного телохранителя вовремя успокоила принцесса, узнавшая огромные усы «дядюшки Сиды». Министр Артания в свою очередь прояснил ситуацию. Итак, полгода назад некто неизвестный проник во дворец, после чего жена регента была похищена, а сам он превращен в оглопа. Такая вот печальная история. Впрочем, обо всем об этом можно будет поговорить завтра, а пока нужно пообедать и хорошенько отдохнуть. Есть во дворце Зидан не желает, и потому он

отправляется в городской трактир, где его ждет встреча с Фреей. Тем временем принцесса беседует с регентом Сидом, который признается, что это он приказал команде Баку похитить ее из Александрии, а заодно рассказывает правдивую историю о том, как он стал оглопом :).

Наутро Зидана ждет очередной урок муглов (на этот раз речь пойдет о комбинировании предметов) и визит Виви, который решил отправиться в самостоятельную прогулку по городу. Выходим в коридор и просим мугла, сидящего возле кровати в соседней комнате, сохранить игру. Спускаемся вниз по лестнице и за колонной в левом нижнем углу экрана находим **163 Gil**. После этого мы можем выйти на улицу и посмотреть **ATE**, рассказывающий о похождениях провинциального рыцаря в большом городе :). Заходим в здание, которое находится напротив гостиницы, и здесь нас постигает очередной **ATE**, из которого мы узнаем о том, как Виви ходил по магазинам. Похоже, нам стоит последовать его примеру. Прогулявшись по улице (по пути стоит попытаться заглянуть во все дома и магазины в поисках полезных вещей и бесхозных сундуков), мы сворачиваем направо возле торговки, которая недавно предлагала свой деликатес Штейнеру, и в конце пути (левый верхний угол экрана в самом конце улицы) находим магазин синтеза. Здесь из двух **Mage Masher** (один из них нужно изъять из экипировки Зидана) всего за **700 Gil** для нас с радостью изготовят грозное оружие под названием **Ogre**. Проводить этот обмен стоит лишь в том случае, если Зидан успел выучить все новые способности **Mage Masher**. Скомбинировав все доступные предметы, мы возвращаемся на вокзал — здание напротив гостиницы — и садимся в аэротакси, выбрав в качестве пункта назначения Промышленный район.

Прибыв на место, мы поднимаемся вверх по лестнице и слева от выхода находим бесхозный **Leather Wrist**. Поднявшись вверх по лестнице в верхней части экрана, мы заходим в самый дальний дом, на втором этаже которого нас ждут **Mimic Card** и **Steepled Hat**. В таверне нет ничего нового — мы возвращаемся к аэротакси и летим в Театральный район. На выходе нас ждет очередной **ATE**, в котором рассказывается о преимуществе паровых двигателей. После того как он заканчивается, мы бежим в правый нижний угол экрана и находим там **127 Gil**. Заходим в ближайший дом и, спустившись вниз по лестнице, достаем из сундука **Ore**. Возвращаемся на площадь, спускаемся вниз

по лестнице слева и заходим в дом с часами. После **ATE**, из которого мы узнаем о том, как весело проводит время принцесса Даггер, у Зидана появляется возможность собрать лежащие в трех сундуках **68 Gil**, **97 Gil** и **282 Gil**, а также забраться вверх по лестнице и найти на кровати **Mini-Burmeda**. После этого мы можем выйти из дома с часами — на улице нас ждет еще один **ATE**, на этот раз о жизни команды Баку — и, спустившись вниз по лестнице, познакомимся с театральными фанатками, ожидающими своего кумира. Возвращаемся к аэротакси, берем курс на Деловой район и просим мугла на втором этаже гостиницы сохранить нашу игру.

Теперь мы вновь возвращаемся к аэротакси и отправляемся в королевский замок. Прибыв на место, идем в нижнюю часть экрана, поднимаемся вверх по лестнице и из дока для воздушных кораблей выходим в уже знакомый зал с фонтаном. А в гостевой комнате (той, где живет мугл) нас ждет сюрприз — принцесса исчезла, и Адельберт Штейнер, вне себя от гнева, традиционно обвиняет во всех грехах Зидана. Возвращаемся в зал с фонтаном и пытаемся подойти к лифту. Не тут-то было — стражник не желает нас пускать. Доступ к лифту разрешен лишь членам королевской семьи и их гостям... а также другим стражникам. Вновь поднимаемся на балкон и спускаемся вниз по лестнице перед входом в гостевую комнату. На скамейке слева сидит усталый стражник — заманив его под каким-то предлогом в гостевую комнату, мы получаем великолепные доспехи и возможность воспользоваться лифтом.

Поднявшись наверх, избегаем вверх по очень длинной лестнице (слева) и находим принцессу на крыше замка. Да, эту прекрасную песню действительно пела она. Поговорив с ней, Зидан мчит к телескопу. На карте континента **Mist** нам предстоит отыскать несколько ключевых точек. Задача эта никак не ограничена по времени, так что можно, не торопясь, наслаждаться видом и обществом прекрасной принцессы. Наконец у Зидана появляется идея — он добивается от принцессы обещания, что она согласится на свидание с ним, если ему удастся одержать победу в Охотничьем фестивале, который должен начаться в ближайшее время.

Пришло время охоты!!! Наша задача — найти и уничтожить на улицах Линдбюма как можно больше диких зверей, которых специально доставили туда для фестиваля. За каждого убитого зверя начисляются очки, набравший наибольшее ко-







личество очков выигрывает. На все удовольствие отводится всего двенадцать минут, так что придется торопиться. Прежде всего, нам необходимо попросить мугла в гостевой комнате сохранить игру — одержать победу в фестивале с первой попытки будет не так-то просто. После этого мы бежим к аэротакси (наверх из зала с фонтаном, затем налево и вниз по лестнице), которое отвозит нас к месту старта — в Театральный район. Отсчет времени начинается с того момента, как мы садимся в аэротакси.

Для начала — немного общей информации. Путешествие на аэротакси из одного района в другой отнимает у нас порядка 8 секунд, использование **Potion** — порядка двух секунд (если делать все быстро). В этой игре каждая секунда ценится на вес золота, и потому стоит избегать режима **Trance** — анимация съедает слишком много времени, а любое существо (кроме самого главного) и так погибает после одного удара нашей новой алебарды **Ogre**. В случае, если необходимо остановиться и подумать о том, куда же бежать дальше, игру ОБЯЗАТЕЛЬНО нужно поставить на паузу. И, наконец, совсем необязательно уничтожать ВСЕХ перечисленных ниже существ — если отведенное на охоту время уже заканчивается, а разрыв между Зиданом и Фреей не так уж велик, можно просто попытаться убить главного монстра — за него сразу дают много очков. Итак, начинаем (в скобках после названия района указано примерное время прибытия):

#### Театральный район (11-51)

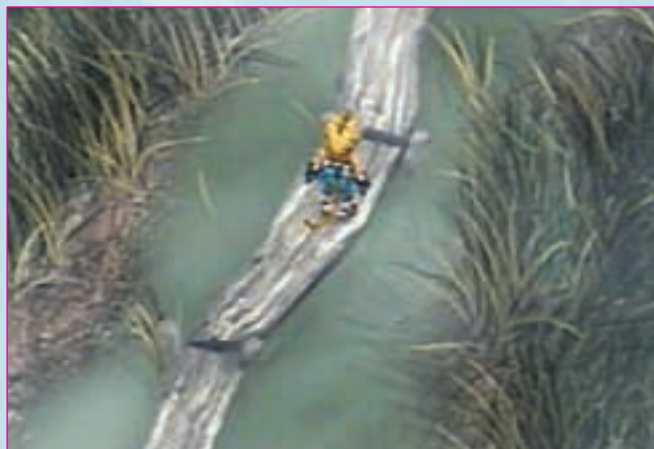
Сразу на выходе из вокзала один из монстров нападает на старика; расправившись с ним, мы останавливаемся перед лестницей и ждем нападения птицы, затем спускаемся вниз и ждем вторую птицу перед входом в дом с часами. Возвращаемся на вокзал и летим в Промышленный район.

#### Промышленный район (8-30)

Первый монстр гоняется за кошкой вокруг статуи на площади; расправившись с ним, начинаем подниматься вверх по лестнице в дальней части экрана, и здесь на нас нападает второй монстр. Переходим на следующий экран и пытаемся зайти в таверну — нам навстречу выбегает третий монстр. Наконец, последняя тварь поджидает нас на пороге самого дальнего дома. Мчимся к аэротакси и летим в Деловой район.

#### Деловой район (5-30)

На улице перед гостиницей мы видим, как птица хватается одну из тварей и улетает. Она возвращается через несколько секунд и нападает на нас (нужно ждать ее точно в том месте, откуда она улетела; если птица не появляется, необходимо продвинуться немного вверх). Второй монстр выбегает нам навстречу из дома в правом верхнем углу этого же экрана. Расправившись с ним, переходим на следующий экран и нападаем на монстра, который расположился на обед слева от лотка торговли. Бежим прямо, переходим на следующий экран и спасаем от кровожадного зверя старушку, неведомо зачем отправившуюся на улицу во время фестиваля. Следующий монстр поджидает нас на



пороге церкви — избавившись от него, мы должны вернуться к перекрестку и немного помочь малышу Виви, который спасается бегством от очередной твари. После этого у нас должно остаться чуть меньше двух минут — этого хватит для того, чтобы добежать до магазина синтеза (направо и до конца улицы) и помочь Фрее в сражении с главным монстром, похожим на раскормленного кабана-переростка.

Одержав победу в Охотничьем фестивале, мы получаем в награду **5000 Gil**, которые будут весьма нелишними ввиду грядущих событий. Прямо во время торжественной церемонии награждения победителя в тронный зал вваливается посол Бурмеции и сообщает о том, что на его королевство только что напала армия черных магов. Правители Бурмеции просят помощи и поддержки у своего старого союзника — регента Линдблума. Ну и, конечно же, наши друзья не могут остаться в стороне —

Фрея, Зидан и малыш Виви, все они отправляются на бой с агрессором. Принцессе, к ее величайшей досаде, приходится остаться во дворце... впрочем, другого выхода у нее нет, Даггер во время пира подсыпает в еду спотворное, которое она выпросила у Зидана. Засыпают все, кроме Адельберта Штейнера, который готов последовать за принцессой хоть на край света...

Наши друзья вскоре приходят в себя. Для того чтобы попасть на второй уровень дворца, нужно пройти вниз и воспользоваться лифтом. После этого можно в последний раз пробежаться по магазинам в поисках еще не купленного оружия (если у Зидана до сих пор нет **Ogre**, самое время приобрести его сейчас) и различных медикаментов, а затем нужно вернуться во дворец и спуститься на лифте на нижний уровень. Левый поезд доставляет нас к Воротам Дракона. Попросив мугла сохранить игру, мы делаем последние покупки у местного торговца и выходим на карту континента Mist.

#### Раздел 8: Болото Куины

#disk1\_36.jpg Уже знакомое нам по урокам муглов болото находится к северу от Ворот Дракона и выглядит оно как странного цвета лес с каким-то сооружением наверху. Прогулявшись по мосткам, мы получаем возможность поговорить со старшим муглом и вновь просмотреть справочную информацию, после чего идем наверх и на следующем экране ловим одну из лягушек. Здесь же мы знаком-

мимся с Куиной. Она (он, оно?) просто красавица, а? Больше всего на свете Куина любит лягушек, а значит завоевать ее расположение легче легкого — достаточно всего лишь отдать ей одну из них. После этого нас ждет разговор с учителем Куины, который просит Зидана показать глупой девочке мир. Соглашаемся — лишний член отряда нам сейчас не помешает, отправляем нашу новую подопечную обратно к мосту — ловить лягушек. Чем больше она их поймает сейчас — тем лучше, благо занятие это совсем несложное. Удовлетворив аппетит Куины, мы покидаем болото и сохраняем игру. Твари, обитающие в этой части карты, позволяют без особого труда прокачать всех наших персонажей до 15 уровня. Впрочем, сейчас это не так уж и обязательно. Наша следующая цель — грот Гизмалука.

Продолжение следует...

СИТАСТIX



ТЕЛ. 258 86 27

ТЕЛ. 928 60 89

ТЕЛ. 928 03 60

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



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

МОДЕРН АРТ — ЭТО УНИКАЛЬНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ ЦИФРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ ОТ СОВРЕМЕННЫХ ХУДОЖНИКОВ.

MODERNART.RU



# MECHWARRIOR IV: VENGEANCE

Окончание. Начало смотри в номере  
24(81) за декабрь 2000 года.

Russian Death Legion  
<http://www.rdl-battletech.ru>

## Уровень сложности Elite

### ОПЕРАЦИЯ 3

#### Миссия 1: Найти и уничтожить

- Дождаться информации от разведывательных групп
- Уничтожить всех у навигационной точки Альфа
- Уничтожить всех у навигационной точки Бета
- Уничтожить всех у навигационной точки Гамма
- Уничтожить всех у навигационной точки Дельта

Используемый робот: Uziel модифицированный (2 ER Large Laser, 2 ER Medium Laser, 2 UAC/2)

Силы поддержки: Кейси Нолан на Hells spawn primary

Сначала стоит подождать отчета разведывательных машин о расположении противника. Первый отчет не заставляет себя ждать. Получив его, отправляйтесь к навигационной точке Альфа (можно через горы). Оказавшись на горе, вы заметите на радаре двух **Cougar'ov**, патрулирующих район точки Альфа. Надеюсь, вы сумеете покончить с ними без особого труда, благо опыт подобных стычек у вас теперь достаточно богат. Главное — не дайте загнать себя в клещи.

От защищенной точки Альфа отправляйтесь напрямик к Бета, где вас уже поджидают два **Osiris'a** в полной боевой готовности. Правда, при подходе на достаточно близкое расстояние выяснится, что там присутствует еще и **Raven**. Сначала уберите именно его, стараясь держаться на почтительном расстоянии от **Osiris'ov**, и лишь после этого займитесь этой парой. Опять же старайтесь не попадать под перекрестный огонь. После схватки пройдите чуть дальше точки Бета до озера, чтобы увидеть роботов, патрулирующих



щих Дельту, — **Cougar'a** и **Osiris'a**. Настало время на полную катушку использовать напарника, поскольку вам еще предстоит очень неприятный бой. Итак, пускайте напарника вперед на любую цель и проследите, чтобы начался бой. Теперь помогите напарнику стрельбой с предельной дистанции (я надеюсь, вы не повесили на робота мелких лазеров). Если все пройдет хорошо, ваш напарник получит минимум повреждений, а до вас вообще не долетит ни один выстрел.

Вот теперь самое время идти к точке Гамма для торжественной встречи двух роботов **Vulture**. Как и в ситуации с Дельтой, натравите вашего напарника на врагов, а сами старайтесь помогать ему с предельной дистанции, постоянно передвигаясь и прикрываясь скалами. Если почувствуете, что ваши выстрелы не наносят вреда, смените дистанцию (лучше сразу подойти максимально близко) и продолжайте стрелять. По возможности нужно забегать нерасторопным **Vulture** за спину и расстреливать самое незащищенное место. Главная фишка, как и всегда, не дать се-

бя зажать в тиски. С уничтожением этих противников миссия закончится.

#### Миссия 2: Захват конвоя

- Найти конвой и уничтожить охрану
- Уничтожить все силы Штайнера (вторичная)

Используемый робот: **Vulture** модифицированный (3 ER Large Laser, 2 ER Medium Laser)

Силы поддержки: Кейси Нолан на Hells spawn primary и Джулс Гонзалес на модифицированном Uziel

Через некоторое время после начала миссии над зоной высадки пролетят три **Nightshade**. Слабо понятно их предназначение, поскольку огонь по вам они не открывают, а просто пролетают. Вероятно, они служат «утками в тире», сбивать их стоит лишь ради выполнения вторичной задачи. Уничтожив их либо помавав им вслед, идите по каньону



к точке Альфа. Через горы лезть не стоит, поскольку ваши напарники могут слупить, и вы останетесь без поддержки. На подходе к Альфа вы заметите конвой с довольно приличным охранением, состоящим из двух **Cougar'ov**, **Argus'a**, **Vulture** и пары танков **Bulldog**.

Основными противниками на данный момент считайте **Vulture** и **Argus'a**. Пошлите напарников атаковать последнего, а сами приложите максимум усилий для уничтожения **Vulture**. Как только ваш противник зальется синим светом и навечно исчезнет с экрана радара, помогите напарникам с расправой над бедным **Argus'om** и быстренько догоняйте конвой.

Теперь охрана конвоя состоит лишь из двух роботов и двух танков. Уничтожьте сначала роботов, причем действуйте как обычно — направляйте напарников атаковать одного, а сами разбирайтесь с другим. За роботами в очереди идут танки, которые уж точно не являются для вас проблемой. Однако будьте осторожны, в какой-то момент на горе по пути движения конвоя появится еще один робот **Vulture**. Уничтожать эту единицу стоит лишь для выполнения вторичной задачи, поскольку этот робот не входит в охранение конвоя, а миссия закончится, как только будет уничтожен последний охранник. Мой вам совет, уничтожьте танки побыстрее и заканчивайте эту миссию.

#### Миссия 3: Уничтожить дропшип

- Найти дропшип
- Уничтожить дропшип

Используемый робот: **Vulture** модифицированный

Силы поддержки: Кейси Нолан на Hells spawn primary и Джулс Гонзалес на модифицированном Uziel

Как только управление роботом перейдет в ваши руки, направляйтесь на северо-восток, где предположительно находится поврежденный дропшип. У вас есть выбор,



можно идти с включенным радаром напрямик, рискуя быть засеченным, или можно перейти в пассивный режим слежения и попытаться прощмыгнуть мимо патрулей вдоль гор справа. Если вы выберете первый вариант, то вскоре вам встретится **Argus**, патрулирующий местность. Уничтожьте его как можно быстрее, поскольку с этого момента вы считаетесь засеченными, и дропшип начинает готовиться к старту. После уничтожения одинокого робота продолжайте двигаться в том же направлении и вскоре увидите место «неудачного» приземления дропшипа. Охрана этой стартовой площадки воистину мощная: несколько танков, пара-тройка **Argus'ov**, **Mauler**, турели... Если ввяжетесь в бой со всей охраной, вероятность получения статуса **Killed in Action** крайне велика. От вас требуется уничтожение дропшипа, а не полная зачистка территории, поэтому лучше действовать так:

Бегите в сторону у дропшипа и уничтожьте по пути первый **APU**. Обегите дропшип справа и спуститесь к нему поближе. Стоя вплотную к дропшипу, уничтожьте оставшиеся **APU** и пошлите напарников атаковать ближайшие цели, чтобы отвлечь внимание охраны от вашей скромной персоны. Теперь со всеми силами беритесь за уничтожение самого дропшипа. Он значительно прочнее своих собратьев, разрушенных вами в предыдущих операциях, однако, пока внимание противника сосредоточено на ваших напарниках, вы можете спокойно выпустить залп за залпом, периодически уходя в шотдаун для сброса накопившегося тепла. Важно разрушить дропшип до того момента, когда он приведет вооружение в боевое состояние. Если вы поставили на робота систему наведения артиллерийского огня, то ваша задача будет выполнена еще быстрее. Как только дропшип развалится на куски, миссия, а с ней и вся третья операция, закончатся победой ваших сил.

### ОПЕРАЦИЯ 4

#### Миссия 1: Нападение на базу

- Охранять конвой до достижения им точки Альфа
- Охранять конвой до достижения им точки Бета
- Охранять конвой до достижения им точки Гамма
- Грузовики и охранение должны достичь точки Эпсилон

Используемый робот: **Mauler** модифицированный (2 LBX 20, 2 ER Large Laser)



**Силы поддержки:** Кейси Нолан на *Vulture* модифицированном и Джулс Гонзалес на *Uziel* модифицированном

В этой миссии вам предстоит охранять конвой грузовиков, пока тот забирает необходимые ресурсы с базы противника. Как только начнется миссия, продвигайтесь в сторону навигационной точки Альфа и уничтожьте три передвижных артиллерийских установки у входа на базу. У вас есть поддержка в виде пары истребителей и тройки танков, однако, долго эти ребята не протянут, так что будьте готовы к серьезной битве. Итак, слева от вас в бой вступают *Cougar* и *Shadowcat*, а на базе заводит реакторы еще парочка таких же роботов при поддержке четырех *SRM Carrier'ov*. Поскольку вам надо расчистить путь для конвоя, посылайте напарников атаковать приближающихся к вам с базы *Shadow Cat'a* и *Cougar'a*, а сами выносите все *SRM Carrier'ы*, поскольку именно они представляют наибольшую угрозу для конвоя на данный момент времени. Как только конвой достигнет точки Альфа, с края карты появится подкрепление противника в составе *Bushwacker'a*, *Chimera* и двух *Raven'ov*. Вы обязательно должны перехватить эту чет-



верку и связать их боем, пока конвой собирает «полезности» с точек Бета и Гамма. Лучше всего, если вам удастся уничтожить этих роботов до момента подачи конвоем сигнала о возвращении в точку Эпсилон.

Как только конвой закончит свою работу, починитесь в *MFB* на базе и следуйте за конвоем по направлению к точке Эпсилон. На вашем пути «материализуются» еще четыре противника: два *Uziel'a* и два *Hellspawn'a*. Сначала стоит разобраться с *Uziel'ами*, поскольку они намного опаснее, и лишь затем переносить свое внимание на *Hellspawn'ov* и тех, кто остался от первой волны роботов. Как только покончите со всеми противниками, догоняйте конвой — и миссия закончится.

### Миссия 2: Защитить базу

- Добраться до навигационной точки Альфа
- Уничтожить роботов бандитов (вторичная)
- Защитить пушки ПВО (вторичная)
- Защитить ангары на базе (точка Бета)

Используемый робот: *Mauler* модифицированный

**Силы поддержки:** Кейси Нолан на *Vulture* модифицированном и Джулс Гонзалес на *Uziel* модифицированном

Поскольку первая задача — добраться до форпоста в точке Альфа, этим и займемся. Первыми противниками на вашем пути будут три вертолета *Pelegrine*, которые вряд ли станут проблемой. Чуть дальше появится первый бандитский робот — *Shadow Cat*, а немного позже с другой стороны дороги обнаружится еще один такой же. Постарайтесь не дать им уйти от вас, мало ли что. После, надеюсь скоротечной, схватки с *Shadow Cat'ами* вам предстоит еще один небольшой бой с *Uziel'om*. Отличительной особенностью бандитов является быстрый бег, причем в большинстве моментов — от вас. Мне пришлось приложить много усилий, чтобы на *Mauler'e* догнать убегающий *Uziel*.

Уничтожив бандитов, продолжайте движение к точке Альфа. Как только вы окажетесь рядом с форпостом, пушки ПВО будут атакованы силами противника в составе двух *Shadow Cat'ov* и четырех *LRM Carrier'ov*. Сосредоточьте ваше внимание на *LRM Carrier'ax*, и как только три из них будут превращены в металлолом, *Shadow Cat'ы* направятся к вашей основной базе в точку Бета. Бросай-

тесь в погоню, не обращая внимания на появляющихся бомбардировщиков, которые будут легко сбиты дружественными силами ПВО.

Добравшись до базы, постарайтесь вынести *Shadow Cat'ы* как можно быстрее, поскольку из каньона вскоре появятся основные силы противника — два *Uziel'a* и два *Vulture*. Они все постараются сразу войти на базу, поэто-



му лучше завязать с ними бой подальше от ангаров — один шальной залп, и *Mission failed*. Постарайтесь использовать общую неповоротливость противников, рельеф местности и здания на базе для захода за спину. Также используйте напарников, дабы весь огонь не концентрировался на вас. Кстати, на базе есть ремонтные доки, где вы всегда можете подновить броню и добавить боеприпасов. Миссия закончится с уничтожением последнего робота противника.

### Миссия 3: Захват барж

- Уничтожить эскорт
- Захватить четыре баржи
- Захватить все баржи (вторичная)

Используемый робот: *Mauler* модифицированный

**Силы поддержки:** Кейси Нолан на *Vulture* модифицированном, Джулс Гонзалес на *Uziel* модифицированном и Джен МакКуарри на *Thanatos* модифицированном

Сопrotивлению нужны материалы, поэтому вам предстоит захватить конвой из шести барж, направляющийся по реке к базе противника. Все бои будут проходить в русле реки, поэтому нет необходимости беспокоиться о



перегреве. Правда, миссия от этого не становится очень простой, ведь этот конвой очень важен для сил Штайнера и, соответственно, довольно хорошо охраняется — десяток патрульных кораблей, два *Uziel'a* и два *Argus'a*. Патрульные корабли являют собой довольно неприятных противников. Они очень быстры, маневренны и хорошо вооружены. Постарайтесь как можно быстрее избавиться от всех патрульных кораблей, прежде чем браться за роботизированный эскорт.

Роботы из охраны покинут свои места только в случае атаки, поэтому не советую «раздражать» их всех за один раз. Сначала разберитесь с арьергардом конвоя, состоящим из *Uziel'a* и *Argus'a*. Назначьте напарникам *Uziel'a* в качестве цели, а сами разберите *Argus'a* до винтиков. В какой-то момент из-за гор появятся вертолеты *Pelegrine*. Их всего пять штук, разберитесь с ними и помогите напарникам (если, конечно, они уже не уложили *Uziel'a* на дно реки). Теперь догоняйте конвой и продельвайте ту же самую операцию с авангардом. Однако и это еще не все. С уничтожением основного охранения в зоне битвы

# В ПРОДАЖЕ С 5 ЯНВАРЯ

## ЖУРНАЛ ФАНТАСТИКИ И ФЭНТЕЗИ



### В 4-М НОМЕРЕ

НЕ ИЗДАВАВШИЙСЯ  
РАНЕЕ РАССКАЗ  
ГАРРИ ГАРРИСОНА -  
"ДЕНЬ ПОСЛЕ  
КОНЦА СВЕТА".

СНАЧАЛА МЫ ВЗОРВЕМ ВАШУ ПЛАНЕТУ,  
А ПОТОМ БУДЕМ ЖИТЬ В МИРЕ!

РАССКАЗ А. ШВЕДОВА  
"11 ВОЛЬТ ДЛЯ ФЕНИКС"  
ТАКОЙ ФАНТАСТИКИ ВЫ НЕ ЗНАЛИ!

"ПОХИЩЕНИЕ ПРИШЕЛЬЦА" -  
ОБЫЧНО ПРИШЕЛЬЦЫ ПОХИЩАЮТ  
ЛЮДЕЙ - ТЕПЕРЬ ПРИШЕЛ НАШ ЧАС!  
ХОРОШИЙ ПРИШЕЛЕЦ - МЕРТВЫЙ  
ПРИШЕЛЕЦ!

ДОВЕРИТЬ ВОСПИТАНИЕ ТРУДНОГО  
РЕБЕНКА ДЬЯВОЛУ - ЭТО ПРОСТО  
"ВЕЛИКОЛЕПНОЕ РЕШЕНИЕ",  
УТВЕРЖДАЕТ МАРНИ ВИНСТОН-МАКОЛИ  
- В ПРОШЛОМ ТЮРЕМНАЯ  
НАДЗОРТЕЛЬНИЦА, А НЫНЕ ЗВЕЗДА  
АМЕРИКАНСКИХ ТОК-ШОУ.

ОБЗОРЫ ОТ МАКСА ФРАЯ,  
КОМИКСЫ  
И МНОГОЕ ДРУГОЕ.



появится вражеский **Loki**. Постарайтесь сделать так, чтобы он заинтересовался не вами, а вашими напарниками, а сами принимайтесь за баржи. Вам надо пройти на расстоянии меньше 100 метров от каждой баржи, чтобы захватить их. После уничтожения **Loki** и захвата всех барж миссия закончится победой.

#### Миссия 4: Уничтожить заводы

- Встретиться с разведчиком
- Уничтожить первый завод
- Уничтожить второй завод
- Уничтожить третий завод

Используемый робот: **Mauler** модифицированный

Силы поддержки: Кейси Нолан на **Vulture** модифицированном, Джулс Гонзалес на **Uziel** модифицированном и Джен МакКуарри на **Thanatos** модифицированном

Мда, дали задание уничтожить вражеские заводы, а вот их расположение в промышленной зоне выяснить заранее не потрудились. Придется воспользоваться услугами местного «гида», которого вам и надо встретить у точки Дельта. По пути к точке вам попадутся три танка **Vendetta** и танк **Bulldog**, которые должны быть взорваны и распотаны без промедления. Встретившись с разведчиком, следуйте за ним всей гурьбой к первому заводу. «Первенький», как и положено, охраняется довольно слабыми противниками. Разве вам составят достойное сопротивление два **Shadow Cat'a** даже при поддержке нескольких танков **Bulldog** и сторожевых башен? Уничтожайте сопротивление, взрывайте завод и двигайтесь за разведчиком ко второй точке.

Второй завод охраняется уже посолоннее — **Nova Cat**, **Hellspawn** и несколько сторожевых башен. Посылайте напарников отвлекать внимание **Nova Cat'a**, а сами лови-



те в прицел и быстренько убирайте с радары **Hellspawn'a**. Оказав помощь подчиненным и разобравшись со сторожевыми башнями, взрывайте второй завод. Не стоит спешить бежать к третьей точке, лучше внимательно осмотритесь. Рядом с местом расположения уже разрушенного второго завода есть ремонтные доки. Загляните в них, почините своего робота и лишь потом направляйтесь с отрядом к последнему заводу.

Ну вот, миссия близится к логическому завершению. Осталось разобраться с последними представителями сил Штайнера в этой зоне. Третий завод охраняют пара танков **Bulldog**, один **Hellspawn**, один **Awesome** и, как обычно, несколько башен. **Awesome** со своими ПИИ представляет для вас наибольшую угрозу, поэтому займите его внимание своими подчиненными, а сами уберите с пути **Hellspawn'a**, танки и башни. С самим **Awesome** лучше сражаться находясь у него за спиной. Учитывая его неповоротливость и присутствие ваших напарников, вы, вероятнее всего, сможете быстро с ним покончить. Просто не попадайтесь под выстрелы ПИИ. На самом деле можно просто разрушить завод и не мучаться с роботами противника, ведь миссия закончится с уничтожением всех трех заводов, а не всех противников в районе.

#### Миссия 5: Захватить конвой

- Уничтожить радар и башню ПВО в точке Зета
- Уничтожить эскорт конвой
- Довести транспорты до точки Дельта
- Оторваться от сил противника

Используемый робот: **Mauler** модифицированный

Силы поддержки: Кейси Нолан на **Vulture** модифицированном, Джулс Гонзалес на **Uziel** модифицированном и Джен МакКуарри на **Thanatos** модифицированном

Первое место, куда вам надо заглянуть, обозначено на радаре как навигационная точка Зета. Там находятся радар и башня ПВО, которые должны быть обязательно уничтожены, иначе транспортные вертолеты не смогут приземлиться. Эта небольшая база охраняется лишь одним роботом, **Uziel'ом**, так что выполнение первой задачи не должно вызвать затруднений. Разобравшись на точке Зета, командуйте напарникам следовать за вами и на полной скорости бегите в сторону навигационной точки Альфа, куда уже подошел конвой с пленными. Конвой охраняется четырьмя танками **Bulldog** и двумя **Cougar'aми**. Постарайтесь убрать эскорт побыстрее, причем лучше оттягивать роботов противника подальше от транспортов с пленными, иначе вы рискуете уничтожить не только эскорт, но и сам конвой. В самый разгар боя из-за гор появится вражеский **Vulture**, явно желающий «пообедать» вами и вашими приятелями. Не стоит с ним долго возиться, нападайте все вместе, и **Vulture** быстро превратится в обломки. Вновь врубайте газ на полную и направ-



ляйтесь к точке Дельта, куда движется конвой и где его уже ждут вертолеты. По достижении Дельта обнаружится, что два вражеских **Uziel'a** не желают мириться с нахождением вертолетов в этой зоне. Вам важно отвлечь внимание роботов противника от транспортных вертолетов, пока идет процедура посадки пленных из грузовиков в винтокрылые машины. Вероятнее всего, вы получите сигнал от вертолетов о том, что они взлетают, еще до окончания боя с **Uziel'ами**. Теперь вашей задачей является оторваться от сил противника, то есть нужно сделать так, чтобы у вас на радаре не было красных точек. Учтите, что помимо **Uziel'ов** к точке Дельта приближаются еще четыре противника — **Vulture**, **Osiris**, **Shadow Cat** и **Cougar**. Вы можете добить **Uziel'ов** и убежать от остальных, натравив на них напарников, а можете попросту отправить всех противников в их механизированный ад. Во втором случае имейте в виду, что на базе рядом с точкой Зета есть **MFB**, которой не грех воспользоваться, учитывая, что ваш робот к этому моменту мог несколько поистрепаться. Как только на вашем радаре не останется ни одной красной точки, миссия победоносно закончится.

#### Миссия 6:

#### Освободить пленных из лагеря

- Встретиться с силами союзников
- Уничтожить всех роботов, охраняющих базу
- Уничтожить обе сторожевые башни рядом с первой тюрьмой
- Уничтожить обе сторожевые башни рядом со второй тюрьмой
- Уничтожить обе сторожевые башни рядом с третьей тюрьмой
- Уничтожить обе сторожевые башни рядом с четвертой тюрьмой
- Уничтожить Джеймса Кьюлина и его ланс

Используемый робот: **Mauler** модифицированный

Силы поддержки: Кейси Нолан на **Vulture** модифицированном, Джулс Гонзалес на **Uziel** модифицированном и Джен МакКуарри на **Thanatos** модифицированном

Сразу с началом миссии вы увидите первые цели для атаки. С одной стороны от вашей позиции приближаются три вертолета **Pelegrine**, а с другой — два **Cougar'a** под прикрытием мобильных артиллерийских установок. Оставьте вер-

толеты на растерзание своим напарникам, а сами побыстрому отправьте на тот свет **Cougar'ов** и артустановки. После тотальной зачистки места высадки продвигайтесь к навигационной точке Дельта для встречи с союзниками. Встретившись с двумя дружественными **Uziel'ами**, пройдите немного в сторону навигационной точки Альфа, пока не увидите патруль из трех роботов: два **Vulture** и **Catapult**. Пошлите напарников в атаку и дождитесь начала боя, прежде чем вылезать из-за холма. Запомните, именно вы являетесь главной целью любого противника, поэтому лучше перестраховаться нежели наблюдать неприятную сцену взрыва своего робота. Покончив с патрулем, расстреляйте издалека как можно больше лазерных турелей у точки Альфа. Теперь бросайте свое войско в атаку на парю **Catapult** на базе. После этих целей на очереди стоят аж четыре штуки **Uziel'ов**, с которыми опять же лучше справляться всем скопом, иначе они вас разберут в считанные секунды. Старайтесь сами как можно меньше попадать под выстрелы, но в то же время не бросайте своих подопечных.

Разобравшись с **Uziel'ами**, пройдите немного дальше точки Альфа и вы увидите первую тюрьму и охраняющие ее



башни. Разрушайте сторожевые башни и давайте своим приказ атаковать бегающий неподалеку **Vulture**. Дело в том, что рядом с его позицией есть **MFB**, до которой вы просто обязаны добраться. Как только бой завяжется, прорывайтесь к **MFB**, чинитесь и уничтожайте еще пару башен рядом с третьей тюрьмой. Теперь помогите напарникам вынести **Vulture** и направляйте мощные металлические столы вашего робота к скоплению лазерных турелей на небольшой возвышенности. Уничтожьте эти турели, а также сторожевые башни, охраняющие две оставшихся тюрьмы.

#### ОПЕРАЦИЯ 5

#### Миссия 1:

#### Уничтожить бомбардировщики

- Уничтожить все восемь бомбардировщиков
- Уничтожить башню управления
- Уничтожить всех защитников базы

Используемый робот: **Mauler** модифицированный

Силы поддержки: Кейси Нолан на **Vulture** модифицированном, Джулс Гонзалес на **Uziel** модифицированном, Джен МакКуарри на **Thanatos** модифицированном

В этой миссии вам надлежит найти небольшой аэродром и уничтожить все дислоцированные там бомбардировщики.

С самого начала миссии начинайте движение в северо-восточном направлении, пока не увидите на радаре пер-





вые цели — ракетную турель, танк **Condor** и два вертолета **Pelegrine**. Сначала используйте дальнобойное оружие для уничтожения турели, затем разберите **Condor'a** и лишь потом «приземлите» вертолеты. Зачистив этот участок, продолжайте двигаться на северо-запад. Слева от вас на радаре обнаружатся еще три **Condor'a** под прикрытием **Shadow Cat'a** и трех вертолетов. Главной целью для себя считайте **Shadow Cat**, и лишь уничтожив его, принимайтесь за танки и вертолеты.

Пройдя еще дальше, вы обнаружите и само взлетное поле аэродрома (на радаре его местоположение определяется по зеленым квадратикам). Разберитесь с очередными танками и начинайте нести смерть и разрушения на взлетном поле. Здесь надо действовать быстро. Для затравки найдите здание **Air Control Tower** и разрушите его (кстати, в прицеле оно обозначается зеленым цветом, но пусть это вас не смущает). Вашими непосредственными противниками на территории аэродрома будут восемь бомбардировщиков, один **Shadow Cat**, два **Vulture** и один **Nova Cat**. Бомбардировщики оставьте своим напарникам, сами же займитесь **Shadow Cat'ом**, который непредусмотрительно бежит в вашу сторону. Покончив с ним, беритесь за приближающийся **Nova Cat**, который является достаточной угрозой на этом этапе. Старайтесь отвлечь его внимание на напарников, а сами рубите со всей мочи. К этому моменту ваши напарники скорее всего сожгут все бомбардировщики, и вам останется лишь вылить поток огня на одного из **Vulture**, чтобы удачно завершить эту миссию.

### Миссия 2: Уничтожить патрули

- Уничтожить патруль хOVERов Альфа
- Уничтожить патруль хOVERов Бета
- Уничтожить патруль хOVERов Гамма
- Уничтожить патруль хOVERов Дельта
- Уничтожить Данкана Берка

Используемый робот: **Mauler** модифицированный  
Силы поддержки: нет

Ну вот, опять одиночная миссия. Вам надо проверить четыре навигационных точки и уничтожить все хOVERы, патрулирующие район. Каждый патруль состоит из 6-8 танков **Condor** или **Harrasser'a**. Начать стоит с уничтожения целей у точки Дельта. В принципе, точка Гамма находится совсем рядом с Дельтой, поэтому вам будут противостоять не 6, а 12 танков. Однако, с учетом вашего опыта, даже двенадцать танков не могут помешать добиться поставленной цели. Просто старайтесь действовать издалека и не давайте зажать себя в клещи.

Зачистив зону в Дельте, идите к навигационной точке Альфа, где вас поджидают еще восемь танков — четыре **Condor'a** и четыре **Harrasser'a**. Используйте ту же так-



тику, что и в предыдущей стычке, для зачистки этого района, после чего двигайтесь к точке Бета. По дороге вы должны обязательно найти МФВ. Это очень важное место в этой миссии, поскольку на четвертом патруле все не закончится. Починившись и пополнив боезапас своего стального коня, разберитесь с последним патрулем и приготовьтесь к жесткой схватке. На вас открыл сезон охоты Лейтенант Данкан Берк. Он представляет собой довольно опасного противника, поскольку неплохо стреляет и водит модифицированный **Thor**. Постарайтесь использовать по максимуму рельеф этой болотистой зоны в свою пользу. Ваш шанс в том, чтобы добраться к Берку на близкое расстояние под прикры-

тием холмов и внезапно атаковать его. Используйте все свои умения и все вооружение робота для скорейшей расправы над Берком. Миссия закончится, когда робот Берка зальется синим светом и развалится на куски.

### Миссия 3: Помощь в эвакуации

- Охранять катера с беженцами, пока они выходят в открытое море
- Уничтожить всех противников в этой местности (вторичная)

Используемый робот: **Awesome** модифицированный (3 ER PPC, 1 ER Large Laser)

Силы поддержки: **Джулс Гонзалес** на **Mauler** модифицированном, **Кейси Нолан** на **Vulture** модифицированном и **Терра Ришер** на **Thanatos** модифицированном.

Сразу бегите к навигационной точке Альфа, где несколько танков **Bulldog** «разбирают» различные городские постройки. Рас топчите эти танки и приготовьтесь к атаке с тыла пяти истребителей **Nightshade**. Сбив все



самолеты, отправляйтесь к прогуливающемуся неподалеку **Nova Cat'y**. Атакуйте его вчетвером и постарайтесь уничтожить его в самые кратчайшие сроки — у вас еще полно забот. После **Nova Cat'a** бросайте напарников атаковать **Awesome**, а сами на полном ходу бегите к точке Бета. Через некоторое время в районе Бета появятся патрульные корабли, которые сразу атакуют катера с беженцами. Вам надо защитить эти катера во что бы то ни стало. Постарайтесь долго с кораблями не возиться, скоро подтянутся более мощные противники.

Примерно через минуту вам сообщат, что в районе города появились два фрегата противника. Вот те раз! Обещали только один фрегат, и то говорили, что его тяжело уничтожить, а теперь их два! Сходу приказывайте напарникам атаковать один из кораблей и сами стреляйте по нему из всего оружия. Постарайтесь при этом не попадать под ракетные залпы, они очень плохо сказываются на состоянии брони вашего робота. Как только первый фрегат пойдет ко дну, переключайте свое внимание на второй и прodelывайте с ним то же самое.

Когда оба фрегата уютно расположатся на дне залива, катера с беженцами смогут начать движение, а вы сможете заняться орудующими в городе **Nova Cat'ом** и **Awesome**. Миссия закончится, как только катера отойдут от города в открытое море на безопасное расстояние.

### ОПЕРАЦИЯ 6

#### Миссия 1: Разведка боем

- Уничтожить все вражеские юниты у навигационной точки Альфа
- Уничтожить все вражеские юниты у навигационной точки Бета
- Уничтожить все вражеские юниты у навигационной точки Гамма
- Уничтожить все юниты у навигационной точки Дельта
- Уничтожить все юниты у навигационной точки Эпсилон

Используемый робот: **Mauler** модифицированный

Силы поддержки: **Джулс Гонзалес** на **Awesome** модифи-



ЧИТАЙТЕ В СПЕЦИАЛЬНОМ ВЫПУСКЕ ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР»

ЕВРОПЕЙСКИЕ ВОЙНЫ: КАЗАКИ

»История издательства «Руссобит-М»

Интервью разработчиков игры GSC Gameworld

Полное описание всех зданий, юнитов и апгрейдов

Отличительные особенности наций

Полное прохождение всех кампаний с большими картами

Тактические советы по многопользовательской игре

Уникальный конкурс





Эту миссию можно охарактеризовать фразой «найти и уничтожить». Со старта дайте напарникам команду атаковать **Awesome** у точки Альфа и двигайтесь туда же, но не спеша. Как только **Awesome** будет атакован, в точке Альфа запустится еще и **Mad Cat**. Постарайтесь вынести обоих как можно быстрее, иначе вы рискуете не дожить до конца этой миссии. Разобравшись с этими роботами и присутствующими здесь же артиллерийскими установками, направляйтесь с командой к точке Бета, где вас ждут с распростертыми объятьями три **SRM Carrier'a**, три танка **Bulldog** и один **Atlas**. Дайте напарникам команду заняться **Atlas'om**, поскольку он может в считанные секун-



ды превратить вашего робота в металлолом. Пока напарники атакуют, займитесь приближающимися к вам от точки Гамма двумя **Argus'ами** и **Mad Cat'om**. Эта битва будет крайне тяжелой, поскольку силы у вас явно не равны. Уничтожать подмогу лучше в последовательности **Argus — Mad Cat — Argus** (они примерно так и будут подходить). После них помогите напарникам расправиться с **Atlas'ом** у Бета. Зачистив Бету и Гамму, двигайтесь в сторону Дельты. Навигационная точка Дельта охраняется тремя танками **Bulldog** и двумя роботами **Awesome**. Танки никаких проблем не составят, а вот с **Awesome'ами** придется повозиться. Старайтесь атаковать из-за здания, не подходя к противникам вплотную. Выскочили, стрельнули и спрятались за здание. Дело в том, что вам просто не вынести выстрелов из **PPC**, которыми вооружены **Awesome'ы**.

После расправы над **Awesome'ами** приготовьтесь к решающей битве миссии. Точка Эпсилон охраняется покруче форта Нокс. Охрана состоит из нескольких **SRM Carrier'ов**, парочки танков **Bulldog**, пары-тройки артиллерийских установок и... сразу двух **Atlas'ов**. Пошлите напарников в атаку на **Atlas'ов** (практически на верную смерть) и помогите им с дальней дистанции. Старайтесь не входить в ближний бой, иначе можно погибнуть в самом конце миссии. **SRM Carrier'ы** и танки можете оставить на закуску, главное справиться с роботами. Как только точка Эпсилон лишится охраны, миссия закончится победой.

## Миссия 2: Спасение пилотов

- Защитить спасательный вертолет
- Найти гараж, в котором спрятались катапультировавшиеся пилоты

Используемый робот: **Mauler** модифицированный

Силы поддержки: нет

Прямо в начале миссии вы увидите на радаре **Thor'a** противника. Направляйтесь к нему и превратите этого **Thor'a** в груды металла. После этой разборки двигайтесь к точке Дельта, которую охраняет **Shadow Cat**. Уничтожьте надоедливую робота, а также подоспевшего к нему на помощь от точки Гамма **Cougar'a**. После этого проверьте гараж у Дельта, в котором пилотов, к сожалению, не окажется. Значит надо идти искать дальше. Идите к точке Гамма на встречу с еще одним **Shadow Cat'om**, патрулирующим зону между Гаммой и Бетой. Пилоты будут обнаружены в гараже рядом с навигационной точкой Гамма, о чем тут же сообщат на спасательный вертолет, а вам дадут задание отвлекать роботов противника и защищать вертолет. С этого момента на вас попрут враги ото всех навигационных точек, поэтому постарайтесь добить **Shadow Cat** побыстрее. Перечислю ваших противников на данный момент — один **Thor**, два **Shadow Cat'a** и два **Cougar'a**. Старательно отвлекайте их внимание от



вертолета, пока туда грузятся пилоты. Как только вертолет взлетит, ему ничто не будет угрожать, и для вас самым главным станет спасение собственной шкуры. Прячьтесь от противников за здания, пока вертолет летит к безопасной точке. Вам нужно маневрировать порядка тридцати секунд, причем лучше всего сматываться в сторону навигационной точки Дельта. Миссия закончится в тот момент, когда спасательный вертолет покинет зону.

## Миссия 3: Уничтожить базу

- Уничтожить Коммуникационный центр в точке Гамма (вторичная)
- Уничтожить все юниты, охраняющие местный Университет в точке Альфа
- Уничтожить генератор для турелей в точке Бета

Используемый робот: **Atlas** модифицированный

Силы поддержки: **Джулс Гонзалес** на **Mauler** модифицированном, **Кейси Нолан** на **Awesome** модифицированном и **Дэймон Скуайр** на **Mad Cat primary**

Для начала двигайтесь по направлению к точке Альфа, чтобы встретиться с первым противником — **Vulture**. Приложите все усилия к скорейшему уничтожению этого робота, поскольку вам еще ой как понадобится ваша броня. Вынеся этого противника, идите к точке Бета для уничтожения генератора. Генератор охраняется двумя танками **Bulldog**, одним **Uziel'om**, одним **Vulture** и несколькими турелями. Прикажите напарникам атаковать роботов, чтобы они отвлеклись, а сами пройдите за домами к генератору и разрушите его. Таким образом, вы отключите питание турелей и уменьшите себе головную боль. Добейте роботов и танки и приготовьтесь идти к точке Гамма.



Коммуникационный центр рядом с навигационной точкой Гамма охраняет **Mad Cat MkII**. Это достаточно серьезный противник, поэтому отнеситесь к нему с должным уважением и приложите все усилия к его уничтожению. Пусть ваши напарники отвлекут основной огонь на себя, тогда как вы сами будете спокойно разбирать **Mad Cat MkII** на винтики для последующего детального изучения. После красочного взрыва реактора у этого опытного образца разрушайте коммуникационный центр и чините своего робота и всех из своей команды в двух находящихся рядышком **MFБ**.

Ну, а теперь настала пора заняться основными силами противника у Университета в точке Альфа. Силы у Альфы следующие: три **Vulture**, три **Uziel'a** и три танка **Bulldog**. Чтобы вас самих не разобрали на винтики, затягивайте противников по одному в переулки рядом с парком и уничтожайте совместными усилиями. Стоит вам выйти на открытое пространство, как вас тут же превра-

тят в кучку пепла. Миссия закончится с уничтожением последнего противника у этой навигационной точки.

## Миссия 4: Спасение сестры

- Встретиться с сестрой
- Сопроводить машину к точке Зета

Используемый робот: **Atlas** модифицированный Силы поддержки: **Джулс Гонзалес** на **Mauler** модифицированном, **Кейси Нолан** на **Awesome** модифицированном и **Терра Риснер** на **Mad Cat MkII primary**.

Эта миссия идет по выбору, ее прохождение приводит к «хорошему» окончанию игры.

Вам предстоит найти машину скорой помощи, в которой находится ваша раненая сестра. С самого начала миссии на вас нападут пара **Nova Cat'ов** при поддержке нескольких танков **Bulldog**. Эти нападающие не должны составить большого труда для вашей пятерки. Покопав с этими противниками, приготовьтесь к атаке нескольких **Nightshade** с воздуха. Изобразите из себя систему ПВО и «приземлите» эти истребители, после чего направляйтесь на север к краю карты, где уютно расположились



четверка танков **Bulldog** и один **Nova Cat**. Дойдя туда, вы обнаружите, что не всегда видимость совпадает с действительным положением вещей. Рядышком с видимыми для вас противниками спрятались пара **Awesome**, еще один **Nova Cat** и несколько дополнительных танков. Вся эта «шобла» занимается поиском вашей раненной сестры. Ну нельзя же дать им найти эту скорую помощь раньше вас! Для разминки натравьте напарников на **Nova Cat**, а сами раздавите все танки, находящиеся поблизости. Как только внимание **Nova Cat'a** и остальных противников перекинется на ваших напарников, примитивнейтесь за планомерную зачистку территории. Используйте дома в качестве прикрытия и добейтесь отсутствия юнитов противника в этой зоне. Оказывается, именно они не давали спасательной команде связаться с вами. Теперь, когда противников нет, у вас на карте появится точка Бета, где находится машина скорой помощи. Как только вы приблизитесь к точке Бета, появится новое задание — сопроводить машину в безопасную зону у точки Зета. Собственно, теперь вам туда и надо идти. Почти у самой точки Зета вас неприятно удивят, в зоне появятся целых четыре экземпляра **Mad Cat MkII**, которые должны быть в обязательном порядке уничтожены. Как всегда, используйте ваших напарников в качестве живого щита, а сами расстреливайте противников с расстояния. Пилоты **Mad Cat'ов** будут стараться держаться вместе, однако все равно старайтесь их разделить и уничтожить по одиночке.

Миссия завершится в момент достижения вами и машиной скорой помощи точки Зета.

## Миссия 5: Захват ресурсов

- Найти склад оружия и уничтожить Джанин Кастро
- Пройти к точке Гамма и проверить бункер на наличие оружия (взорвать ворота)
- Пройти к точке Бета и проверить бункер на наличие оружия (взорвать ворота)
- Пройти к точке Альфа и проверить бункер на наличие оружия (взорвать ворота)

Используемый робот: **Mauler** модифицированный

Силы поддержки: **Джулс Гонзалес** на **Atlas** модифициро-



ванном, Кейси Нолан на Awesome модифицированном и Терра Риснер на Mad Cat MkII primary.

Эту миссию можно выбрать вместо четвертой, и она приведет к «не очень хорошему» финалу игры.

В самом начале миссии прямо на точке высадки вы будете атакованы первым лансом Кастро. Ланс состоит из трех Loki и одного Mad Cat MkII. Постарайтесь уничтожить этих роботов с минимальными потерями. Сделав это, двигайтесь к точке Альфа, где



находится первый бункер, который вы должны проверить. Он охраняется четырьмя танками Bulldog и столькими же ракетными турелями Galllope. Уничтожьте охрану и взорвите ворота бункера, дабы убедиться в отсутствии там оружия. Раз сразу не повезло, значит надо продолжать искать, а для этого нужно дойти до точки Бета.

У второго бункера абсолютно аналогичная охрана, и в нем тоже пусто. А вот находящаяся рядом навигационная точка Гамма, рядом с которой расположился третий бункер, охраняется покруче. Помимо ставших уже стандартом четверок танков и турелей в точке Гамма затусовался второй ланс Кастро, состоящий из трех Mad Cat'ов и одного Mad Cat MkII. Здесь придется сильно потрудиться, дабы не быть уничтоженными. Используйте городские строения в качестве прикрития и уничтожайте сначала Mad Cat MkII, а затем, используя напарников как живой щит, оставшиеся три «обычных» Mad Cat'a. Когда второй ланс отправится в ад, вас так ненавязчиво попросят разрушить ворота последнего бункера, но не тут-то было. Рядом с бункером появляется сама госпожа Джанин Кастро в личном Daishi. Задача сужается до «простейшего» уничтожения этой зловерной дамочки. Направьте напарников в атаку, а сами помогите им стрельбой с дальней дистанции. Миссия закончится с уничтожением Кастро.

### ОПЕРАЦИЯ 7

#### Миссия 1: Конец игры

- Уничтожьте всех роботов из Элитной Охраны
- Уничтожьте генератор в точке Бета
- Не допустите взлета дропшипа из точки Гамма
- Уничтожьте Уиллиама

Используемый робот: Atlas модифицированный

Силы поддержки: Джулс Гонзалес на Mauler модифицированном, Кейси Нолан на Awesome модифицированном и Терра Риснер на Mad Cat MkII primary.

Сразу с началом миссии идите к точке Альфа, где расположен проход во внутренний двор дворца. Первыми



противниками для вас станут Nova Cat и Mad Cat MkII. Дайте напарникам команду атаковать Mad Cat MkII, а сами быстренько выносите Nova Cat'a.

Вторая волна будет уже посерьезнее — два Thor'a, Daishi и Mad Cat MkII. Дайте напарникам сигнал атаковать ближайшую цель и принимайтесь за работу. По опыту скажу, что лучшая последовательность уничтожения роботов этой волны такова: сначала Thor'ы, затем Daishi и лишь в конце Mad Cat MkII. Это будет очень сложный и очень напряженный бой. Постарайтесь использовать рельеф местности, особенно стены дворца, для внезапных атак с тыла и укрытия от вражеских залпов. Вероятность гибели одного или нескольких напарников уже в этот момент миссии очень высока, поэтому не отсиживайтесь и помогайте им по мере сил.

После уничтожения роботов этой волны идите к точке Бета, взорвите генератор и почините своего робота в ремонтных доках. Теперь пришла пора дропшипа. Идите в сторону точки Гамма, однако не спускайтесь к дропшипу, а ждите на возвышенности. Через несколько секунд два Nova Cat'a, охраняющие дропшип, сообразят, что появилась опасность, и направятся к вам. Уничтожьте их, стараясь не попасть под огонь оружейных систем самого дропшипа. Как только с охраной будет покончено, используйте дальнобойные пушки для уничтожения самого дропшипа.

Однако все бы ничего, да вот осталось одно дельце незаконченным. Кузен Уиллиам не хочет просто так рас-



ставаться с тронem и приперся на своем роботе поквитаться с вами.

Как только управление будет передано в ваши руки, разворачивайтесь и бегите на полной скорости к ремонтным докам у точки Дельта, и приводите свою боевую машину в порядок. На самом деле вы можете вообще не покидать ремонтные доки и при каждой возможности жать шотдаун и ремонтироваться. Уиллиам сам придет к вам, так что нет необходимости лишний раз рисковать. Используйте все навыки, полученные на протяжении игры, и вы достаточно легко одолеете последнего противника. Как только Daishi Уиллиама взорвется, миссия закончится, и вы сможете посмотреть заслуженную заставку, сюжет которой будет зависеть от вашего выбора в шестой операции. Вот и все. Теперь, после прохождения игры в сингл режиме, можно пробовать свои силы в многопользовательских баталиях на просторах Интернета. Удачи!

CTACTIX

## В ПРОДАЖЕ С 5 ЯНВАРЯ



Читайте в первом номере  
Official PlayStation

РОССИЯ НОВОГО ТЫСЯЧЕЛЕТЬЯ.

Ваши любимые игры и ваши любимые исполнители в самом необычном подведении итогов прошедшего года с "Мадонной" в главной роли. Плюс эксклюзивный репортаж об одной из самых перспективных игр года наступающего - боевика C12.

Тематические обзоры: бондиада, спорт от EA Sports, а также игры по мотивам произведений Walt Disney.





# JAGGED ALLIANCE 2.5



Сергей  
Дрегалин

## ЦЕНА СВОБОДЫ — ПРОХОЖДЕНИЕ, ЧАСТЬ 1

Начнем с небольшой вступительной части. Данное руководство рассчитано на тех, кто достаточно поверхностно знаком с сериалом *Jagged Alliance*. Для базового курса вполне достаточно пробежать глазами обзор (см. его в этом номере), после чего внимательно изучить детали, которые собраны в этом руководстве.

Вариант прохождения, который будет опубликован в следующем номере, подробно расскажет о военных действиях в каждом из двух с половиной десятков секторов. Очевидно, что расписать по ходам все сражения невозможно — причина тут кроется в определенном факторе непредсказуемости и случайности. Однако выявить общую стратегию для каждого боя вполне возможно.

Данный материал всецело посвящен подготовке к предстоящим военным операциям — нюансам управления, созданию собственного персонажа, рекрутированию наемников и т.п. Наша цель — уже к первому визиту на Тракону быть во всеоружии... Во всех смыслах этого слова.

### СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА — ШАГ ЗА ШАГОМ

Итак, наши приключения начинаются с тревожного письма от Энрико Чивалдори, который слезно просит поскорее прилететь на север от Арулько — в страну под названием Тракона, откуда ведутся ракетные удары. Наша задача — собрать отряд из не более чем шести наемников (включая наше собственное альтер-эго) и отправиться на разборки с негодями в красных рубашках.

Наш актив — 30.000 долларов, которые необходимо с умом потратить на рекрутирование команды наемников.

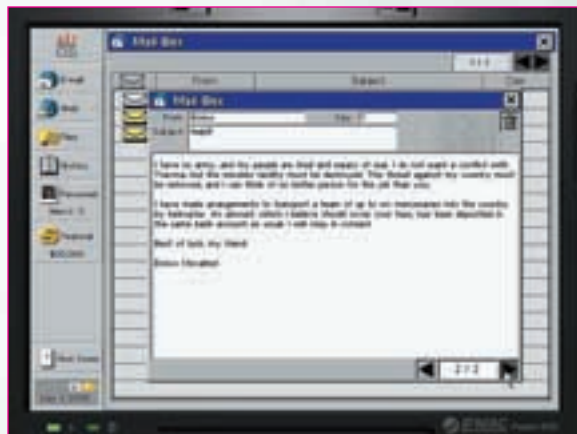
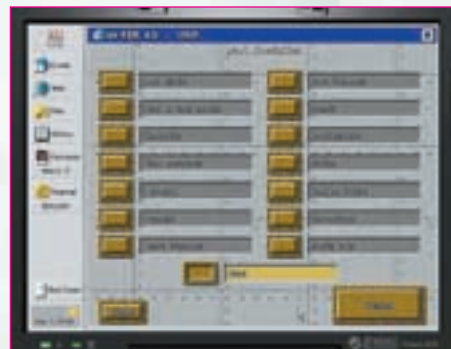
Однако начнем мы с наиболее ответственного и важного процесса — генерации собственного персонажа.

Еще при старте вам зададут вопрос о том, как вы желаете начать игру: импортировать старого персонажа из «Агонии Власти» (выбрав любой файл с сохраненной игрой) или же «начав жизнь с чистого листа». У каждого из вариантов есть свои преимущества и недостатки.

Импорт сэкономит вам целых \$3.000, что достаточно актуально, учитывая изрядный дефицит финансов в «Цене Свободы»; плюс к этому вы получите весьма развитого персонажа с отменными характеристиками. Однако, с другой стороны, вместе с информацией о персонаже будут импортированы и данные о реестре наемников из организаций АИМ и МЕРК, а кроме того, нещадному фильтрованию подвергнутся все предметы экипировки: забудьте про лучшие брони, дополнительно усиленные компандом или слизью подземных жуков, — все это будет убрано и подменено стандартным набором средней паршивости.

зон попробовать оба варианта, чтобы подобрать для себя оптимальный. Однако мы остановились на генерации персонажа — все-таки есть в этом что-то изящное и привлекательное. Поэтому давайте вместе рассмотрим все этапы создания альтер-эго.

Для начала прочтите письмо из Института Исследования Психологии Наемников и запишите код доступа для заполнения анкеты на сайте (**GP97SL**). Затем парой изящных щелчков мыши доберитесь до сайта компании и введите код в нижней части экрана.



Генерация нового персонажа сократит ваш бюджет на \$3.000, но при этом вы сможете получить ряд приятных бонусов. Во-первых, самостоятельно проконтролировать базовые значения характеристик. Тут важно заметить, что начальный максимум для любой из них теперь равен 90 единицам, а не 85, как это было в предыдущей части игры. Во-вторых, четко определить все навыки и умения — просто выбрать из списка желаемые пункты, включая даже недоступное ранее умение маскировки (помните наемника по кличке Тень — его конек).

Каждый из вариантов имеет полное право на жизнь. Больше того, есть ре-

Весь процесс генерации происходит в четыре этапа. На первом определяются важнейшие данные будущего наемника — имя, кличка и пол, а затем внешний облик, т.е. портрет. На втором этапе выбирается голос — на выбор предложено четыре варианта. А вот дальше начинается наиболее ответственная часть — определение умений и задание базовых значений для основных атрибутов.

Умения — всего четырнадцать пунктов (перевод может немного отличаться от того варианта, который будет в финальной версии «Цены Свободы»):



- Отмычки (Lock pick)
- Рукопашный бой (Hand to hand combat)
- Электроника (Electronics)
- Ночные операции (Night operations)
- Метательное оружие (Throwing)
- Обучение (Teaching)
- Тяжелое оружие (Heavy weapons)
- Автоматическое оружие (Auto weapons)
- Маскировка (Stealth)
- Обе руки (Ambidextrous)
- Ножи (Knifing)
- Стрельба с крыш (Rooftop Sniping)
- Камуфляж (Camouflage)
- Боевые искусства (Martial Arts)

Перечень весьма внушительный, вопрос в том, на чем в итоге остановить свой выбор. Но сначала — разясним сам принцип набора умений.

Итак, выбрать можно до двух навыков. Вариант с полным отсутствием навыков дает 10 дополнительных очков (увеличивая их с 40 до 50) при задании базовых значений для характеристик. Вариант с одним навыком делает его чрезвычайно эффективным (появляется соответствующая отметка — эксперт). Наконец, вариант с двумя умениями просто наделяет персонажа соответствующими бонусами (они заметны проигрывают по эффективности варианту с «экспертом», однако их сразу два). Так что любой вариант по-своему привлекателен.

Но вернемся к проблеме выбора — на чем остановиться и какие умения наиболее полезны? Вопрос тонкий. Тут необходимо четко понять, на чем будет специализироваться ваш персонаж. Желаете сделать из него профи по ночным операциям, который будет бесшумно и уверенно скользить в крошечной мгле и одним точным ударом ножа снимать часовых? Нет проблем — выбирайте умения «ночные операции» и «ножи». Любите часами неподвижно лежать на крыше, выискивая в глазок оптического прицела очередную жертву? Ваш выбор — «стрельба с крыш». Это достаточно очевидные примеры. Однако вся соль в том, чтобы подобрать навыки не только для своего протеже, а для всего отряда. В рядах вашей небольшой армии обязательно должен быть специалист по открыванию замков, пара стрелков, мастерски обращающихся с каким-либо видом оружия, полевой доктор (тут, правда, все упирается не в умения, а в одну из базовых характеристик) и так далее. Более подробно о формировании отряда мы еще поговорим, а пока просто постарайтесь усвоить одну истину — создать универсального солдата, который мог бы в одиночку разнести в щепки Тракону, не получится. Поэтому старайтесь так подбирать его навыки и характеристики, чтобы он занял четко определенное место в отряде.



Последний этап генерации — задание базовых значений для всех характеристик. К последним относятся:

- Здоровье (Health)
- Ловкость (Dexterity)
- Подвижность (Agility)
- Сила (Strength)
- Мудрость (Wisdom)
- Лидерство (Leadership)
- Меткость (Marksmanship)
- Взрывчатка (Explosive)

- Медицина (Medical)
- Механика (Mechanical)

Для первых шести параметров минимальным значением является 35 единиц, а максимальным — 90 единиц (разумеется, этот максимум относится только к процессу генерации — во время игры характеристики будут прогрессировать вплоть до 100 единиц). А вот с последними четырьмя атрибутами возможен следующий трюк — их можно снизить до нуля, причем сразу со значения 35 единиц. Однако при этом вы теряете возможность развивать данную характеристику и производить соответствующие действия (например, при «нулевой» медицине — лечить раненых, при «нулевой» меткости — стрелять из оружия и так далее). Не спорю, решение очень серьезное, но ведь и сблэзн заполучить сразу 35 очков достаточно велик, поскольку эти очки можно добавить к профилирующим характеристикам. Опять же, тут нужно не забывать о правиле баланса — не пытайтесь создать идеального бойца, в итоге вы получите ни рыбу, ни мясо. Четко расставьте все приоритеты — например, можно смело пожертвовать работой с взрывчаткой, если вы готовите бойца-штурмовика. Лучше потом доукомплектовать отряд кем-то, кто обладает хорошими знаниями в этой области.

Резюме — процесс генерации является очень важным и ответственным. Прежде чем создавать персонажа, тщательно продумайте стратегию и стиль будущих операций, определите примерный состав отряда и только после этого приступайте к священному таинству. Не торопитесь — это главное.

**ОТРЯД**

Мы уже говорили о том, что состав группы должен быть максимально сбалансирован. Совершенно не обязательно набирать сразу шесть наемников — тем паче, что дефицит средств и не позволит особенно разгуляться. Кроме того, практика показала, что вложения в «недорогих бойцов» оказываются пустым транжирством. Лучше взять действительно хорошего бойца, нежели трех посредственных за ту же сумму — разница будет колоссальная.

Очень важно помнить — огромную роль играет именно стартовый отряд наемников. Все дело в том, что после высадки в Траконе антенна вашего ноутбука будет сломана, и вы лишитесь возможности проводить онлайн-овое рекрутирование. Поэтому довольно долгое время вам придется прорываться через укрепления противника в изначальном составе, а следовательно, необходимо сразу позаботиться о выборе своих боевых спутников.

Действительно, а кого брать? Универсальный ответ, увы, невозможен, поэтому просто расскажем о нашей политике. В качестве ударной силы пошли двое — созданный персонаж (ночные операции, тяжелое оружие, меткость, ловкость и подвижность близки к максимуму) и капрал Лен (увы, Тень был занят). В принципе, место капрала



могут успешно занять Стрелка или Рысь — дело вкуса. Далее, в качестве «грузовичка» (то бишь, того, кто таскает на себе всевозможные найденные предметы) был выбран господин Нервный, он же Фрэнк Гордон — при стоимости \$800 он обладает силой 71, а также сносной подвижностью, что хорошо подходит для перетаскивания оружия и предметов экипировки. Разумеется, к полю боя его лучше и не подпускать — пусть отлеживается где-нибудь в укромном уголке, готовый в случае чего быстро покинуть сектор. Последний персонаж — вариант достаточно спорный — для лечения раненых был взят

полевой врач — доктор Майкл Даусан, или попросту Эм-Ди. Конечно, выполнить перевязку способен практически любой боец, однако заниматься полноценным лечением должен именно настоящий врач, такой как Эм-Ди. Полное восстановление здоровья происходит достаточно медленно — что-то около единицы в час, а под присмотром опытного врача это происходит куда быстрее. Подводим баланс: расход составляет \$26.800, остаток — \$3.200.

Не смущайтесь скромной суммой остатка — в «Цене Свободы» все выплаты единовременные, то есть больше никаких расходов на жалование наемников не будет. Кроме того, исчезли наценки за предметы экипировки, а также за медицинскую страховку. Представленная к оплате сумма финальная, и это очень удобно.

Не забывайте поглядывать в окно статистики отряда — там содержится очень много полезной информации, как, например, среднее жалование бойца, лучшие/худшие характеристики, количество убитых противников и так далее. Полезная штука.

**ПЕЧАЛЬНАЯ ПЕСНЯ ФИНАНСОВ**

В «Цене Свободы» нет шахт или каких-либо альтернативных источников постоянного дохода. Все средства добываются за счет выполнения различных заданий, а также путем завуалированного мародерства — обыскивания тумбочек, тел поверженных противников и т.п. Однако не забывайте и о еще одном верном способе — экономленные деньги есть заработанные деньги, это к вопросу о выборе наемников.

С другой стороны, исчезли и постоянные расходы, связанные с оплатой содержания вооруженных городских отрядов, а также стабильной выплатой жалования. Головной болью меньше.

**УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС**

Игровой интерфейс можно разделить на три основных экрана. Первый — экран ноутбука, где произво-



дятся все операции по найму солдат, получению отчетов, сбору дополнительной информации, созданию журналов и т.п. Понятно, что не нужно забывать об ограничении набора этих функций ввиду поломки антенны, однако в теории все должно быть именно так.

Второй экран можно условно назвать стратегическим экраном. На нем представлена карта Траконы (о географии сего местечка мы еще поговорим несколько позже), список наемников с важной информацией об их текущем статусе, небольшой регулятор компрессии времени, кнопка включения ноутбука, а также кнопка перехода к тактическому экрану (три последних — в правом нижнем углу). Это, конечно, не весь перечень элементов интерфейса, а лишь жизненно важные составляющие. Стратегический экран предназначен для всевозможных действий между сражениями — например, здесь можно заниматься перемещением отрядов, управлением скоростью течения времени, собирать предметы, разбросанные по освобожденному сектору, и так далее.

Тактический экран — и есть основной игровой экран, в котором вы будете действовать большую часть времени. Пока brave ребята-наемники не столкнут-





лись с силами противника, события будут течь в реальном времени. Однако как только они обнаружат врага, то придет черед походного режима. В

настройках можно отметить, чтобы ход был ограничен по времени — для профи это очень неплохой выбор в связке с «Железной Волей» и максимальным

уровнем сложности, однако для начинающих такой выбор может оказаться излишне сложным.

Немного базовой информации — тем, кто знаком с предыдущими частями игры, можно смело переходить на несколько абзацев ниже, к новштвам интерфейса «Цены Свободы». Во время походного режима у каждого из наемников есть определенное количество AP (**action points**), или же очков действия. Эти очки тратятся на движение, на стрельбу, на изменение положения и даже на разворот — на любое действие, которое требует времени. Поэтому неудивительно, что бег и ползание по-пластунски на одну и ту же дистанцию отнимает совершенно разное количество AP.

Чем определяется количество AP? В первую очередь — подвижностью персонажа, его энергией (раньше этот параметр назывался дыханием), состоянием здоровья, а также рядом других, менее важных характеристик. Если во время хода наемник израсходовал не все AP, то он может осуществить перехват во время хода противника (при появлении нового неприятеля).

Стрельба является одним из наиболее тонких и ответственных моментов игры. Для грамотного залпа необходимо занять удобную для стрельбы позицию, оставаясь при этом под защитой какого-либо прикрития — например, присесть за камнем или залечь возле ветвистого дерева. При первом выстреле расход AP достаточно велик — тут играет роль процесс пристреливания, а также выбор оптимального положения, ну а после этого выстрелы обходятся куда «дешевле». Однако всегда есть возможность повысить точность прицеливания за счет увеличения расхода

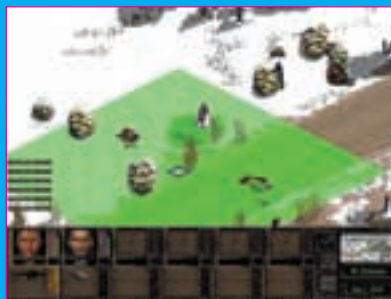
## СОВЕТЫ

1 При наведении на какое-либо оружие, находящееся в инвентаре наемника, будут подсвечены подходящие патроны. Верно и обратное.

2 Чтобы собрать нужные предметы в секторе, после того как он будет очищен от сил противника, совсем не обязательно напрягать зрение в поиске «мерцающих» окантовок. Выйдите в стратегический экран, щелкните правой кнопкой мыши на текущем секторе и выберите пункт «инвентарь». После этого появится окно со всем перечнем предметов, которые можно спокойно перетащить в инвентарь персонажей. Заметьте только, что такие манипуляции возможны исключительно в свободных от сил неприятеля секторах.

3 Следите за энергией наемника! Как только она окажется на минимальном значении, солдат упадет без сознания и будет некоторое время приходить в себя, начисто лишившись возможности двигаться. Энергия существенно снижается при беге, бессоннице, вдыхании слезоточивого газа и получении ранений. Восстановить энергию можно с помощью глотка воды из фляги или за счет отдыха.

4 Некоторые предметы можно комбинировать между собой. Так, например, не составит труда изготовить коктейль Молотова, приладить глушитель к оружию или сделать специальную насадку, повышающую дальность действия оружия (у модифицированного оружия появляется зеленая «звездочка»). Для совмещения предметов достаточно взять один из них, подвести на другой и щелкнуть правой кнопкой мыши. После этого появится окно с четырьмя слотами для модификаций. Не бойтесь экспериментировать — порой комбинации могут быть самые неожиданные.



5 Повышение характеристик наемников происходит от использования соответствующего умения. Например, меткость возрастает при активной стрельбе по противникам, медицина совершенствуется при оказании первой помощи, обращение со взрывчаткой прогрессирует по мере успешного обезвреживания ловушек и так далее. Однако важно помнить, что быстрый рост возможен лишь для низких значений атрибутов, а чем большими становятся эти значения, тем медленнее начинается идти прогресс. Чтобы повысить меткость с 98 до 99, потребуется активно стрелять почти всю игру!

6 Используйте преимущества или особенности ландшафта. Ищите укромные места, где можно занять долговременную оборону. Заботьтесь о прикритии с тыла и флангов. Противники стали заметно опаснее, поэтому будьте крайне аккуратны и хитры.

7 Не тратьте патроны почем зря, если враг оказался за пределами эффективной дистанции поражения вашего оружия. Шанс попадания минимальный, будь меткость наемника хоть 100 единиц.

8 Используйте респираторы, чтобы защититься от слезоточивых газов, которые

особенно опасны в закрытых помещениях. Один глоток смеси очень сильно снижает энергию наемника.

9. Не получается справиться с отрядом из двадцати головорезов? Попробуйте как следует отдохнуть, дождитесь ночи, вооружитесь оружием с глушителями или ножами и аккуратно снят их поодиночке. Обязательно применяйте режим «невидимки» (включается и выключается клавишей **Q**) — это позволит незаметно пробираться чуть ли не в двух шагах от врага.

10 Почти у всех головорезов есть рации, с помощью которых они запрашивают подкрепление. Чтобы избежать такой напасти, старайтесь уничтожать одинокого часового за один ход. Тут могут помочь выстрелы в голову, приемы восточных единоборств, выстрел в упор и пр.

11 Старайтесь не затягивать с отдыхом в освобожденном секторе — несколько суток, а то и часов, и к вам пожалует новый патрульный отряд.

12 Режим стрельбы очередями для автоматического оружия включается и выключается клавишей «B».

13 Быстрое сохранение игры осуществляется с помощью комбинации клавиш **Ctrl+S**, а загрузка быстрого сохранения — клавишами **Ctrl+Q**.

14 Совмещайте вместе (щелчком правой кнопки мыши и помещением в слот) полуразряженные магазины — это сэкономит место в инвентаре. Аналогично можно поступить с аптечками, набором инструментов и пр.

15 Чтобы сделать наемника доктором, ему необходимо дать в правую руку большой медицинский комплект, щелкнуть на его фигуре правой кнопкой мыши и выбрать соответствующий пункт в появившемся меню. Точно так же назначается механик, которому в правую руку вкладывается набор инструментов, а в остальные слоты — предметы для ремонта.

16 Не забывайте время от времени давать наемникам поспать. Это делается в стратегическом экране, щелчком напротив клички персонажа в колонке с изображением кровати. Во время сна восстанавливается максимальный уровень энергии.

17 Зайдите в экран настроек игры — там существует множество опций, которые позволяют подстроить интерфейс под свой собственный стиль.

18 Используйте новые возможности интерфейса — анализ степени защищенности того или иного места и степени визуального контроля местности (вызываются клавишами «End» и «Delete»). Расширить радиус можно с помощью клавиш «+» и «-» на обычной клавиатуре.





AP (наемник дольше целится в свою потенциальную жертву). Для этого необходимо привести перекрестие прицела на противника, а потом нажимать правую кнопку мыши — это будет увеличивать на единицу «стоимость» выстрела, повышая точность.

Говорить об управлении «Цены Свободы» можно очень и очень долго. Однако оно не слишком сильно изменилось со времен «Агонии Власти», по которой около двух лет назад мы выпустили спецвыпуск. В нем вы найдете всю информацию, вплоть до самых тонких нюансов, а пока давайте поговорим о принципиальных новшествах управления игрой.

\* Нажатие клавиши **F** покажет расстояние от текущего положения курсора до выделенного наемника. Это очень полезно использовать при определении дальности стрельбы. Причем не столько собственного оружия, сколько оружия противника, благо большинство стволов элементарно отличаются на слух.

\* Удерживая в нажатом состоянии клавишу «Del», вы можете получить информацию о степени надежности укрытия (в том месте, где находится курсор). Если квадратик под курсором окрашен в ярко-зеленый цвет — опасности минимальная, а если же в красный — шанс заполучить на добрую память девять граммов свинца очень велик. Оттенки между этими цветами свидетельствуют о промежуточной степени надежности. Учтите, что анализ происходит только для ВИДИМЫХ противников. Если квадрат под наемником окрашен зеленым цветом, это отнюдь не означает, что за его спиной, буквально в двух шагах, не скрывается какой-нибудь бесшумный головорез.

\* Аналогично клавише «Del» работает и клавиша «End», которая отображает область обзора текущего наемника. Если квадрат под курсором зеленого цвета, то персонаж гарантированно увидит в данной точке возможные поползновения врага; если же красного — то противник может хоть на ушах ходить, но останется при этом невидим для текущего наемника; желтый цвет — противник может быть обнаружен в одном положении из трех возможных; оранжевый — в двух положениях из трех возможных. Под «положениями» в данном случае понимается позиция персонажа: стоит в полный рост, присел, лег. Для обеих клавиш «Del» и «End» можно расширить радиус информации с помощью «+» или «->».

\* Во время ночных операций с помощью клавиши **N** можно отключить освещение, распространяемое вокруг наемника.

\* Комбинация клавиш **Ctrl-F** позволяет отключить тени под текстом, который появляется на игровом тактическом экране. Кстати, с помощью клавиши **M** убираются кроны деревьев, а также некоторые дополнительные растительные препятствия — очень удобно для действий в густых лесах.

### ТРАКОНА — ПЕРВЫЕ ШАГИ

Знакомство с Траконом начнется не слишком ободрающе — падение вертолета, сломанный ноутбук, легкие ранения (сектор Н7)... Однако лиха беда начала — уже в соседнем секторе вам обеспечен самый теплый прием полутора дюжин головорезов. Но прорываться надо, никуда не денешься. Дело в том, что на востоке находится городишко под названием Варрез. Несмотря на внушительный размер, поселение не отличается ни развитой инфраструктурой, ни характерными атрибутами мегаполиса — обычный деревенский городок. Однако за неимением лучшего придется всеми силами прокладывать дорогу к заветным кварталам. И усилия обязательно будут вознаграждены.

Варрез славен торговцами, которые, не мудрствуя лукаво, предлагают просто потрясающий ассортимент товаров. Нужен редкий ствол? Нет проблем. Ручной противотанковый гранатомет? Тоже можно — дороговато, но можно. И не беда, что в Траконе отродясь не было ни единого танка. Такую игрушку можно использовать и не только супротив бронетехники... Кроме этого, магазины Варреза являются единственным способом сбыть честно заработанные трофеи — а это один из основных способов улучшить материальное благосостояние.

Еще одна достопримечательность Тракона — шахта в секторе I13, увы, заброшенная. Как было неоднократно сказано выше, никаких возможностей по созданию постоянного источника дохода в «Цене Свободы» не предусмотрено. Так что прибавить к рукам ее не удастся, однако как следует изучить — определенно не помешает, поверьте на слово.

На этом пока все. В следующей части прохождения мы подробно расскажем о прохождении всех секторов, включая финальный бой на ракетной базе... Ход за ходом. Выстрел за выстрелом. Победа за победой!



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



# КОДЫ PC, PS One

## КОДЫ PC

### Hitman: Codename 47

#### Multiple Gun Combo Trick

Этот прием поможет вам сделать 15 зарядов в любом оружии.

- 1 Убедитесь, что у вас есть Beretta 92 в inventory.
- 2 Выберите оружие, на котором вы хотите провести этот прием и убедитесь, что вы держите в руках только одно это оружие.
- 3 Теперь бросьте его на пол.
- 4 Возьмите в руки Beretta 92, после чего подберите оружие с пола.
- 5 Теперь вы вооружены одновременно двумя «пушками», с 15-тью зарядами, пока вы будете вести огонь из двух стволов одновременно.

#### Награда

Когда вы выполните все дерективы миссии, не спешите выходить. Вместо этого, нажмите **F11** для вывода экрана по статистике на миссии. Когда появится надпись «**success**» нажмите **F12**, чтобы вернуться в игру. Повторите процесс. Каждый раз вы будете получать вознаграждение за миссию.  
Доступ ко всем миссиям  
Набейте «**Kim Bo Kastekniv**» в качестве profile name и вы получите доступ ко всем миссиям.

### Metal Gear Solid

Добавьте «**cheatable**» в командной строке игры (**mgsl.exe -cheatable**) и используйте следующие клавиши:

- F2** — **God mode**. Только будьте внимательны, как только заметите, что вам наносят повреждения, нажмите **F2** снова.
- F3** — Периодически обеспечит вас бесконечным боекомплект.
- F4** — Нормальный вид. Полезно после использования **F3**.
- F5** — Режим обзора.
- F6** — Быстрый перезапуск уровня. Вы окажитесь в самом его начале, но будете иметь весь инвентарь, что был у вас на момент нажатия на клавишу.
- F7** — Изменяет текстуры.

### Giants: Citizen Kabuto

- Нажмите **F1** и введите:
- gimmegifts** — все оружие и прикрасы
  - itsmyparty** — Instant Party House
  - allmissionsaregoodotogo** — Открыть все уровни
  - inneedspells** — Бесконечная Мапа
  - basegoverfast** — Ускоренная постройка базы
  - mapshowitall** — Открыть карту
  - basefillerup** — Восстановить базу
  - basepopulate** — Instant Smarty Work Force
  - pleasehealme** — Полное здоровье
- Sea Reapers без купальников

Откройте папку, куда были проинсталлированы **Giants**. Там в папке «**Bin**» найдите и уничтожьте файл «**arprfx.gzp**» (а лучше просто перенесите его в другую папку).

### Colin McRae Rally 2

#### Все машины

Введите **ONECAREFULOWNER** на экране «**Create New Driver Profile**».

#### Lancer Road Car

Введите **OFFROAD** на экране «**Create New Driver Profile**».

#### Mini Cooper

Введите **JOBINITALY** на экране «**Create New Driver Profile**».

#### Sierra Cosworth

Введите **JIMMYSCAR** на экране «**Create New Driver Profile**».

#### Ford Puma

Введите **COOLESTCAR** на экране «**Create New Driver Profile**».

#### Все уровни

Введите **HELLOCLEVELAND** на экране «**Create New Driver Profile**».

#### Зеркальные трассы

Введите **RORRIMSKART** на экране «**cheat options**».

#### Выстрелить fireball

Введите **GREATBALLSOF** на экране «**cheat options**». Используйте для этого ручной тормоз в режиме **arcade**.

#### Bouncing collisions

Введите **RUBBERTREES** на экране «**cheat options**». Работает только в режимах «**time trial**» и «**single stage rally**».

#### Нет повреждений

Введите **FRIDAYSCHILD** на экране «**cheat options**». Работает только в режимах «**time trial**» и «**single stage rally**».

#### Огромные колеса

Введите **EASYROLLER** на экране «**cheat options**». Работает только в режимах «**time trial**» и «**single stage rally**».

#### Низкая гравитация

Введите **MOONLANDER** на экране «**cheat options**». Работает только в режимах «**time trial**» и «**single stage rally**».

#### «Злые» CPU машины:

Введите **NEURALNIGHTMARE** на экране «**cheat options**». Работает только в режиме **arcade**.

#### Турбо режим

Введите **ROCKETFUEL** на экране «**cheat options**». Работает только в режимах «**time trial**» и «**single stage rally**».

#### Быстрая игра

Введите **PRUNEJUICE** на экране «**cheat options**». Работает только в режимах «**time trial**» и «**single stage rally**».

#### Кошачий силуэт

Введите **HELLO RAZU AND FLEA** на экране «**cheat options**».

## Sacrifice

Во время игры нажмите **F11** + **F12** + «**W**». Это выведет небольшое сообщение в левом нижнем углу экрана. Теперь набивайте коды, включая пробелы.

@ **bythepowerofgrayskull** — полное здоровье

@ **ihavethepower** — полная мана

@ **yourbulletscannotaharmme** — неуязвимость для вас

@ **dontfearthereaper** — добавить душ

@ **castratetheheathens** — возможность собирать красные души

@ **timeisonmyside** — мгновенная перезарядка заклятий

@ **aplethoraof** [имя монстра] — Вызвать 4-х существ

@ **alliwantforxmasisa** [имя монстра] — Вызвать одно существо

@ **gimmegimmegimme** [название заклинания] — Дает заклинание

@ **ragebuilding** — прокачивает вас до Level 9 и дает всех существ и заклятья (local multiplayer)

## КОДЫ PS One

### Looney Tunes Racing

#### Трасса ACME Factory

На экране главного меню нажмите **L2**, **R1**, **R2**, **▲**, **○**, **SELECT**.

#### Трасса Duck Dodgers Speedway

На экране главного меню нажмите **○**, **◀**, **□(2)**, **R2**, **SELECT**.

#### Трасса Forest Speedway

На экране главного меню нажмите **▲**, **R2**, **◀**, **▲**, **L1**, **SELECT**.

#### Трасса Garden Speedway

На экране главного меню нажмите **R1**, **◀**, **L1**, **○**, **SELECT**.

#### Трасса Planet X Speedway

На экране главного меню нажмите **R1**, **○**, **○**, **L2**, **▲**, **SELECT**.

#### Трасса Planet Y

На экране главного меню нажмите **▶**, **◀**, **▲**, **L2**, **L1**, **SELECT**.

#### Трасса Wackyland

На экране главного меню нажмите **L1**, **○**, **○**, **R2**, **▲**, **SELECT**.

#### Играть за Duck Dodgers

На экране главного меню нажмите **L2**, **□(2)**, **▲**, **○**, **SELECT**.

#### Играть за Evil Scientist

На экране главного меню нажмите **○**, **○**, **L2**, **R2**, **▲**, **SELECT**.

#### Играть за Foghorn Leghorn

На экране главного меню нажмите **▶(2)**, **L2**, **□(2)**, **SELECT**.

#### Играть за Genie

На экране главного меню нажмите **○**, **L1**, **R1**, **▲**, **○**, **SELECT**.

#### Играть за Gossamer

На экране главного меню нажмите **▲**, **○**, **R2**, **R1**, **○**, **SELECT**.

#### Играть за Granny

На экране главного меню нажмите **○**, **▲(2)**, **L1**, **R1**, **SELECT**.

#### Играть за Hector

На экране главного меню нажмите **▲**, **L2**, **L1**, **▲**, **○**, **SELECT**.

#### Играть за Pepe Le Pew

На экране главного меню нажмите **◀**, **▶**, **R1**, **○**, **○**, **SELECT**.

#### Играть за Rocky

На экране главного меню нажмите **▲**, **◀**, **R2**, **○(2)**, **SELECT**.

#### Играть за Sylvester

На экране главного меню нажмите **◀(2)**, **L1**, **▲**, **○**, **SELECT**.

#### Играть за Yosemite Sam

На экране главного меню нажмите **◀**, **▶**, **R2**, **○**, **○**, **SELECT**.

### Star Wars: Demolition

#### Неуязвимость

Выберите опцию «**Preferences**» и нажмите **L1** + **R1**. Теперь введите пароль «**RAISE THEM**» на экране «**Jedi Mind Trick**».

#### Все персонажи

Выберите опцию «**Preferences**» и нажмите **L1** + **R1**. Теперь введите пароль «**WATTO\_SHOP**» на экране «**Jedi Mind Trick**».

#### Низкая гравитация

Выберите опцию «**Preferences**» и нажмите **L1** + **R1**. Теперь введите пароль «**LO\_GRAV\_ON**» на экране «**Jedi Mind Trick**».

#### Режим «Slow-motion»

Выберите опцию «**Preferences**» и нажмите **L1** + **R1**. Теперь введите пароль «**LOW\_MO\_ON**» на экране «**Jedi Mind Trick**».

#### Играть за Tamtel Shreej

Успешно пройдите игру, набрав минимум 10,000 кредитов за **Boba Fett** и **Wade Vox**, чтобы открыть Tamtel Shreej.

#### Играть за Pugwis

Успешно пройдите игру, набрав минимум 10,000 кредитов за **General Otto** и **Tia & Ghia**, чтобы открыть Pugwis.

#### Играть за Wittin

Успешно пройдите игру, набрав минимум 10,000 кредитов за **Aurra Sing** и **Quagga**, чтобы открыть Wittin.

#### Играть за Malakili

Успешно пройдите игру, набрав минимум 10,000 кредитов за **Tamtel Shreej**, **Pugwis**, и **Wittin**, чтобы открыть Malakili.

#### Играть за Boushh, Darth Maul, и Lobot

Успешно пройдите игру, набрав минимум 10,000 кредитов за **Malakili**, чтобы открыть Boushh, Darth Maul, и Lobot.

# ИГРЕНЕР.RU

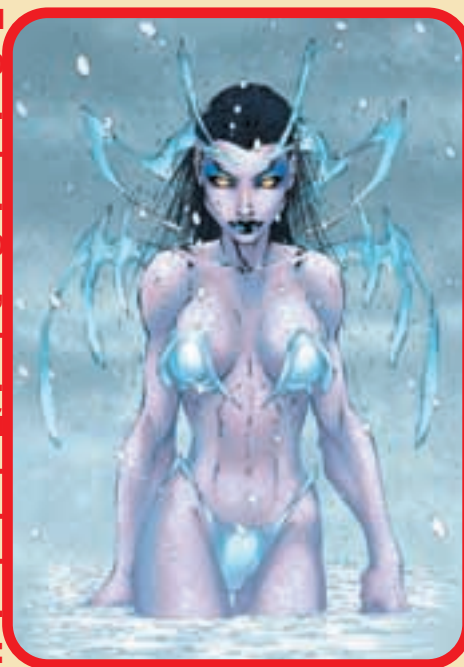


**ПЕРЕД**  
ТЫ ДОЛЖЕН ВИДЕТЬ ЭТО!





**За последний месяц в жизни «Страны Игр» многое изменилось. Связано это отчасти с выходом юбилейного номера. В конце концов, негоже отмечать пятилетие косметическими изменениями. В процессе подготовки юбилейного номера к печати становилось понятно, что необходимо каким-то образом изменить устоявшуюся систему работы и... наверное, вы все держали в руках 82-й номер «Страны Игр», который соответствующим образом и оценили. Что интересно, изменились и приходящие письма. На мой взгляд, в лучшую сторону. Впрочем, смотрите сами:**



А вообще журнал классный. Главное не останавливаться на достигнутом. Напоследок несколько вопросов:

1. Выходит ли газета «Страна PC Игр»? Если да, то почему её нет в продаже у нас? В городе появляются все номера «Страны», кроме спецвыпусков.
  2. Разъясните ситуацию с «Дальнобойщиками 2». Везде появляются глючные пиратские версии. Когда выйдет оригинальная лицензионная версия? Будет ли она выпущена фирмой 1с и когда???
  3. Когда выйдут Commandos 2?
  4. Что за локализованная версия UT, которая стоит «немного дороже пиратской»?
  5. Сделайте таблицу всех наиболее популярных игр, которые уже локализованы или станут таковыми в ближайшее время.
- С уважением, Дмитрий.  
nike@onego.ru

*Где шедевры вроде «Дневников Гордона Фримена»? На этот вопрос можно было бы ответить так: «А где шедевры вроде Half-Life?». Вообще же прохождения создаются в рекордно сжатые сроки, поэтому времени на творчество остается не особенно много. Хотя не исключено, что в будущем подобные «Дневники», «Расследования» и «КМБ» будут появляться. Что касается новой системы оценки, то позволю себе с Дмитрием не согласиться. Фанат жанра получает детальную оценку, ориентируясь на мнение тех, кому он доверяет. Завялему стратегу, возможно, и неважно, что думает о его игре квакер, но, в первых, среди экспертов нет поклонников каких-либо определенных жанров, а, во-вторых, если уж на то пошло, мнение квакера о стратегии может быть важно для других квакеров, которые хотят поиграть в стратегию. Ситуация не такая уж и экзотичная. К ответам:*

1. Газета «Страна PC Игр» больше не выходит.
2. Обязательно выйдут! И по качеству игра много превосходит украденную пиратами «бету».
3. Предположительно - весной 2001 года.
4. Возможно, речь идет о выпущенной в России компанией SoftClub лицензионной версии Unreal Tournament.
5. Не совсем понятно, какие данные должны входить в эту таблицу и как оценивать популярность игр...

*претендует на объективность. Это - редакционный Top 100, составленный десятью сотрудниками журнала «Страна Игр». Конечно, может показаться странным, что в него не вошел тот же Fallout, но... я, например, был безумно удивлен, когда узнал, что та же участь постигла одну из самых моих любимых игр - Tex Murphy: Pandora Directive. Top 100 никого ни к чему не обязывает, это - просто информация к размышлению (воспоминаниям, ностальгии и пр.).*

*2. Что-то мы не заметили, что PC, как игровой платформе уделяется меньше внимания. Ну, а касательно того, что про игры на PS не нужно писать, потому что есть Official PlayStation Magazine... в общем, комментариев к настоящему моменту накопилось более чем достаточно.*

**Привет Страна!**  
Пишет тебе читатель из города Петрозаводска. Читаю ваш журнал с сентября '96 года. За эти годы журнал сильно изменился. Вот и решил я высказаться на этот счет. Особенно порадовала оперативность. Оформление также на высшем уровне. Не сокращайте раздел «Тактика». Если кому-то не нравится, то пусть не читает. Прохождения стали слишком банальными.

Где шедевры вроде «Дневников Гордона Фримена»? Нынче модно критиковать Назарова. Я лично с удовольствием читаю его статьи. Должно же быть, какое-то разнообразие!!! Зачем сделана рубрика «Галерея»? Картинки-то красивые, но на стену их вешать не станешь, да и никакой полезной информации, зато две страницы занимает. Теперь о наболевшем, т.е. о постере и о диске. Тут вы превзошли все мои ожидания. Гигантский постер можно с гордостью вешать на стену. Новый дизайн диска - просто фантастика. Грузится быстро, демки самые свежие. Правда, иногда не всегда можно найти то, о чем написано на обложке диска, но это мелочи.

И немного о новой системе оценок. Старый вариант был более информативным. Хотелось бы видеть две оценки. Одна бы отражала мнение автора, как специалиста по жанру, а другая давала бы представление нам об игре с точки зрения разных авторов, т.е. ваш вариант системы. Таким образом, фанат жанра мог бы получить детальную оценку новой игры, а любитель других жанров на основе мнений разных авторов получит оценку игры, как очередного события в игровой индустрии. Я думаю, что завялему стратегу неважно, что думает о его жанре квакер и наоборот.

Открытое письмо редакционному совету «Страны Игр»  
Идея написания подобного письма вызрела у меня от номера к номеру. Но по каким-либо причинам я откладывал и откладывал это ответственное мероприятие. Теперь вот, когда и настроение есть, и время, и возможность - пишу то, что вы сейчас по идее должны читать.

Настоятельно прошу воспринимать все реплики максимально адекватно ;)  
Первая часть письма - это всевозможные пожелания, рекомендации и прочее и прочее. Вторая - вопросы и темы для обсуждения.

О работе редакции. Как многие могли заметить, в последнее время журналистский состав Страны Игр (как и СИ в общем) подвергается активной реструктуризации: появляются новые авторы, сокращается объем работы старых. Знаете, когда я говорил о недостаточном количестве авторов, я не имел в виду решение проблемы банальным набором новых кандидатов (конечно, и не я, наверное, вообще подтолкнул вас на это). Так, если Олег Коровин честно отработывает свой пай, то некто Олег Кафаров занимается откровенным сачкованием, ставив статьи почти на конвейерный сбор. Да, Борис Романов тоже где-то любит сачкануть, но за его профессионализмом этого не видно. Наверное, стоит расшифровать, что я понимаю под словом «отработывать». Если автор провел за игрой не более четверти ее потенциального геймплейного времени, если он не удосужился почитать статьи на



ello Gameland,  
Хм... Я давно читаю ваш журнал (ха-ха если бы вы получили по центру каждый раз, когда читали это...). И вот решил написать вам. У меня несколько вопросов:

1) почему в ваш Top100 не был включен Fallout (любая из частей), честно говоря, я не думаю что Vampire TM или у Battlezone проходили столько человек и по столько раз. Я сам прошел её 3 раза, причем каждый раз я находил все новые фишки. Также мне непонятно, почему Mechwarrior оказался так низко(я фанат этой игры еще с первой части - не квеста, а симулятора). Неужели он хуже AvP по мне, так единственный плюс игры - увеличение популяции ежейков - уж их рожать приходилось на каждом шагу(по крайней мере, играя за пехотинца).

2) Почему все меньше уделяется внимание PC-играм? У меня тоже есть PS, но я покупаю OPM, чтобы почитать о ней.

Пожалуй это все. Жду ответа, как соловей лета.

P.S. Привет всей редакции, особенно Холоду.

Дмитрий Дроздов

Сразу перейду к ответам:

1. Как уже говорилось, Top 100 ни в коем разе не







противоположно, даже диаметрально. Мое мнение - многопользовательская интернет сессия. Как считают остальные (в т.ч. и по отношению к консолям) ?

б) Какой город мира можно назвать столицей игровой индустрии?  
в) Любимая игра (аналогично пункту а)))? У меня Цивилизация.  
г) Когда будет нормальный диск? Флеш на диске - отстой! Его возможности не задействованы и на двадцать процентов. Посмотрите флешу из Арт-Лебедевских сайтов. Или флеш версию сайта B&W. Низковато взяли, господа...  
P.S. Меньше латиницы!  
Пока, Repondez si il vous plait!  
Yours sincerely, Michael Khorpiakov

*Здравствуй, Михаил. Во-первых, спасибо за обстоятельное и чрезвычайно интересное для каждого из нас письмо. Во-вторых, признаюсь честно, с тобой можно было*

*ное. Главное - наша работа, которая будет интересна тем, кто журнал приобрел. Кстати, новая система оценок - чем не проявляющаяся на страницах редакция.*

*Кстати, критика новой системы оценок, на мой взгляд, невнятна. Придумать-то можно, что угодно, а вот, как это реализовать... Как, например, оценивать весомость мнений, аргументацию? Это же тогда полжурнала придется отвести только для одних оценок. Которые, кстати, вряд ли будут сильно отличаться от тех, что вы видите сейчас.*

*«Обратная Связь». Встречное предложение: откройте журнал год эдак за 1997. И посмотрите, что тогда представляла собой рубрика. Изменения производились постепенно - ведь создатель этой рубрики не ее ведущий, а читатели. Я могу лишь контролировать общие процессы. Вот и все. Ответы:*

*а) Широко распространенному мнению о том, что ничто не может заменить живого соперника, я мог бы противопоставить свое: ничто не может заменить компьютер. Чрезвычайно интересно разговаривать с живым собеседником, но ты бы, Михаил, отказался от того, чтобы поговорить с компьютером? С компьютером, который действительно умеет разговаривать или, как минимум, имитировать разговор? С Интернетом все ясно - ничего революционного нового в multiplayer-играх произойти уже не сможет, а вот искусственный интеллект... На самом деле, это и есть мнение редакционного большинства. С ним не согласен, конечно же, Сергей Долинский, который считает, что в Интернете есть масса неиспользованных возможностей с точки зрения как разработчиков, так и игроков.*

*б) Вопрос чрезвычайно сложный и неоднозначный. Столицей разработчиков 3D-action'ов окажется, наверное, Остин, штат Техас. Столицей индустрии видеоигр почти наверняка станет Токио. Огромное количество разработчиков сидит в Калифорнии. И так далее. А вообще-то все эти наши предположения не особенно корректны. Дело в том, что индустрия электронных развлечений не нуждается в*



тему иностранных коллег (хотя это необязательно), если он не узнал и не привнес иного мнения о предмете рассуждений и критики, если он полагался исключительно на свою субъективную оценку, то этот автор - халявщик или дилетант. Выводы делаете сами.

Далее, что такое редакция вчера и сейчас? Ее не было видно на страницах журнала. Она была абстрактна, не ощутима сквозь весь номер, и лишь частично проявлялась в рубрике «Обратная связь» в лице Дмитрия Эстрина. И он один был - как редакция. А вот Амирджанов у меня ассоциировался с рекламным отделом - совершенно не понимаю почему. Быть может потому, что он прогибался (и, быть может, продолжает!) под рекламодателем (описки-с...)? Но вообще, проблема «редакция versus рекламодатель» распространена, сложна, многогранна и выходит за рамки моего обращения ;)

Но вот появилась Новая система оценок. Кому она не нравится - тот дурак! Он недооценивает значимость плюрализма мнений, он близорук и глуп. Но, конечно, и она не совершенна. Предлагаю еще одну эволюцию - переделать систему оценок так, чтобы она учитывала не количество «голосов», а весомость мнений, аргументацию - как при Иване Грозном в Боярской Думе. И только один человек должен выставлять конечную оценку - человек, который не видел предмета обсуждения, который «аудировал» остальных, открыто для читателей, естественно. Вердикт должен быть разносторонним. Ведь вы, «электорат», выдаете «мандат» игре на право быть установленной у геймера. Это все же более ответственно, чем кажется.

Предпоследнее предложение - редактирование рубрики «Обратная связь». Сделаете ее живой, уберете с глаз долой технические и полу-технические вопросы. Это, конечно, должно быть, более того - обязательно, но вне страниц. Хотя, в исключение, некоторые тенденции необходимо обозначать, но очень редко (не как сейчас!). Давайте больше поводов для высказывания мнений, премию какую-нибудь учредите. Действуйте. Финальное предложение. Редакция, активнее вмешайтесь в другие статьи, выползайте везде, как единое целое или индивидуально, по членам - не важно, главное - у вас должно быть лицо, лицо коллектива. Вопросы, для тренировки ума и искоренения лени.

а) Как вы считаете, какое направление в развитии игр будет превалировать в будущем? Знаю, что Эстрин считает таковым AI. Мое же мнение абсолютно

*бы долго спорить. Спорить так же, как мы спорим в редакции, опускаясь порой до пустых оскорблений и не разговаривая потом друг с другом по несколько дней. Опять-таки все, что я пишу здесь, окажется моим личным мнением, которое наверняка не разделят другие сотрудники редакции. Несколько слов о новых авторах. Я считаю, что они нужны. И я добьюсь того, чтобы они были. Причин несколько. Во-первых, постоянно увеличивающиеся объемы работы. Во-вторых, это будет полезно для старых авторов, которые увидят, что им наступают на пятки. В-третьих, это будет хорошо для журнала, так как за счет новых авторов улучшится общее качество статей. Конечно, кто спорит - нам нужны хорошие авторы. И найти их, представьте себе, довольно сложно. Повторяюсь, все это мое мнение, которое многие в редакции могут и не разделять. Абсолютно согласен с тем, что на страницах журнала должна быть видна сама редакция. Но она ни в коем случае не должна подменять собой все осталь-*

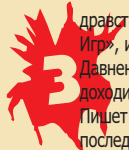




каком-то центре, дело обстоит совсем наоборот.

в) А у меня, например, таковой нет. Как нет ее и у большинства сотрудников «Страны Игр». Тут уж профессия обязывает: постоянно менять свои предпочтения с развитием игровой индустрии. Я, например, также очень люблю Sid Meier's Civilization, но я не могу сказать, что люблю эту игру больше, чем, например, Half-Life. Конечно, у каждого из нас есть нелюбимые игры, но... это уже другой вопрос.

г) Спасибо тебе, Михаил!-. Довольно простой flash на диске - это для твоего же блага. Чтобы ничего не тормозило. Можно было бы, конечно, сделать что-то из ряда вон выходящее, но мы все-таки ориентировались на большинство, которому бы наверняка не пришлось по вкусу дергающаяся анимация.



Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «Страна Игр», и, конечно же, уважаемый г-н Эстрин.

Давненько хотелось Вам написать, да все руки никак не доходили, ну вот все-таки решил.

Пишет Вам ваш постоянный читатель (по крайней мере, последние 2 года) и сразу хочу поблагодарить Вас за вашу нелегкую работу. Журнал у Вас самый лучший на сегодняшний день, практически по всем «параметрам»: отличное качество статей, высокая информативность, про оформление и дизайн и говорить нечего - просто великолепно, единственное что хромает так это рубрика «Железо», надо немного доработать (можно сделать обзоры новых материнских плат, процессоров, видеокарт, винчестеров, сканеров и т.д.). Рубрика Новостей в последнее время улучшилась, наконец то сделали Календарь Релизов. Новый дизайн диска, кстати, намного лучше (грузится быстрее:)) и оригинальнее. Да, побольше софта на диск нужно класть (всякие там драйвера, утилиты, Вас об этом уже не раз просили). В общем надо немного доработать и будет самое лучшее издание игрового журнала в России.

Новая система оценок - то, что надо, 4 эксперта в самый раз, у каждого свое мнение. Меня тут чуть не убило письмо одного, так сказать, непостоянного читателя, который заявил что, мол, мнение Ваших экспертов для него ничего не значит и что Вы для него не авторитеты. Мне показалось, что он случайно заглянул в Ваш журнал, полистал его, посмотрел оценки, не читая журнала и ляпнул такое. Такие «типы» мне уже встречались, которые говорили, что «Страна Игр» отстой. Я с яростью им отвечал - «Вы хоть читали этот журнал? Полистали небось?». Все так и получалось, что они даже и не читали статей. Так вот хочу сказать, если бы этот тип был постоянным читателем «СИ» он бы так не разбрасывался словами. Парень, ты не прав. Не трогай наших авторов!!!

Ну ладно на этом закругляюсь, слишком сильно разозлился, надеюсь это не последнее мое письмо Вам.

Желаю всего лучшего,  
Ваш постоянный читатель, Serg.

P.S. Хотелось бы спросить у Дмитрия, какова статистика прихода писем в редакцию по e-mail'у и по обычной почте. Просто ради интереса:)))

*Вот, в общем, тоже заслуживающее внимания мнение. По-моему, характерно, что оно появилось после выхода юбилейного номера. Раньше нас хвалили более абстрактно... Что касается статистики прихода писем в редакцию, то, должен многих разочаровать, она не ведется. Во-первых, потому что постоянно меняется. А, во-вторых, главное все-таки для нас не количество, а заинтересованность читателей в том, что мы делаем. С этим все в полном порядке!;-))*



Здравствуй, уважаемая редакция СИ!

Пишу вам это письмо лишь чтобы обратить ваше внимание на ошибки и недоработки в журнале. Первой и основной является появление неизвестно откуда страниц из «Хакера» в журнале, но, дабы не уподобиться всяким дебилам, пишущим письма, типа «у вас на стр.5 опечатка...», будем считать, что читатели этого не заметили. А теперь перейду к де-

№02 (83) январь 2001

# СТРАНА ИГР

патчи, видеопатчи, демо-версии новых игр

**ДЕМО-ВЕРСИИ:**  
Colin McRae Rally 2.0 v1.05  
Insane Patch  
X-Tension v2.0  
Carmageddon: TDR  
2000 Nosebleed pack  
**ВИДЕО:**  
Kessen  
Planet Harriers  
Sonic Adventures 1  
Sonic Adventures 2  
**ПЛЮС:**  
Полезные программы,  
письма читателей и  
многое другое...

**ПАТЧИ:**  
Hitman:  
Codename 47 SP1a  
Diablo II v1.04  
Sacrifice Patch 2  
Red Alert 2 v1.003  
Giants v1.1

**ДЕМО-ВЕРСИИ:**  
Oni  
Moonshine runners (Самогонки)  
Fallout Tactics:  
Brotherhood of Steel  
Fate of the Dragon  
RC Simulator  
Kao the Kangaroo

лу. Вообще-то у меня давно появилась идея обсудить в вашем журнале не игры, а ваше к ним отношение, представляющее порой геймеров плевать от ярости за то, что Эстрин и его братва думают об их любимых играх. Первым делом у меня к вам вопрос: в месяц в двух журналах вы оцениваете около двадцати игр, причём три

всем известных чела, делают это регулярно. Дак вот, успевают ли они за тридцать дней ознакомиться с двадцатью играми? Ответ: нет (по буквам: н-е-т). Итак, вывод - оценки ставятся наобум по принципу «одна баба сказала». Поэтому мы то и дело слышим, что American McGee's Alice игра так себе, а Дьябло вообще



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* издатель  
 Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор  
 Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора  
 Борис Романов *boris@gameland.ru* редактор Видео  
 Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн  
 Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США  
 Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

ART

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

GAMELAND ONLINE

Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master  
 Академик *akademik@gameland.ru* WEB-редактор

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела  
 Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер  
 Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер  
 Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер  
 Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

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

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель  
 Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор  
 Борис Скворцов *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* 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

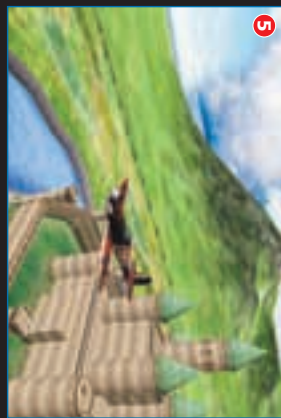
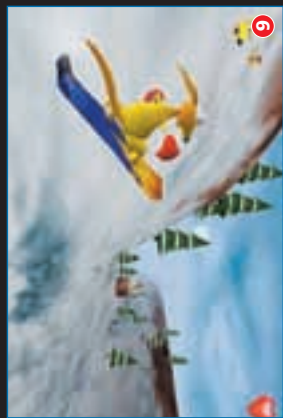
Цена договорная

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. Принимом извинения читателей, 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.

Обложка: Михаил Огородников



ДЕМО-ВЕРСИИ:

1 ONI

Демка одного из самых ожидаемых долгожданных славной компании Вилгье Software. Экшн от третьего лица, авантюра и шутер в одном флаконе. Балъзам на душу всех поклонников аниме — мужественная девушка по имени Коноко бьет морду нехорошим дядям и расстреливает их из мощных пушек.

2 MOONSHINE RUNNERS (САМОЛОНКИ)

Англоязычная демо-версия очередного сумасшедшего творения калифорнийской команды K-D Lab. Управляем футуристическими и скаковыми машинами, колдуем, берем вооружение и заранее осваиваем интуитивный интерфейс. А уж графика... просто сказочная.

3 Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Наконец-то у нас появилась возможность пощупать демку одной из самых ожидаемых в этом году стратегий-RPG! Отличный туториал и пара одиночных миссий — что еще нужно человеку для счастья? Берем

шестерых бойцов из Братства Стали и отправляемся в радостный поход. Удачи!

4 Fate of the Dragon

Какой же диск без реал-тайм стратегий? Си с радостью представляет очередное творение знаменитой Eidos — Кигай, II век нашей эры, нашествие татаро-монголов... Вы — полководец, развиваете технологию, строите армию и объединяете расколотое государство. Наслаждайтесь!

5 RC Simulator

Летать любите? Тогда эта демка специально для вас. Выбираем самолетик и вперед. Фотореалистичная графика, реалистичная летная модель, не слишком усложненное управление. Графика настолько хороша, что вы почувствуете кайф, даже врезавшись в землю. Работает 15 дней после инсталляции.

6 Kao the Kangaroo

Ну и напоследок - приключения игрушечного кенгуренка в боксерских перчатках. Прыгаем и скачем, отбиваясь от многочисленных врагов, впереди — 25 разноцветных миров и куча веселья.

лажа. Получается, что ваша система оценок - суперотстой, и предлагаю дать ей имя «генератор случайных чисел». [pRealerQ@mail.ru](mailto:pRealerQ@mail.ru).

P.S. Не напечатаете, не обижусь, а просто пойму, что у вас нет никакого уважения к мнению читателей.

Что касается полос «Хакера» в «Стране Игр», то,

по нашему мнению, это - серьезная ошибка, которая... произошла по вине финской типографии. Представьте себе, и такое случается. Разумеется, мы приносим всем нашим читателям извинения и сделаем все возможное, чтобы в будущем ничего подобного не происходило.



с **15** января  
по **7** февраля

Специальная акция для  
всех студентов в  
офисах **БИ ЛАЙН** и  
**«МОБАЙЛ  
ЦЕНТР»!**

КРУТО  
СТИЛЬНО  
СОВРЕМЕННО



- Би+ – это уже подключенный современный мобильный телефон!
- Би+ – никакой абонентской платы!
- Входящие звонки с телефонов «Би+» и Би Лайн GSM – бесплатно!

**БЕРИ СВОЙ СТУДЕНЧЕСКИЙ**  
И ПОКУПАЙ!

Телефон **Motorola M3688**  
или **Ericsson A1018s**

всего за

**\$60**  
включая все налоги

а телефон **Philips Savvy** всего за

**\$70**  
включая все налоги

Офисы «БИ ЛАЙН»: ул. 8 Марта, 10, стр. 14 ул. 1-я Тверская-Ямская, 2, стр. 1 Пескорядский пер., 18

Генеральный представитель  
«МОБАЙЛ ЦЕНТР»

Единая справочная: (800) 762-5555

«Пролетарская», Воронежская, 35а  
«Мажковская», Садовая-Кундринская, 22  
«Варь Культуры», Зубовский б-р, 17  
«Курская», Садовая-Черногрозская, 13, стр. 1  
«Проспект Мира», Проспект Мира, 61

«Октябрьская», Ленинский проспект, 11  
«Аэропорт», Ленинградский пр-т, 44, стр. 1  
«Новые Черемушки», Профсоюзная ул., 43, кор.1  
«Красносельская», Красногрудная ул., 28  
«Арбатская», ул. Новый Арбат, 14  
«Кунцевская», Рублевское шоссе, 14, стр.1  
«Тулльская», Большая Тульская ул., 44  
«Охотный ряд», Тверская, ул. 5/6  
«Новослободская», Новослободская ул., 4

**Би+**

СПРАВОЧНЫЙ ТЕЛЕФОН 722-6622  
[www.beerplus.ru](http://www.beerplus.ru)



# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь  
в фирму «1С»:  
123056, Москва, д/я 64, ул. Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57,  
Факс: (095) 281-44-07  
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

## САМОТОНКИ



**K-D LAB**  
www.kdlab.com

# 1С®

ФИРМА «1С»







