

PC • PSOne • PS2 • Dreamcast • GameCube • XBox • Mac

СТРАНА ИГР FINAL FANTASY НАВСЕГДА

<http://www.gameland.ru>

ONI

ONIMUSHI
WARRIORS



ВЕЧНАЯ БИТВА С ДЕМОНОМ



(game)land

ИГРЫ:

Legends of Might & Magic Shenmue 2 Settlers IV Myst III Bouncer Age of Sail 2

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Final Fantasy IX Quake III Team Arena Железная Стратегия Дракула 2

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



С чего начинается процветание?

С сетевого решения:

hp netserver lc2000/lc2000r + hp e-pc + hp LaserJet 4050.

HP e-PC: процессор Intel® Pentium® III 800, 866, 933 МГц / Стандартно 64, 128 или 256 МБ SDRAM / Жесткий диск 10, 20 Гб / Встроенный видеoadapter Intel® 3D Direct AGP / Сетевая плата 3Com Fast Ethernet 10/100BASE-TX с поддержкой функции LAN / 24x CD-ROM опционально / Интегрированная 20-разрядная полнодуплексная стереоплата Cirrus Logic AC 97 PCI / Средства управления и безопасности HP Top Tools / Microsoft® Windows® 98SE, Windows® 2000 professional.

HP рекомендует использовать Microsoft® Windows® 2000 Professional.



HP Netserver LC2000/LC2000r: сервер для рабочей группы, удаленного офиса и быстрорастущих предприятий малого и среднего бизнеса. В данной модели надежность и расширяемость корпоративной системы идеально сочетается с привлекательной ценой / Сервер HP Netserver LC2000 выпускается в начальном, а LC2000r – в стоином исполнении высотой 5 секций EIA / До двух процессоров Intel® Pentium® III 800-1000 МГц / FSB шина 133 МГц / Стандартно 128 МБ, с расширением до 4 Гб памяти ECC SDRAM 133 МГц с функцией динамического сканирования / Видеоплата 2 МБ стандартно / Встроенный двухканальный контроллер Ultra2 SCSI / До шести низкопрофильных Ultra2 или Ultra3 SCSI накопителей горячей замены и две полочной высоты / Шесть PCI слотов (два – 64 бита и четыре – 32 бита) / Интегрированная сетевая карта 10/100TX / Возможность установки резервной сетевой платы, поддержка функции распределения нагрузки, а также технологий Cisco Fast Ether Channel / Встроенная плата HP Remote Assistant или дополнительная плата HP TopTools Remote Control Card / Стандартно вентиляторы горячей замены и дополнительно резервный блок питания горячей замены.

Принтер HP LaserJet 4050: новые возможности, легкое управление – больше дела, меньше хлопот / Скорость печати 16 стр./мин / Выход первой страницы менее чем за 15 секунд / Истинное разрешение 1200 т/д / Ресурс тонерного картриджа HP UltraPulse 10000 страниц / Индикатор расхода тонера / Индикатор расхода бумаги / Нагрузка до 65 тысяч страниц в месяц.



www.hp.com/go/4050

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



125502, Москва, ул. Лавочкина, 19
Тел.: 455-5581, 455-5021, 455-5571, 455-8491, 455-5401
Факс: 455-5021
e-mail: alex@veles.ru
web: www.veles.ru

СОДЕРЖАНИЕ

СИ № 04 (85) февраль 2001

КОЛООНКА РЕДАКТОРА

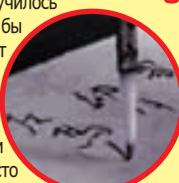


Доброе утро, если оно, конечно, доброе!

Не каждый день в игровом мире происходят события подобные тому, какое случилось 31 января 2001 года. Эту дату я бы порекомендовал как следует запомнить, ведь пройдя эту точку отсчета, вся индустрия изменится. Казалось бы, не произошло ничего невероятного и уж тем более катастрофического. Просто закончилось время иллюзий. И с сожалением приходится констатировать, что закрылась одна из самых ярких страниц в истории видеоигр. И несмотря на то, что в результате этой ситуации все мы, скорее всего, только выиграем, все равно тягостные чувства не покидают моего сердца. Вероятно, вы тоже почувствуете то же самое, прочитав раздел новостей в этом номере, но смею вас уверить, так действительно для всех будет лучше. Но все же никакие печальные новости не смогут погасить радужного настроения, навеянного нашей (и я думаю, что вы согласитесь) сверхоптимистичной обложкой. Есть все причины полагать, что именно такое настроение будет пробуждать в нас новый Square'вский шедевр. Final Fantasy возвращается. И никогда не надоедает.

Всегда ваш,

Сергей Амирджанов



- 004** НОВОСТИ *NEWS*
- 008** SPECIAL *REPORT*
Square
История Final Fantasy
Final Fantasy X
Bouncer
Игровая индустрия 1995–2000
- 024** ХИТ? *PREVIEW*
Legends of Might & Magic
Medal of Honor: Allied Assault
Shenmue 2
NFS: Motor City Online
Myst III: Exile

- 038** В РАЗРАБОТКЕ *PREVIEW*
Settlers IV
Independence War: Edge of Chaos
Paper Mario
Conker's Bad Fur Day

- 044** ОБЗОР *REVIEW*
Oni
Onimusha Warlords
Age of Sail 2
Fighting Vipers 2
Star Trek: Отверженные
America
Агент

- 062** X-FILES
Вселенная Warhammer.
(Окончание)

- 066** ОНЛАЙН *ONLINE*
Ультима.RU.
Redmoon: Circle of Destiny & Love
aGSM vs Gamespy
Download: Проверено лично

- 072** ЖЕЛЕЗО *FERRUM*
Aibo

- 074** ТАКТИКА *TAKTIX*
Final Fantasy IX
Quake III Team Arena
Железная Стратегия
Дракула 2

- 092** КОДЫ *CODES*

- 093** ПИСЬМА *LETTERS*

На 1-й стр. обложки: По странному стечению обстоятельств в номере встретились две игры, посвященные борьбе с демонами. Причем борьбе японски, японскими методами и в японском стиле. Иероглиф в красном круге - это и есть ONI, то есть "демон", в переводе с японского.

ПОДПИСКА

ВО ВСЕХ ОТДЕЛЕНИЯХ СВЯЗИ РОССИИ И СНГ!

Подписной индекс в "Объединенном каталоге 2001" ("Зеленый каталог")

"СИ" - **88767**, "СИ+CD+постер" - **86167**

Зарубежная подписка www.Pressa.de



Shenmue 2

Как и многие недавние проекты Sega, творение Yu Suzuki опередило свое время и сенсационное претворение в реальность идеи "интерактивной жизни" было воспринято многими лишь как новый шаг в развитии жанра Adventure. Спустя год после выхода игры в свет, ей до сих пор не остается равных в плане графического оформления и реалистичности отображаемых на экране объектов.

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

Игры в алфавитном порядке

PC	ВРС	Age of Sail 2	America	Final Fantasy IX	Final Fantasy X	Independence War: Edge of Chaos	Legends of Might & Magic	Medal of Honor: Allied Assault	Myst III: Exile	NFS: Motor City Online	Oni	Quake III Team Arena	Settlers IV	Star Trek: Отверженные	Агент	Дракула 2	Железная Стратегия	PS	Final Fantasy IX	DC	Fighting Vipers 2	Legends of Might & Magic	Quake III Team Arena	Shenmue 2	Onimusha Warlords	Shenmue 2	Xbox	Legends of Might & Magic	Shenmue 2	NG4	Conker's Bad Fur Day	Paper Mario
		50	58	74	12	40	24	28	36	34	44	80	38	56	60	88	84		74		54	24	80	30	48	30		24	30		42	43

Medal of Honor: Allied Assault

Постеры
формата А2



В каждом
журнале с CD



Oni – это, безусловно, событие. Причем, учитывая то, что PC в последнее время не может похвастаться большим количеством хитов, событие радостное. Долгожданный action от Bungie, впрочем, многих может разочаровать досадными ошибками...

Final Fantasy на все века

Square как ни одна другая японская игровая компания по-прежнему, что означает всенародное признание и любовь миллионов фанатов. Изобретя полтора десятка лет назад чрезвычайно удачную формулу, Square продолжает следовать ей и сегодня, давая как преданным фанатам, так и ярким своим ненавистникам очередной повод для бесконечных споров. Но одно совершенно бесспорно: Final Fantasy – это НАВСЕГДА!



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

Список рекламодателей

02 обложка	Журнал	05	VerySell	27	Бука	57	Журнал	81	Журнал "Фантом"	89	Спецвыпуск
"Мобильные компьютеры"		17, 37, 55	E-Shop	33	1С		"Мобильные компьютеры"	83	Спецвыпуск журнала		журнала "Хакер"
03 обложка	Муз ТВ	19	1С	47	Никита	65	DVD-Shop		Страна Игр (Казани)	91	Modern Art
04 обложка	1С	21	Vist	53	Техмаркет	73	РОБОТ	85	АБКП	92	Хакер-сайт
01	Vales-Data-HP	23	Руссобит	59	Полигон	79	Журнал "ХАКЕР"	87	Official PlayStation Россия	96	LanIt



ЭКСПЕРТ: Сергей ОВЧИННИКОВ
e-mail: ovch@gameland.ru

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Sega: Время для сенсаций.

31 января 2001 года корпорация Sega созвала в Японии, Америке и Европе пресс-конференцию, на которой руководители трех подразделений игрового гиганта поделились с общественностью своими планами по реструктуризации финансово неблагополучной компании. Именно в этот день реальностью стали все слухи и даже некоторые самые невероятные предположения, услышав которые еще несколько месяцев назад, мы бы непременно долго и громко смеялись.

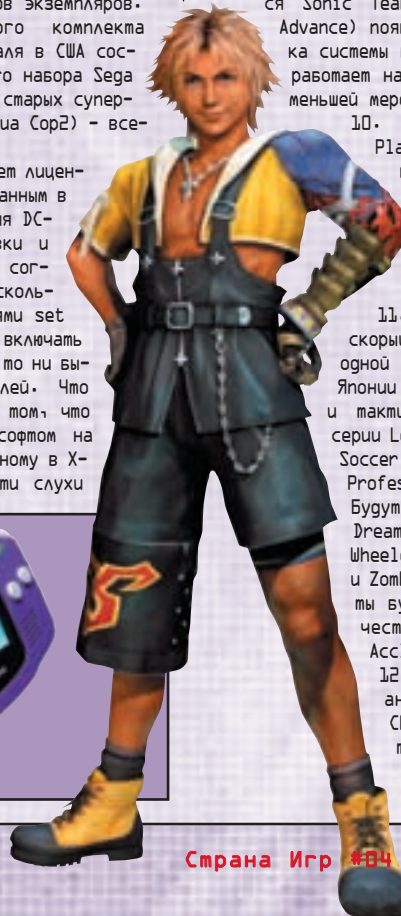


Но теперь шутки закончились. Sega выходит из «железного» бизнеса, отказывается от попыток внедрить на мировом рынке свою последнюю консоль Dreamcast, становится независимым издательством и полностью переходит на создание видеоигр для игровых платформ нового поколения. Для того, чтобы вам было проще переварить эту гору сенсационной информации, попробуем разложить все по полочкам и по пунктикам. Все приведенные ниже данные официально анонсированы компанией Sega и ни в коем случае не являются плодом нашего вымысла. Для нас это был такой же шок, как, наверное, будет и для вас...

1. Dreamcast проган в Америке в количестве, превышающем 3 миллиона экземпляров, мировые продажи составляют от 8 до 8,5 миллионов экземпляров.
2. Sega приняла решение прекратить дальнейшее производство своей приставки и после распродажи всех консолей не возобновлять

производство. На момент написания заметки общее количество консолей на складах Sega составляло около 2 миллионов экземпляров.

3. Стоимость стандартного комплекта Dreamcast начиная с 4 февраля в США составит \$99,85, а специального набора Sega Smash Pack (включающего 12 старых суперхитов с Sega Genesis и Virtua Cop2) - всего \$119,95.
4. Технология Dreamcast будет лицензироваться всем заинтересованным в этом компаниям для включения DC-чипсета в интернет-приставку и прочие устройства. Подобные соглашения уже подписаны с несколькими крупными производителями set-top-box'ов. Пока нет планов включать чипсет Dreamcast в какие бы то ни было модели DVD-проигрывателей. Что касается недавних слухов о том, что X-Box будет совместим с софтом на Dreamcast благодаря встроенному в X-Box DC-чипсету, то Sega эти слухи



5. Поддержка Dreamcast новыми игровыми релизами будет продолжена на протяжении ближайших 18 месяцев, большая часть анонсированных или находящихся в разработке игр выйдет в 2001 году. Ни один из уже начатых проектов на Dreamcast не будет отменен, но производство новых игр будет приостановлено. На 2001 год намечен выход более 100 проектов.
6. Выход новых игр спортивных серий NBA2k2, NHL2k2, NFL2k2, WSB2k2 не будет отложен или отменен, - все они обязательно появятся в продаже на Dreamcast. Будущие серии появятся на других платформах.
7. Sega продолжает активно продвигать свою игровую службу Sega.net, и намерена сделать ее мультиплатформенной. Более того, по всей видимости, Sega будет создавать на базе Sega.net онлайнную игровую службу для PlayStation2, и возможно, для GameCube по официальному заказу Sony и Nintendo.
8. Sega превращается в независимое мультиплатформенное игровое издательство, и будет создавать игры для PlayStation2, GameBoy Advance, Nintendo GameCube и X-Box. Какие-то из них будут появляться на всех платформах, некоторые могут быть эксклюзивными для того или иного формата. К марту 2002 года планируется выход более 60 проектов.
9. Sega налаживает тесные взаимоотношения с компаниями Sony и Nintendo, готовясь в первую очередь начать выпускать игры для PlayStation2 и GameBoy Advance. Первые проекты на PS2 увидят свет в конце лета, в то время как первая игра на GBA (ею окажется Sonic Team'овский ChuChu Rocket Advance) появится уже в день запуска системы в Японии 21 марта. Sega работает над игрой на PS2 уже по меньшей мере несколько месяцев.
10. Первой игрой на PlayStation2 от Sega станет порт Space Channel 5, вслед за которым на PS2 также появится и только что анонсированный сиквел Space Channel 5 II.
11. Sega также планирует скорый выход на PlayStation2 одной из игр популярнейшего в Японии сериала Sakura Taisen, и тактических симуляторов из серии Let's Make a Professional Soccer Club и Let's Make a Professional Baseball Team. Будут также портированы с Dreamcast Crazy Taxi, 18 Wheeler American Pro Truckee и Zombie Revenge, эти проекты будут изданы в сотрудничестве с издательством Acclaim.
12. Для GameBoy Advance анонсированы, помимо ChuChu Rocket Advance также Sonic the Hedgehog Advance (выйдет летом в день премьеры GBA на



Вы не любите расплывчатых перспектив?

Мы предлагаем технику,
которая позволит сфокусироваться
на реальных достижениях



Compaq Deskpro EX
с процессором Intel®Pentium®III
733-933МГц обладает
исключительной
производительностью
при сравнительно низкой цене,
сочетает в себе новейшие
технологические решения
(Intel®815, 3D graphics)
и позволяет гибко изменять
конфигурацию (64-512Мб RAM,
10-15Гб HD, W98/W2K)



Compaq Deskpro EN Small Form Factor
самый маленький корпоративный
компьютер с мощными
средствами управления
(Altiris eXpress™, PC Transplant™,
Compaq Intelligent Manageability),
прост в обслуживании,
сокращает простои, повышает
производительность труда.



Compaq Deskpro EN
Compaq Deskpro EN (Intel®Pentium® III 733-933МГц,
Intel®815E, 3D DirectAGP) специально спроектирован
для работы в сети предприятия с использованием
различных операционных систем, средств подключения
и управления.

Оптовые поставки дилерам от крупнейшего дистрибутора Compaq
Verysell-Trading: Россия, 117419, Москва 2-й Донской проезд, д.7/1
Тел. (095) 705-91-91, факс(095) 705-92-03

Партнеры Verysell:

Москва: Торговый Дом "Комьюлинка" (095) 737-88-55; Би-Эл-Си (095) 955-71-85; Свемел (095) 154-51-81;
Белмонт Консалтинг (095) 937-16-06; ЛайтНет Комплекс (095) 200-14-14; АСТ group (095) 232-56-88;
Патриарх (095) 216-72-01; Группа Вайден (095) 231-16-67; Си-Эс-Эс (095) 258-67-07;
Metal Trade (095) 135-24-97; Классика (095) 796-90-70; ЭС+ЭС (095) 324-54-97; Д-Факто (095) 959-73-71;
Евро-Восточная Компания (095) 924-66-07; Компьютер Микенко (095) 737-75-01;
Тауэр-Сети (095) 210-06-90; **Санкт-Петербург:** Инфорт-Технологии (812) 325-66-55;
Комплет (812) 327-31-80; **Екатеринбург:** Минорест (3432) 10-59-51; Корус-АКС (3432) 59-97-80;
Волгоград: Апрель (8442) 33-90-21; ВОГЭС (8442) 37-32-88; **Красноярск:** Кама (3912) 27-94-82;
Магнитогорск: Инфомат (3511) 37-64-01; **Н.Новгород:** Лик-Н (8312) 34-27-70;
Новосибирск: Интерфакс (3832) 46-04-11; **Петрозаводск:** Елмас-DATA (8142) 55-60-88;
Самара: Билар (8462) 66-22-14; **Томск:** САТ (3452) 41-16-63; **Уфа:** Банкос (3472) 52-73-94.



www.veryell.ru

COMPAQ
Inspiration Technology

www.compaq.ru

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

Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* зам. главного редактора
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
Максим Каширин *max@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

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. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на "Страну Игр" строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Дизайн обложки:

Михаил Огородников

американском рынке) и популярная головоломка Puyo Puyo Advance.

13. Анонсированы новые проекты на Dreamcast, которые, скорее всего, также будут переведены на PlayStation 2, GameCube или X-Box (видимо, в этом порядке по мере убывания количества представленных на платформе игр). В их числе:

Beach Spikers - симулятор пляжного волейбола от Am2 и самого Yu Suzuki
 Bomberman Online - гениальная многопользовательская головоломка
 Confidential Mission - портированный с иг-

ровых автоматов шутер со световым пистолетом

Crazy Taxi 2 - уже анонсированный, но от этого отнюдь не менее хитовый проект компании Hitmaker

Daytona USA 3 - Новая серия знаменитой Daytona. Пока, правда, нет никаких подробностей.

Jet Grind Radio 2 - Сиквел одной из лучших игр прошедшего года, гениальной и недооцененной. Пожалуй, самый неожиданный анонс, если не считать того, о котором я сообщу в самом конце заметки.

ХИТ-ПАРАД ПРОДАЖ ИГР В США ЗА 2000 ГОД

TOP 10 АМЕРИКА, ВИДЕОИГРЫ

1	POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC
2	POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
3	TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	GBC
4	WWF SMACKDOWN 2	THQ	PSX
5	MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS	PS2
6	TONY HAWKS PRO SKATER2	ACTIVISION	PSX
7	DRIVER 2	INFOGRAMES	PSX
8	TEKKEN 3	Namco	PSX
9	MARIO TENNIS	NINTENDO	GBC
10	DONKEY KONG 64	NINTENDO	N64

TOP 10 АМЕРИКА, PC

1	FROGGER	HASBRO INTERACTIVE	
2	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS	
3	THE SIMS: LIVIN LARGE	ELECTRONIC ARTS	
4	ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO INTERACTIVE	
5	UNREAL TOURN: GAME OF YEAR	INFOGRAMES	
6	WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE	DISNEY INTERACTIVE	
7	DIABLO 2	HAVAS	
8	ROLLER COASTER TYCOON: LOOPY	HASBRO INTERACTIVE	
9	SIM THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS	
10	BALDUR'S GATE 2: SHADOW AMN	INTERPLAY PRODUCTIONS	

TOP 10 ВЕЛИКОБРИТАНИЯ, ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1.	Who wants to be a Millionaire	Eidos	PS0ne, DC, PC
2.	WWF Smackdown!	THQ	PS, N64
3.	FIFA 2001	EA Sports	PS0ne, PC
4.	Driver 2	Infogrames	PS0ne
5.	Crash Team Racing	Sony	PS0ne
6.	Rayman	Ubisoft	PS0ne
7.	Championship Manager 00/01	Eidos	PC
8.	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	PS0ne, PC, DC, N64
9.	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	PS0ne, PC
10.	SSX	EA Sports	PS2

TOP 10 ЯПОНИЯ, ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1.	Onimusha Warlords	Capcom	PS2
2.	Donkey Kong 2001	Nintendo	GBC
3.	Yu-Gi-Oh Duel Monsters IV	Konami	GBC
4.	Pokemon Crystal	Nintendo	GBC
5.	Exciting Pro Wrestling	Yuke's	PS2
6.	Mickey's Racing Challenge	Nintendo	N64
7.	Metal Slug X	SNK	PS0ne
8.	Ultimate Fighting Championship	Capcom	DC
9.	Victorious Boxers	ESP	PS2
10.	Dragon Quest III	Enix	GBC

Прошедшие две недели ознаменовались давно ожидаемой, но от этого ничуть не менее приятной для всех обитателей Туманного Альбиона сенсацией: в Англии впервые игра прогана миллионным тиражом. И все было бы совсем замечательно, если бы этой игрой стало бы нечто иное кроме Eidos'овского Who Wants to be a Millionaire (иными словами «О, счастливишка!»). Ну что же, у всех свои везенья. PlayStation2 теперь тоже есть что отпраздновать. После разочаровывающего старта (и финиша) Bouncer'a, Capcom'овский суперхит Onimusha все-таки сумел добиться впечатляющего результата, распродавшись за первые несколько дней после выхода тиражом, превышающем 500 тысяч копий. Еще немного везения и первый платиновый million-seller обеспечен. С другой стороны, игру закупило лишь около 15 процентов всех владельцев PlayStation2 в Японии. А это гурной знак. Поскольку пять лет назад Resident Evil'ом отоварилась половина. И миллион копий был проган не в течение долгих недель (как это предстоит Onimusha), а за первые несколько дней. Но не будем слишком строги к PS2, - все-таки Onimusha - не такой уж и шедевр, хотя игра, бесспорно, хорошая. Об уже чисто наркоманской привычке американцев не покупать себе ничего, кроме покемонов и монихоков я, пожалуй, на этот раз ничего не скажу.

Booga-Booga - Уникальная онлайн-стратегия от команды Visual Concepts
Shenmue II - американская версия выйдет в ноябре-декабре, подробнее читайте в рубрике Хит?

Space Channel 5 II - Несмотря на то, что сам создатель игры всегда говорил, что сиквела не будет, вот он. Танцуют все!

Virtua Tennis 2001 - Продолжение одной из лучших спортивных находок прошлого года, теперь с улучшенной графикой и новыми персонажами, в том числе и женскими.

Ну а теперь приготовьтесь к самой громкой, самой невероятной сенсации! Четвертая серия легендарного сериала

Virtua Fighter, известная под кодовым названием Virtua Fighter X и теперь уже вполне официально переименованная

в Virtua Fighter 4 выйдет ЭКСКЛЮЗИВНО для PlayStation2. Точка. Небольшое объяснение.

VF4 разрабатывается командой Am2 и Yu Suzuki лично специально для игровых автоматов на базе архитектуры Naomi 2 (существенно усовершенствованной Naomi/Dreamcast).

Игра будет впервые продемонстрирована 22 февраля 2001 года на выставке игровых автоматов AOU Show

(на ней же появится давным-давно ожидаемый Soul Calibur 2 на архитектуре System 251, то есть на PS2).

Относительно возможного появления игры на Dreamcast у нас всегда имелись определенные сомнения, и в одно время даже полагалось, что таинственная литера X в названии рабочей версии проекта означала возможное появление игры на X-Box.

Однако Sega

рассудила иначе, и видимо, не без значительной поддержки со стороны Sony.

Спустя некоторое время после премьеры VF4 в залах игровых автоматов (где игра без всяких сомнений ждет шквальный успех), проект будет выпущен в версии для PlayStation2, в некоем эксклюзивном для этой приставки варианте.

Это, впрочем, не значит, что VF4 не появится на том же Dreamcast или X-Box. Или GameCube. Но сначала - только PS2.

На данный момент вообще пока точно не ясно, является ли VF4 на Naomi 2 и VF4 на PlayStation2 одной и той же игрой. Видимо, все-таки да.

Подробнее об игре вы сможете узнать в одном из мартовских номеров СИ, а пока мы предоставляем вам возможность увидеть самые первые изображения повзрослевших героев VF4.

Картинки представляют собой render'ы на основе реальных игровых моделей, -оцените мощь Naomi 2 сами! Что же касается комментариев произошедшего, то, пожалуй, мы пока от них воздержимся, сказав лишь, что в мире видеоигр с сегодняшнего дня полностью изменились приоритеты.

И на будущее Sega и ее проектов произошедшее наверняка скажется положительным образом.

Black & White выходит!

Команда Lionhead Studios и лично ее руководитель Peter Moulinaux сообщили через каналы Electronic Arts о том, что разработка мистического проекта Black & White подошла к своему завершению и после финальной зачистки багов игра отправится в производство для того, чтобы появиться на прилавках американских магазинов 27 марта, а английских - 30 марта. Какого года? Будем надеяться, что текущего;-)

GBA: Самый успешный старт в истории?

Президент компании Nintendo, постаревший, но все такой же непреклонный и ехидный Hiroshi Yamauchi, на днях повеселовав с корреспондентами агентства Bloomberg, раскрыл подробности планов Nintendo и попутно расставил несколько акцентов относительно текущего положения в индустрии видеоигр.

Прежде всего, Yamauchi сообщил, что объемы предварительных заказов на стартовый 21 марта в Японии GameBoy Advance уже превысил цифру в 2,7 миллиона экземпляров, и это за два месяца до премьеры.

Заказы только на Nintendo'вские четыре стартовые игры составили более полутора миллионов экземпляров. Помимо этого Yamauchi прокомментировал заявления издательства Square о том, что оно собирается выпустить IV, V, и VI серии своего мегасериала Final Fantasy на GameBoy Advance.

Похоже, что нанесенная прегательством Square травма все еще не зажила и глава Nintendo высказался о перспективах сотрудничества Square и Nintendo крайне скептически.

Однако знающие источники подсказали, что на самом деле Nintendo проводит сейчас политику поддержки своего нового GameCube за счет GameBoy Advance, - соответственно, каждое издательство, желающее выпустить проект на GBA, обязано подписаться и на создание игр для GameCube.

Единственным исключением, похоже, служит компания Konami, у которой с Nintendo особые отношения. Впрочем, новую политику Nintendo никак нельзя назвать нелогичной, но вот будет ли она достаточно эффективной, покажет время.

Компания Activision сообщила о том, что английская студия Mucky Foot приступила к созданию видеоигры по мотивам популярного фильма Blade. Дата выхода назначена на март 2002 года, пока исключительно на PlayStation2.

Издательство Square планирует не прекращать работу не только над играми, но и над фильмами. Согласно последним слухам, результаты работы над фильмом Final Fantasy оказались настолько впечатляющими, что Sony уже готова профинансировать создание сиквела.

Издательство Activision намерено выпустить в этом году новое продолжение своего суперпопулярного сериала Tony Hawk's Pro Skater на PSOne, причем произойдет это задолго до выхода третьей части игры на PlayStation2. Скорее всего, в новую игру будут включены свежие уровни и также будет слегка улучшено графическое

оформление. Проект пока проходит под названием THPS 2.5.

Компанию Sega покинул ее бывший президент Shoichiro Irimajiri, взявший на себя ответственность за неудачный запуск Dreamcast в Японии. С поста президента он ушел еще в середине прошлого года, а теперь и совсем ушел из компании. Ранее Irimajiri работал в Honda, и по сведениям информационных агентств, в игровой индустрии он работать больше не хочет.

Компания Sony Computer Entertainment сообщила журналистам о том, что давно ожидаемый Gran Turismo 3 A-Spec для PlayStation2 не появится в продаже в Японии 15 февраля, как это было объявлено ранее. Разработчиком Polyphony Digital попрежнему еще около полутора месяцев на доведение своего шедевра до ума. Новая дата выхода назначена на апрель 2001.

Компания Bungie совместно с известным издательством комиксов Dark House Comics запустила новый сериал, базирующийся на выходящей в конце января игре Oni. Первая книжка, посвященная приключениям суперагентши Кококо уже появилась в продаже.

Компания Activision сообщила о том, что английская студия Mucky Foot приступила к созданию видеоигры по мотивам популярного фильма Blade. Дата выхода назначена на март 2002 года, пока исключительно на PlayStation2.

Издательство Square планирует не прекращать работу не только над играми, но и над фильмами. Согласно последним слухам, результаты работы над фильмом Final Fantasy оказались настолько впечатляющими, что Sony уже готова профинансировать создание сиквела.

Издательство Activision намерено выпустить в этом году новое продолжение своего суперпопулярного сериала Tony Hawk's Pro Skater на PSOne, причем произойдет это задолго до выхода третьей части игры на PlayStation2. Скорее всего, в новую игру будут включены свежие уровни и также будет слегка улучшено графическое

оформление. Проект пока проходит под названием THPS 2.5.

Компанию Sega покинул ее бывший президент Shoichiro Irimajiri, взявший на себя ответственность за неудачный запуск Dreamcast в Японии. С поста президента он ушел еще в середине прошлого года, а теперь и совсем ушел из компании. Ранее Irimajiri работал в Honda, и по сведениям информационных агентств, в игровой индустрии он работать больше не хочет.

Компания Sony Computer Entertainment сообщила журналистам о том, что давно ожидаемый Gran Turismo 3 A-Spec для PlayStation2 не появится в продаже в Японии 15 февраля, как это было объявлено ранее. Разработчиком Polyphony Digital попрежнему еще около полутора месяцев на доведение своего шедевра до ума. Новая дата выхода назначена на апрель 2001.

Компания Bungie совместно с известным издательством комиксов Dark House Comics запустила новый сериал, базирующийся на выходящей в конце января игре Oni. Первая книжка, посвященная приключениям суперагентши Кококо уже появилась в продаже.

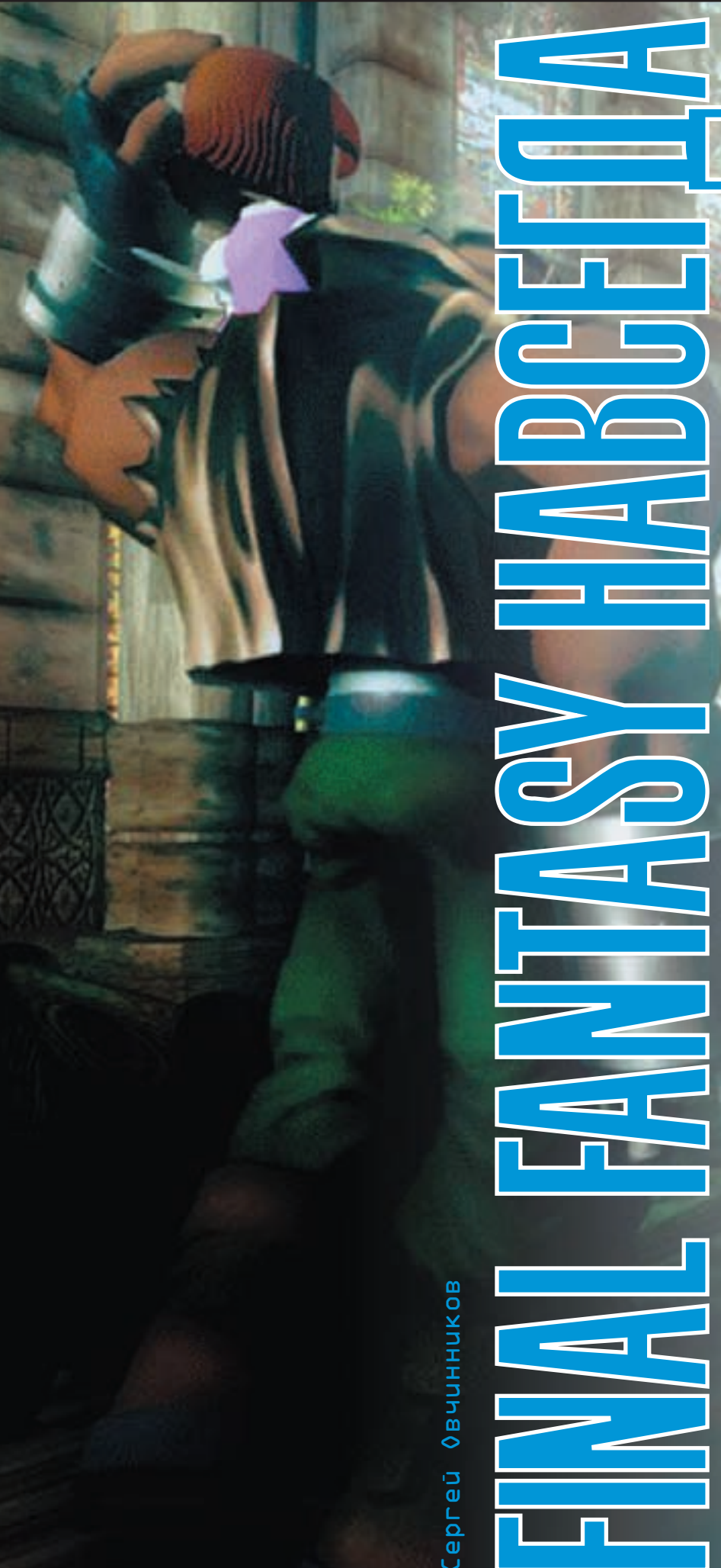
Новости Компаний.

Компания Activision сообщила о том, что английская студия Mucky Foot приступила к созданию видеоигры по мотивам популярного фильма Blade. Дата выхода назначена на март 2002 года, пока исключительно на PlayStation2.

Издательство Square планирует не прекращать работу не только над играми, но и над фильмами. Согласно последним слухам, результаты работы над фильмом Final Fantasy оказались настолько впечатляющими, что Sony уже готова профинансировать создание сиквела.

Издательство Activision намерено выпустить в этом году новое продолжение своего суперпопулярного сериала Tony Hawk's Pro Skater на PSOne, причем произойдет это задолго до выхода третьей части игры на PlayStation2. Скорее всего, в новую игру будут включены свежие уровни и также будет слегка улучшено графическое





FINAL FANTASY НАВСЕГДА

Сергей Овчинников

Компания Square, сегодня один из крупнейших игроков на японском консольном рынке и обладатель самой популярной торговой марки RPG, некогда начинала как полкустарное предприятие, балансирующее на грани разорения. Основатель компании Hiironobu Sakaguchi, будучи неплохим программистом, страстно желал создавать невиданные тогда игры, обладающие сюжетной линией, готовой поспорить по драматичности с хорошими кинофильмами, притягивающие людей как магнит и заставляющие их играть часами напролет до самого финала.

Но все это было практически неосуществимо на не особенно распространенной дискетной приставке к Famicom (NES в Америке или, еще проще, Dendy в России), на которой Square и начала свой творческий путь. Игры на дискетах были дешевле в производстве и само их создание не было столь рискованным делом, как выпуск игры на картриджах. В случае неудачных продаж дискеты можно было изъять с прилавков и перезаписать на них новые игры. Нераспроданные картриджи же отправлялись прямоком на свалку. И тем не менее, малое количество пользователей Famicom Disk не позволили Square выпустить ни одного хита, и компания оказалась в незавидной ситуации. Решившись, наконец, сыграть ва-банк, Sakaguchi начал разработку первого проекта для Famicom на картриджах, озаглавив игру Final Fantasy. В случае провала она стала бы последней игрой Sakaguchi и Square, их «последней фантазией».

Понятное дело, игра создавалась не на пустом месте. За основу был взят популярнейший ролевой сериал Dragon Quest компании Enix, пионер японских RPG и сам по себе своеобразный клон Ultima IV. Final Fantasy позаимствовала из него очень многое — принцип построения графики, боевую систему, многие элементы игрового процесса. Но кое-что к и без того успешной формуле удалось добавить...

FINAL FANTASY

Платформа: Famicom (NES)
Дата выхода: 18 декабря 1987 года (Япония), Июль 1990 (США)
Продажи в Японии: 0,8 миллиона копий

Уже в первой FF сюжетная линия была много сильнее и разнообразнее, чем в Dragon Quest, в котором из серии в серию эксплуатировался нелепый сюжетец на тему «спаси принцессу, убей злодея». Здесь же Square поведала красивую сказку о гибнущей планете и таинственном предании о том, что явятся четыре воина, которые придут на выручку. Но героям противостоят четыре монстра, каждый из которых черпает силу у одной из природных стихий: воды, огня, земли и воздуха. Эти монстры правили миром еще две тысяч лет назад, и научившись перемещаться во времени, готовы уничтожить планету. Компании героев приходится много метаться по времени, чтобы докопаться до истины и уничтожить злодеев, и все заканчивается хорошо, если не считать некоторого сумбура в голове, который обычно возникает после проникновения в мозг диких «темпоральных историй». После же завершения FF вообще остаются сомнения в том, разобрались ли хотя бы сами разработчики в безумной истории. Отличительной чертой первой Final Fantasy стало полное отсутствие индивидуальности у персонажей. У них не было даже имен, только классы: воин, светлый и темный маг, вор, рыцарь и волшебник. Игрок сам мог подбирать себе подходящее сочетание и вести безликих персонажей сквозь дебри истории.



Первая Final Fantasy вышла и на английском, правда, двумя с половиной годами спустя, и на удивление как разработчиков, так и издателя, которым выступила сама Nintendo, достигла высокого уровня продаж. Реально же тираж FF в Америке превысил цифры продаж у себя на родине, благодаря большему распространению NES на момент выхода игры. Тем не менее, успех FF в США не убедил Nintendo в том, что имеет смысл выпустить на английском все части игры, и следующей на американском рынке появилась лишь Final Fantasy IV.

FINAL FANTASY II

Платформа: Famicom
Дата выхода: 17 декабря 1988
Продажи в Японии: 1,1 миллиона копий

Вторая часть FF обладала уже вполне солидным, запоминающимся и очень типичным для будущих серий сюжетом, в котором четверка отважных друзей пытается спасти мир, попутно осуществляя возмездие грозной империи Baramokia за гибель собственных родителей. По ходу дела выясняется, что главным источником вселенского зла является вовсе не король Baramokia, а полностью контролирующее его Облако Тьмы. Эта сюжетная связка в дальнейшем используется в сериале очень часто. Почти всегда в Final Fantasy два злодея, один видимый и лишь кажущийся злым человек или монстр со сломленной темными силами волей и как правило принужденный творить зло обстоя-



тельствами; и настоящий злодей, сущность которого проявляется лишь к развязке, тот, кто дергает за ниточки и получает удовольствие, видя страдание людей. Графически игра была весьма близка к первой части, а единственным серьезным отличием от FF1 в игровом процессе стала новая система набора опыта, при которой прокачивались лишь те умения, которые часто игроком использовались.

Вторую Final Fantasy Square почти до конца перевела на английский, однако в последний момент Nintendo передумала выпускать игру в Америке. Кто-то из сотрудников компании позже вывесил перевод в Интернете и используя многочисленные эмуляторы NES фанаты получили возможность сыграть и в этот шедевр. Вообще сегодня наилучшей платформой для игры во все старые Final Fantasy вплоть до седьмой части является PC на пару с качественными эмуляторами NES и SNES. А сами игры можно скачать в десятках различных мест, благо из-за древности продукта владельцы авторских прав не слишком-то стараются пресечь повсеместное скачивание ROM'ов.

FINAL FANTASY III

Платформа: Famicom
Дата выхода: 17 декабря 1989
Продажи в Японии: 1,4 миллиона копий

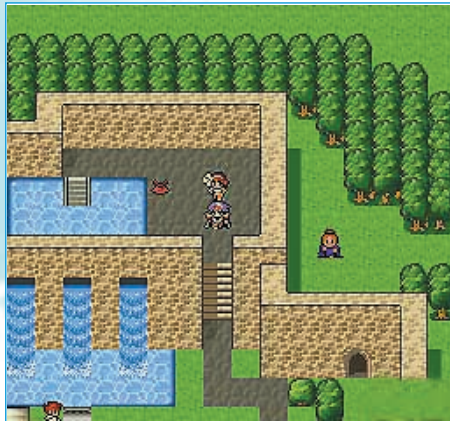
FFIII стала лучшей серией, появившейся на NES. Глубокий, эмоциональный сюжет и великолепное графическое и звуковое оформление сделали свое дело: игра стала настоящим бестселлером. Сюжет можно считать продвинутой и еще более запутанной версией истории FFII, в нем также фигурирует Облако Тьмы, однако игровой мир состоит из покрытых водой земель, и главной целью героев (по крайней мере, по началу) является избавление мира от наводнения. Бои в FFIII носят более тактический характер, чем в предыдущих сериях, а персонажи помимо классов подразделяются еще и на профессии, в рамках которых они могут приобретать те или иные навыки. Получаемые при повышении уровня бонус-очки можно потратить на улучшение этих навыков или на смену профессии.



FINAL FANTASY IV

Платформа: Super Famicom (SNES)
Дата выхода: 21 августа 1991 (Япония),
Ноябрь 1991 (США, под названием Final Fantasy II)
Продажи в Японии: 1,44 миллиона копий

Новая поворотная точка в истории сериала пришла с появлением нового поколения игровых систем от Nintendo. Приставка Super Nintendo сделала все еще двумерные миры современных игр более яркими и детализованными, чем когда-либо. Для Sakaguchi это был еще один шаг в сторону совершенствования сюжетной линии и визуального ряда. Final Fantasy IV — средневековая легенда о чести, достоинстве и причинах, побуждающих людей совершать злодеяния. Большая часть центральных персонажей далеки от идеальных мультяшных супергероев. И все они пытаются бороться со своими страхами, комплексами и инстинктами. Для всех этот процесс является болезненной и психически тяжелой метаморфозой. И только вместе им дано обрести настоящую свободу. В четвертой части в Final Fantasy пришла штука доселе для видеоигр совершенно неизведанная: мотивация персонажей и всестороннее освещение характеров. Три вышедших на Super Famicom серии FF



являются золотой страницей в истории сериала. В Final Fantasy IV впервые в сериале применена система Active Time Battle, превратившая строго пошаговые бои в динамические с сохранением внешне неторопливого стратегического режима. Впервые же появилась возможность менять состав персонажей по ходу игры.

FINAL FANTASY V

Платформа: Super Famicom
Дата выхода: 6 декабря 1992
Продажи в Японии: 2,45 миллиона копий

До сих пор являющаяся самой сложной и комплексной из всех игр серии, Final Fantasy V представляла собой совершенно уникальное творение. Впервые игроку было позволено путешествовать не по одному, а по двум, причем радикально отличным друг от друга мирам. На плане главных героев обрушилось несчастье, — повсеместно стали наблюдаться падения метеоритов, приносящих огромный ущерб. Под сомнение было поставлено будущее всего мира. Разношерстная команда героев, среди которых числились: искатель приключений, принцесса, девушка из пиратского клана и старый волшебник, выяснила, что метеориты попадают к нам из другого измерения, из параллельного мира. Чудом попал в него, они сталкиваются со страшным монстром X-Death, который после претворения в жизнь своего зловещего

плана умудряется объединить параллельный мир с реальностью, посеяв хаос и смутнение. По мнению многих игроков, обновленная система профессий FFV является лучшей в жанре, — герои могут познавать новые умения, следуя ветвящемуся пути из 22 различных профессий, от мага и воина до алхимика, танцора и дрессировщика монстров (как это актуально во времена Pokemon'a). Игра была анонсирована в Америке под названием Final Fantasy III, но проект был отменен, поскольку Square и Nintendo посчитали игру слишком сложной для американской аудитории. Так или иначе, но под именем Final Fantasy III вышла не пятая, а шестая глава бесконечной саги.



FINAL FANTASY VI

Платформа: Super Famicom
Дата выхода: 2 апреля 1994 (Япония), октябрь 1994 (США, под названием Final Fantasy III)
Продажи в Японии: 2,55 миллиона копий

Самая драматичная глава в сериале, FFVI превратила Final Fantasy в настоящий культ. Самая серьезная история, самая продвинутая 2D-графика с частичным использованием 3D в SNES'овском Mode7-режиме, самый интересный набор персонажей без конкретного выделения главных действующих лиц, — все это привело к тому, что Final Fantasy VI перестала быть просто игрой, она стала явлением. Необычно серьезный даже для японских RPG сюжет оставил в стороне маленьких детей, и Square совершенно четко ориентировала свое творение на подростков и взрослых игроков. Лишь в FFVI в сериале появилась настоящая любовная линия, а не сборище штампов и простоватых шуток. Саундтрек считается одним из самых совершенных произведений жанра игровой музыки. И если в ближайшее время не произойдет сенсации, то FFVI так и останется вершиной развития сериала.

На этом история сериала не заканчивается, но завершается наше повествование. С выходом в свет 32-битных игровых консолей, Square переметнулась в стан Sony и ее PlayStation, сначала анонсировав новую FFVII для PS и N64, а потом достаточно подло отменив N64-версию и вместо этого выпустив демку Final Fantasy VII для PlayStation в день японского дебюта приставки бывшего партнера. Тенденции к росту тиражей продолжилась: FFVII разошлась 3,3 миллионным тиражом,



а количество проданных копий превосходной Final Fantasy VIII составило более 3,6 миллионов копий. Впервые со дня основания сериала сбой в этом восходящем движении произошел лишь с Final Fantasy IX, вернувшейся к своим Super Nintendo'вским корням с милыми анимешными персонажами, нарисованными художником FFV и FFVI Yoshitaka Amano. Увы, народу это уже не нравится. Точнее нравится, но далеко не так, как сверхреалистичные CG-персонажи седьмой и восьмой серии. Тираж Final Fantasy IX на сегодняшний день составляет 2,8 миллиона копий. Что, вообще говоря, все равно является невероятным достижением. Будущее же сериала лежит в новых технологиях, которые нам продемонстрируют в FFX.

FINAL FANTASY



Спустя полтора года после премьеры, PlayStation2 получит, наконец, свою первую Final Fantasy. И немедленно приобретет долгожданное оправдание для собственного существования у миллионов фанатов самого успешного ролевого сериала в истории. Десятое же переложение «бесконечной истории» обещает стать одним из самых ярких событий в игровой истории. Как в свое время и Final Fantasy VII на PlayStation, именно FFX будет тем проектом, по которому мы сможем довольно-таки четко судить о будущем любимого сериала, именно здесь первую точку приложения найдут новые Square'вские идеи использования потенциала сверхмощной, но неподатливой игрушки, каковой является новая консоль Sony. В случае с проектом уровня Final Fantasy, разработчики практически ничем не рискуют, и это дает им возможность для невероятного полета фантазии. Ну а марка и мудрое руководство продюсера придадут всему этому правильную форму в меру консервативной, в меру инновационной RPG, способной понравиться всей многомиллионной армии поклонников сериала по всему миру.

В Америке и Европе Final Fantasy все еще продается несколько хуже, чем в Японии, где, к примеру, последняя, девятая часть разошлась почти трехмиллионным тиражом, и это несмотря на конкуренцию с заранее причисленным к лику святых Dragon Quest VII. Так что нацеленной специально на иноязычную аудиторию FF нам придется еще долго, и это замечательно. В Final Fantasy X же, как и в прежних сериях, используется чисто японская специфика. Впрочем, дизайн новой серии даже для самих японцев покажется экзотичным. Все дело в том, что в качестве основы для игрового мира FFX Square вдохновленно использовала культуру и природу самого южного японского острова Окинава, с его тропическим климатом, прозрачным голубым океаном, песчаными пляжами и пальмами. Все это никак не вяжется ни с урбанистической FFVII, ни с технологичной FFXIII, ни со сказочной FFX. Реально настолько яркого и сугубо положительного по эмоциональной окраске мира Square не создавала еще никогда. Под стать Вселенной и персонажи, в основе своей неординарные активные личности, полная противоположность угрюмых романтиков прошлых серий. Главный герой Tidus, красующийся на обложке этого номера СИ, рыжая копия Squall'a с несколько более приятными чертами лица, является персонажем скорее комическим, нежели трагическим. Это уже не герой-любовник, а просто герой, готовый отдать всего себя борьбе с темными силами, не требуя ничего взамен. Он дерзок и отважен, не полезет за словом в карман и не будет смущаться при встрече с девушкой. Если уж и искать параллели с наиболее похожей на это безобразии FFXIII, то Tidus скорее похож на Zell'a, чем на Squall'a. Не обошлось, разумеет-



ASY X





том же фоне, что и исследование игрового мира. Значит ли это, что монстров на карте теперь можно будет видеть до начала сражения, пока неизвестно. Графический облик игры, несмотря на появление первых скриншотов из игрового процесса, пока до конца не прояснен. С одной стороны, вполне очевидно, что некоторые из участков игрового мира великолепно детализованы, а сами фигуры персонажей построены из значительного числа полигонов, совершенно не понятно, насколько детализованным будет все остальное. Так, например, в демке годичной давности Tidus бегал по совершенно безлюдным и беспредметным зеленым полигонным ландшафтам, на которых не было ни деревьев, ни домов, ни вообще чего-либо кроме зеленой травяной текстуры. Впрочем, есть надежда, что уж хотя бы ключевые локации будут сделаны как надо и по детализации будут хотя бы приближаться к пререндеренному уровню FFXVII. Не меньшая, а возможно, даже и более серьезная ре-



ся, и без таинственных подробностей прошлого 16-летнего героя. Его отец принадлежал к таинственному религиозному культу, связанному с древней цивилизацией, которая существовала за тысячи лет до событий, описываемых в FFX. С тех пор тропический мир практически полностью погрузился на дно океана, оставив на поверхности лишь несколько десятков небольших островов. Но и это еще не все. Миру покровительствуют два великих бога, отвечающих за стихии Огня и Воды, причем божества эти отнюдь не располагают дружескими чувствами по отношению друг к другу. Их бесконечные конфликты сотрясают мир и ведут его к уничтожению. Есть в Final Fantasy X и еще более странное существо, — некий Shin, приносящий бе-

ДОСЬЕ

Платформа: PS2 Жанр: классическая RPG
 Издатель: Square Разработчик: Square
 Дизайн персонажей: Tetsuya Nomura
 Продюсер: Hironobu Sakaguchi
 Количество игроков: 1
 Дата выхода: лето 2001



волюция ожидает и звуковое оформление. Во-первых, впервые в Final Fantasy появится полноценная озвучка персонажей. Сложно пока сказать, будет ли она присутствовать во всей игре, либо же только в ключевых ее сценах, но значимость этого факта трудно переоценить. Актёров на роли в игре Square вообще подбирала уникальным образом, — все они непрофессионалы. Tidus'a будет играть человек, который был motion capture-моделью для Squall'a, а Yuna соответственно получит голос девушки, послужившей основой для анимации Rinoa в FFXVIII. Удивительная штука. Начав эксперименты с surround-звуком еще в Boomer, закодировав все CG-ролики в Dolby 5.1, Square продолжит их и в FFX, где уже вся звуковая и эффектная дорожка будет содержаться в формате трехмерного звука.



глубоко скрытыми тайнами и способностями. Один глаз у Yuna голубой, а второй — зеленый. Сама она весьма похожа на Rinoa из FFXVIII, но обладает несколько более тонкими чертами лица, и не является движущей силой в отношениях с Tidus'ом. Yuna весьма хорошо разбирается в магии и будет основным ее источником в игре. А ее непонятная связь с древней цивилизацией и богами добавит колорита в ее поведение, которое частенько будет казаться совершенно странным и нелогичным.

Серьезнейшие изменения коснутся и боевой системы. В качестве ее автора выступает человек, создававший сериал Front Mission, и он обещает, что бои в FFX станут более стратегическими, и возможно, в них даже появится возможность передвигать персонажей по полю боя на манер Final Fantasy Tactics. Не исключено и включение в игру старой доброй системы профессий, как было давным-давно в FF IV и V. И, наконец, будет полностью заменена существующая с незапамятных времен система Active Time Battle. На что, — пока секрет.

зумие всем, кому выпадает счастье встретиться с ним лицом к лицу. Он абсолютно неуязвим и может погибнуть лишь от разрушительного заклинания Ultimate Summon, секрет которого давно, и как кажется, навсегда, утерян.

Главная героиня FFX, Yuna, являет собой полную противоположность безумному рыжему Tidus'у. Square последовала здесь проторенной дорожкой RPG от GameArts и Sega, представив нам в качестве женского персонажа существо беззащитное, очаровательное и скромное, но располагающее

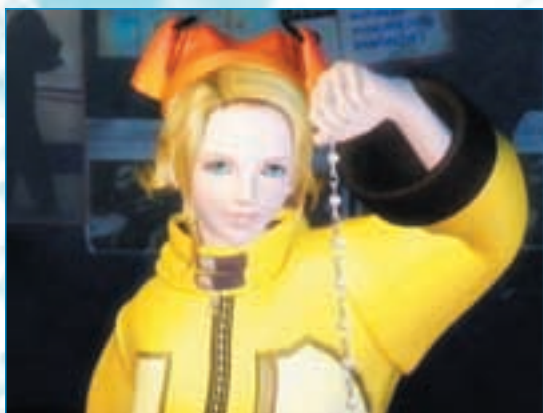
Final Fantasy X станет первой полностью трехмерной Final Fantasy в истории. Качественный скачок, которого мы ждали еще от FFXVII, теперь наконец-то произойдет на PlayStation2. В FFX больше не будет подразделения на карту мира, города и подземелья и боевые экраны, — все будет происходить на фоне одних и тех же полигонных ландшафтов, причем, по заверениям Square, смена режима не будет означать смены экрана. То есть, бои с монстрами будут происходить на том же экране и на

Final Fantasy X появится на японском рынке, скорее всего, в июле, и вероятно, в один день с премьерой новой Nintendo'вской приставки GameCube, — Square и Sony наверняка не удержатся от того, чтобы еще раз насолить конкуренту и старому партнеру. Впрочем, для нас это не имеет значения. Final Fantasy уже превратилась в форму ежегодного увеселения и каждый сознательный игрок просто обязан пару-тройку недель в году уделить прохождению очередного Square'вского шедевра, благо их качество сегодня удовлетворяет всех. ●

THE BOUNCER

Сергей
Фвчинников

Политическая жизнь PlayStation2 всегда привлекала наш живейший интерес, — покупки и продажи, скандалы и сенсации всегда занимали на страницах журнала куда больше места, чем информация о собственно игровых проектах, тех самых, для которых, вообще говоря, PS2 и существует. Настоящая же, игровая жизнь «черного гробика» протекала настолько вяло и невыразительно, что и сказать-то тут почти нечего. Первый год своего существования платформа только и делала, что отталкивала игроков играми, которые выглядели чуть ли не на уровне проектов на PSone и которым смешно было тягаться даже со средними игрушками на непопулярном, но зато производительном и несложном для разработки Dreamcast. Золотой игровой фонд на PS2 состоит сейчас из нескольких проектов, в которых хоть как-то с большой или небольшой натяжкой можно играть: Ridge Racer V, Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2 и SSX. На протяжении всего года мы только и ждали появления хотя бы одной игры, которая сможет убедить нас (купивших японскую PS2 всего лишь спустя пару недель после ее премьеры) в том, что потраченные деньги отправились в карман к Sony Corp. не зря. Когда выяснилось, что американская премьера приставки пройдет примерно в том же духе, что и японская, оставшиеся в сердцах надежды устремились к таинственному проекту The Bouncer, технологические демки которого поражали всех еще в момент пер-



вой демонстрации еще не названной Next Generation PlayStation. Зарекомендовавшая себя такими отличными играми, как Tobal и Ehrgeiz, команда Dream Factory, дизайн и история от создателей Final Fantasy VII и VIII, многообещающий сплав Action и ролевых элементов — все говорило о том, что появление первого хита на PS2 уже не за горами. Несколько смущало лишь патологическое нежелание Square показывать не только игральные версии игры на всевозможных выставках, но и вообще уклонение компании от демонстрации любых кадров из проекта. Конечно же, кое-какие подозрения у нас возникли уже тогда, но о том, что у Square все настолько плохо, мы и не догадывались. То же творение, что появилось на японских прилавках 23 декабря и появится в середине марта на американских и европейских, игрой назвать язык попросту не поворачивается.

The Bouncer — это интерактивный фильм, видеоролик в котором сделаны с традиционным Square'вским качеством. Пожалуй, на этом перечисление положительных моментов проекта заканчивается. Дальше следует сплошная чернуха. Уже во время просмотра вступительного ролика в наших душах возгорелась волна возмущения. Та самая знаменитая сцена драки в баре, которая показывалась в качестве технологической демки графических возможностей PS2, оказалась, ни много ни мало, предварительно обчисленным видеороликом, не имеющим никакого отношения к PS2 и ее возможностям. Ролики в Bouncer красивы и прекрасно срежиссированы, но далеко не так масштабны и продуманы, как драгоценные видеофрагменты Final Fantasy VIII и IX. Но зато они могут продолжаться минутами. Вступительное видео, например, идет больше пяти минут, хотя событий в нем не так уж и много, — мы всего лишь узнаем, что на планете появился новый метод добычи электроэнергии, который заключается в передаче энергии в виде микроволн со специального спутника. Разумеется, этот метод запатентован и продвигается гигантской корпорацией Mikado (почему-то очень хочется написать «Shinra»). После этого выясняется, что каким-то темным силам непременно понадобится завладеть девушкой по имени Dominique, которая является членом шайки уличных



ДОСЬЕ

Платформа: PS2 Жанр: Interactive Movie

Издатель: Square

Разработчик: Dream Factory

Количество игроков: 1–2

Онлайн: www.playonline.com



хулиганов, которые называют себя Воулсег'ами. Безумные черные ниндзя выпрыгивают из вертолетов и мордами проламывают крышу небольшого домика (единственный смешной момент во всей игре, дальше все или слишком серьезно, или слишком занудно). И похищают девушку, встретив некое сопротивление с нашей стороны. Вот мы и подкатились к Игровому Процессу, столь мизерному и никчемному, что пришлось написать его с большой буквы, чтобы за завесой роликов и сомнительного качества сюжета вы могли его заметить. Перед каждой «интерактивной» сценой вам предлагается выбрать себе персонажа, за которого вы, собственно, и собираетесь играть. Героев три, и они слегка отличаются характеристиками и набором ударов. Спустя пару секунд вы оказываетесь на небольшой полигонной площадке, ограниченной со всех сторон стенами, решетками или дверями размером с два-три экрана. Помимо вашей собственной персоны, на арене также, как правило, присутствуют два других дружелюбных персонажа и пять-шесть недружелюбных. Охранники, черные ниндзя, кибернетические собаки или же роботы, похожие на неуклюже оживленные консервные банки, — это неважно. Два-три однотипных удара, и с недругами покончено. По арене можно свободно пе-



редвигаться в любую сторону. Камерой управлять нельзя, а сама она крайне статична и показывает происходящее с одной точки, изредка слегка поворачиваясь. Графика в интерактивных секциях посредственная — без эффектов, с бедным задним планом и достаточно простыми игровыми моделями. Картинка традиционно для PS2 немного расфокусирована, и удовольствие от такой графики получить сложно. Еще больше бесит управление, неотзывчивое и запаздывающее. Каждое сражение продолжается максимум сорок-пятьдесят секунд и после этого прерывается на очередную сюжетную вставку. Драк во всей игре штук двадцать пять — тридцать, и проходит Воупсер на одном дыхании, за полтора-два часа. Получаемые после убийства каждого противника бонус-очки можно потратить в своеобразном магазине после окончания битвы на покупку новых ударов или же (что разумнее) улучшение одной из трех своих характеристик (здоровье, сила удара и защита). Если это и есть пресловутые ролевые элементы, прошу немедленно меня уволить.

Разумеется, для достижения успеха необходимо играть лишь одним персонажем — ведь сами они не прокачиваются, а драгоценные бонус-очки глупо тратить на всех. В принципе, сами разработчики подталкивают нас к именно к такому решению, просто они считают, что в таком случае мы пройдем игру трижды, за каждого из доступных героев, и вдохновляют нас на это парой сюжетных ветвлений (когда банда героев разделяется) и построенными с другой перспективы роликами. Да, кстати. Сюжетные вставки в Воупсер состоят не только из CG-мультиков. Их-то как раз не так уж и много, минут двадцать пять на всю игру. Но зато полигональные ролики около часа. И выглядят они куда лучше, чем совершенно примитивные игровые моменты. Уже не в первый раз на PS2 мы замечаем, что неигровую графику, даже полигональную, Emotion Engine умеет обрабатывать вполне достойно, и в ряде случаев графике на PS2 действительно не бывает равных. Но как только дело доходит до реального игрового процесса, все великолепие немедленно куда-то исче-



зает. Многие эксперты объясняют этот момент сложностью программирования под Graphics Synthesizer, который и отвечает за игровую графику. Может быть так оно и есть, но нам от этого ничуть не легче.

Примерно на половине игры меня посетило ощущение, что вроде бы не все так уж и ужасно, и в Воупсер почти можно почти с удовольствием играть. К сожалению, последний гвоздь в крышку гроба проекта Square забила совершенно неадекватным и отдающим тулизной сюжетом, который не вызывает в играющем никаких эмоций. Учитывая, что полную драматизма и событий историю

необходимо было втиснуть в полуторачасовую игру, сценаристы Square приняли весьма неудачное решение — оставить в сюжете только действие, а всякие завязки, предыстории, трудные судьбы героев, мотивацию злодеев и всевозможные любовные приключения оставить за кадром. В результате из Final Fantasy получился какой-то Mortal Kombat. Какие-то обрывки сюжета демонстрируются нам в печатном виде во время загрузки очередного уровня, и все. В результате сцена смерти учителя главного героя выглядит просто комично, хотя вроде бы Sion был опечален... секунд десять. А потом весело побежал по своим делам. Тьма.

Воупсер представляет собой удивительный пример проекта, сделанного неправильно от начала и до конца. Причем проекта высокобюджетного, ожидаемого и обещавшего стать настоящей сенсацией. Он, в общем-то, ею и стал. Символом бездарности и бесконечной веры в то, что рекламная раскрутка и красивая обертка могут помочь продать даже столь ничтожное творение. К счастью, японцы, пока еще не привыкшие к столь бессовестной халтуре, почти не поддались на обман. Воупсер был продан почти трехсоттысячным тиражом в первые же дни, после чего продажи мгновенно скатились до нуля. А 300,000 для такого проекта с такой рекламой — это почти катастрофа. Ну да ничего — впереди дебют на американском рынке...

Сергей Овчинников

4

Это даже не игра. Посредственное интерактивное кино с чудовищно красивыми роликами. И сюжетом, который, как говорят американцы,

Сергей Амирджанов

5

Бомба. Главный кандидат на титул "разочарование года". Страшнее всего то, что это "разочарование" может легко перелиться в "разочарование в Square".

Дмитрий Эстрин

4

Жуть. Главный кандидат на титул "самый страшный кошмар сотрудника игрового журнала". Самое прикольное — игра была одной из самых ожидаемых игр на PS2.

Борис Романов

3

Худший отстой со времен "Дорожных Войн". Это ТАК плохо.

16
средний балл
4,0



Продолжение.
Начало в номерах 02(83), 03(84)
за январь-февраль 2001 года.

МИРОВАЯ ИНДУСТРИЯ:

1995-2000

Мы возвращаемся к нашему повествованию в один из самых интересных, насыщенных и при этом спокойных периодов жизни игровой индустрии. Фокус производителей игрового «железа» с бурно развивавшегося в 1996 году консольного рынка нового поколения медленно сместился к рынку, на котором в 1997 году шла самая жаркая схватка: к нарождающемуся миру 3D-акселераторов. Удивительно, но «акселераторные войны» шли по всем законам сражений приставочных, — выигрывали в результате не производительность или набор функций, а наличие достойной игровой библиотеки и грамотная реклама. В то время как, на рынке игровых приставок в смертельной схватке сошлись всего трое соперников (и к концу 1997 года стало совершенно определено ясно, что останется их всего двое), то за право всучить немногочисленным пользователям-игрокам новые 3D-ускорители схватились сразу пять крупных игроков, а шестой поджидал в тени и ждал своего часа.

3D-гонка началась еще в начале 1996 года, когда созданный маленькой компанией Nvidia чип NV1 был лицензирован производителем звуковых и видеокарт компанией Diamond Multimedia для создания первого массового 3D-ускорителя Edge 3D. Убедив компанию Sega выпустить под этот чип несколько Saturn'овских игрушек, Diamond начала агрессивную рекламную кампанию. Однако все впустую, — акселератор стоил около трехсот долларов (столь-

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



ко же, сколько в те времена стоил целый Saturn), а игр на него было ничтожно мало — переведенные Sega Virtua Fighter, Panzer Dragoon, Sega Rally и Daytona USA так и остались единственными представителями чудесного семейства. Кроме того, Edge 3D, как и Saturn с PlayStation, умел только обчислять полигоны и накладывать текстуры, и не был способен производить хоть сколько-нибудь сложные эффекты. Для Nvidia же первая неудача чуть не закончилась катастрофой, — в любом случае компания решила пропустить следующее поколение акселераторов, чтобы выйти на рынок с более совершенной технологией попозже.

Пусть компании 3Dfx на рынок акселераторов тоже был непросто. Еще в конце 1995-го к компании выходцев из Silicon Graphics обратились несколько известных американских производителей игровых автоматов, в числе которых были компании Atari и Midway, которые занимались поиском подходящей 3D-технологии для их будущих аркадных игр. 3Dfx взялась за создание такого 3D-чипа, который получил название Voodoo. Первой игрой на 3Dfx Voodoo стал великолепный San Francisco Rush, и несмотря на то, что до стандартов Model 3 созданной 3Dfx технологии было далеко, автоматы на базе Voodoo были дешевыми и хорошо продавались. Midway выпустил на той же аппаратуре странноватый файтинг Mace: The Dark Age, а позже и ужасную трехмерную версию Mortal Kombat 4. Став этаким «Lockheed martin'ом» американской аркадной индустрии, 3Dfx задумалась и о проникновении на PC-рынок. Первоначально планировалось, что основу успеха Voodoo на PC составят порты с игровых автоматов тех же Atari и Midway. Подобному сценарию развития событий помещало чудо: у Atari и вообще у всех американских аркадных гигантов начались серьезные проблемы. Провал Edge 3D еще сильнее уверил 3Dfx, что поддержку необходимо искать вовсе не в залах игровых автоматов, а среди своих, родных PC-шных разработчиков. Компания Microsoft к тому времени уже достаточно хорошо поняла, что за 3D-процессорами



Интернет-магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету

<http://www.e-shop.ru>
e-mail: sales@e-shop.ru



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

\$499.00

Только 8 Марта

на все заказы, поступившие от прекрасной половины человечества предоставляется **СКИДКА 8%**

\$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: Hardcore	\$79.99		(US) Ridge Racer V	\$79.99		(US) Summoner	\$79.99		(US) NHL 2001
\$79.99		(US) Silent Scope	\$79.99		(US) Big SSX Snowboard Supercross	\$79.99		(US) Tekken Tag Tournament	\$79.99		(US) Midnight Club: Street Racing
\$55.99		(US) Basic Memory Card	\$55.99		(US) PSX-2 Controller	\$55.99		(US) Memory Card 8 Mb	\$119.99		(US) Racing Wheel





будущее игр на PC и спешно приступила к разработке новой версии пакета Direct X, в который был включен модуль Direct 3D, позволявший программам обращаться к 3D-железу напрямую, минуя дополнительные программные кодеки. 3Dfx, впрочем, дожидаться решения от Microsoft не стала, создав свой собственный алгоритм Glide, являющийся урезанной и упрощенной версией используемого на рабочих станциях Silicon Graphics OpenGL. Активно прорекламировав Glide среди разработчиков и умудрившись привлечь на свою сторону таких звезд, как id Software, Epic Games и Core Design, 3Dfx поразительно легко обошла в 3D-гонке всех конкурентов. Новый акселератор 3Dfx Voodoo стали первоначально распространять всего две компании, — не слишком популярная Orchid и настоящий гигант Diamond Multimedia. Несмотря на высокую цену, которая колебалась от 250 до 300 долларов, продукция 3dfx начала быстро набирать скорость, а грамотная рекламная кампания, развернувшаяся в прессе окончательно уверила всех в том, что именно 3dfx станет стандартом на долгие годы.



Кто такой полковник Гарин?

Был ли предателем

майор Вихров?..

Почему Кротов не вышел на свободу?

60 93 1104, СИБИРЬ
СРЕДНЕСИБИРСКОЕ ПЛОСКО

15 73 6425, ЛАТИНСКАЯ АР
АНДИ

33 5 2575, СЕВЕРНАЯ АФРИ
САХАРА

53 4 1054, КЕМЕРОВСКИЙ ПОБ



1C

Фирма «1С»

122055 Москва, а/я 64

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21

Тел.: (095) 737-9237 Факс: (095) 281-4407

Линия консультаций: (095) 288-1005, line@1c.ru

www.1c.ru, admin1c@1c.ru

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

snowball.ru

лучшие игры по-русски

TopWare
INTERACTIVE

Всегда что-то особенное.

www.topware.ru



В компанию полились инвестиции, причем в таких объемах, что 3dfx с этого момента раз и навсегда прекратила считать деньги, выясняя, что же ей приносит прибыль, а что — только убытки. В памятной 3D-гонке 1997 года кроме 3dfx присутствовали также компании Matrox, ATI, S3 и Rendition, каждая со своими картами, своими чипами и своими 3D-языками. Matrox'овский Mystique не поддерживал коррекции текстур, но зато славился качеством картинки, ATI'шный Rage Pro был чересчур медленным, акселератор S3d от будущей SonicBlue был снабжен на удивление некачественными драйверами, что выливалось в то, что даже оптимизированные под него игры все время зависали, ну а чипу от Rendition просто не повезло, — ведь он обладая сходными с Voodoo характеристиками попросту опоздал появиться на рынке, и несмотря на яростную поддержку крупнейшего производителя мультимедийной периферии Creative, благополучно сгинул в пучину истории, освободив дорогу для нового партнера — Nvidia. Тогда-то шестой участник схватки и вышел из тени.

В середине 1997 года корпорация Sony провела совершенно уникальный эксперимент, равного короткому по смелости замысла еще не было равных. На выпущенной только в Японии особой черной версии PlayStation под названием Yargoze любой игрок мог придумать и запро-

граммировать свою собственную игру. В комплекте с приставкой поставлялся простой инструментарий для программирования и подробные инструкции на предмет того, как сделать графику, как звук, как запрограммировать управление и так далее. Сложно сказать, какие цели преследовала Sony, выпуская такой продукт на рынок, однако я не думаю, что ошибусь если предположу, что многие из создателей примитивных по графике игрушек (полигонную игру на Yargoze сделать было практически невозможно) вскорости оказались в одной из внутренних команд разработчиков самой Sony. Несмотря на хамские условия, согласно которым права на все созданные на Yargoze игры автоматически присваивались Sony Computer Entertainment и семисот-долларовую цену, чудо техники пользовалось большим успехом. Но на Америку Sony решила эксперимент не распространять.

Вообще жизнь игровых консолей в 1997 году шла своим чередом, и на смену бурям и жестокому противостоянию пришло затишье и стабильность. PlayStation продавалась в Японии сумасшедшими тиражами, — поставки порой переваливали за 100,000 приставок в неделю (на такие цифры сегодня может претендовать только грядущий GameBoy Advance), да и в Америке дела шли не хуже. Именно 1997-98 годы можно считать основой финансового успеха PlayStation, — стабильные продажи как «железа», так и новых игр обеспечили платформе колоссальный успех. Новый маркетинговый слоган «Never underestimate the power of PlayStation» стал символом одной из самых удачных рекламных кампаний в истории Sony, несмотря на его очевидное сходство со словами Императора из «Звездных Войн», но не по поводу PlayStation, а по поводу мощи темных сил. В ответ на воинственный слоган все больше и больше отдаляющаяся от реального мира Sega смогла предложить лишь выкрик «Hard Stuff». Впрочем, ни на кого, кроме своей хардкорной аудитории, компании полагаться уже было нельзя. Sega броса-

лась из стороны в сторону, пытаясь отхватить доли, частицы долей уже определившегося и решившего все для себя рынка. Вот Sega выпускает первый модем для игровой консоли, странное чудовище под названием NetLink с ужасным броузером и высокой ценой. Без собственной игровой службы, без поддерживающих модем игр. Просто для взб-серфинга. Вот в свет выходит сборник старых 16-битных Sonic'ов под названием Sonic Jam. В качестве оболочки для загрузки различных старых игр выпускает абсолютно новый трехмерный мир, прекрасно выглядящий и великолепно работающий на Saturn с хорошими скоростями. В тот момент Sega могла с легкостью сделать трехмерного Sonic'a. И не сделала. Вместо этого Yu Suzuki работает над странным проектом Fighters Megamix, совершенным, но абсолютно неправильно позиционированным файтингом, направленным только на фанатов сериала VF. В Японии игра пользуется успехом, для Америки же это что-то совершенно странное. Что никто не трудится объяснить.

Для Nintendo 64 год был гораздо менее удачным и после невероятного старта, позволившего разом перемахнуть за отметку в 2 миллиона проданных приставок, последовала полоса резкого спада продаж. Ситуацию исправил лишь выход летних хитов Mario Kart 64 и в особенности, Golden Eye 64, который до самого выхода Legend of Zelda: Ocarina of Time продавался лучше всех остальных игр на N64. Общий же тираж Golden Eye в Америке перешагнул уже отметку в 4 миллиона экземпляров. Помимо Mario Kart 64, активно рекламировавшего преимущество четырех портов для джойстиков, в 1997 году на N64 также появился немного всех разочаровавший Star Fox 64 и уникальный симулятор разрушения от Rare под названием Blast Corps. Вообще можно сказать, что английская студия Rare практически в одиночку подпитывала платформу хитами на протяжении всего года. Когда руководству Nintendo стало окончательно ясно, что



Miyamoto'вский суперпроект Legend of Zelda 64 так и не будет завершен к концу года, на помощь опять позвали Rare, которая за короткий срок пользуясь библиотеками еще не вышедшего клона Super Mario 64 под названием Banjo-Kazooie, сделала красивую и очень милую гоночную игру в стиле Mario Kart, но только со своими собственными фирменными персонажами. Diddy Kong Racing получил гигантский рекламный бюджет (почти столько же, сколько и FFVII) и благодаря такой раскрутке удержал N64 на плаву на протяжении всего периода рождественских продаж. Не без помощи Golden Eye, разумеется.

Центральным элементом тактики Sony в Японии стала завершенная к началу года компанией Square mega-RPG Final Fantasy VII, рекламную раскрутку которой Sony осуществляла самостоятельно. После потраченных на проект грандиозных, невиданных доселе в индустрии денег (около 30 миллионов долларов), Sony и Square были просто обязаны сделать из FFVII событие вселенского масштаба. Впрочем, этому плану ничего и не мешало. К 31 января, на которое была намечена японская премьера игры, многочисленные фанаты уже собрались у витрин магазинов в километровых очередях, и за первые дни продаж разошлось почти столько же копий, каков был весь тираж Final Fantasy VI на Super Famicom. В эти самые триумфальные моменты боссы Square почувствовали, что сделав ставку на Sony и ее маркетинговую машину, они не прогадали. Теперь впереди оставалась лишь одна цель: покорить американскую публику. Судя по успеху Final Fantasy VI (III в США), сделать это было относительно просто. Однако PlayStation не имела столь развитой базы пользователей, как Super Nintendo, да и сам сериал Final Fantasy все еще не выбрался в Америке из «культу-



во-фанатской» ниши. Sony же требовался настоящий суперхит, по меньшей мере еще один Resident Evil. Благодаря гигантскому рекламному бюджету, который составил около 10 миллионов долларов и всеобщему восхищению игровой прессы, а также, в немалой степени,

благодаря внушительному количеству дисков, на которых FFVII умещала свои видеоролики и пререндеренные сцены, высокий уровень продаж все-таки был достигнут. Впрочем, до массового признания Square удалось допознать лишь к появлению очень прозападно настроенной Final Fantasy VIII.

Все внимание игровой прессы в отсутствие конкурентов, которые уже успели выпустить свои приставки нового по-

Сертификат Регистрации ПК №034.001121 от 24.02.2000



ВИСТ-Компьютер,
учись играючи!

[с монитором Samsung
SyncMaster 700 IFT]



"Vist-Game" -
процессор
Intel® Pentium® III...
3D звук...
128 Мб память...
Встроенный модем...
Вам осталось
только нажать
Power ON!

**ЦЕНТРАЛЬНЫЙ
САЛОН:**
ст. м. "Войковская"
Старопетровский
проезд, д. П/2
159 40 01
www.vist.ru

[VIST-Game с графическим чипсетом
GeForce2MX - для настоящих игроков]

МАГАЗИНЫ:

- м. Пушкинская - тел. 299 26 83
- м. Дмитровская - тел. 366 96 44
- м. Семеновская - тел. 366 96 66
- м. Кузнецкий мост - тел. 924 51 69
- м. Люблино - тел. 745 07 67
- м. Пражская - тел. 746 94 64
- м. Багратионовская - тел. 231 26 42



коления, было приковано к корпорации Matsushita и к приобретенной ею у компании 3DO за 100 миллионов долларов технологии M2, призванной сменить погибшую в неравной схватке с более мощными конкурентами консоль 3DO. Агрессивность и серьезность планов японского гиганта, производителя электроники #1 в мире ни у кого не вызвала сомнений. Еще весной M2 была впервые продемонстрирована журналистам вместе с весьма впечатляющими технологическими демками. Надо сказать, что 3DO действительно удалось создать впечатляющую технологию, особенность которой заключалась в том, что M2 обрабатывала трехмерные изображения совершенно иначе, нежели остальные приставки или 3D-акселераторы. На моделях из демок, вероятно было не очень много полигонов, но наличие массы эффектов, многие из которых современным акселераторам практически недоступны до сих пор (например наложение видеотекстур) производило незабываемый эффект. Отличный реалистичный туман, вода, дым и наличие режимов высокого разрешения заставляли всех думать, что за M2 будущее. Хитрый Kenji Eno из команды Warp немедленно анонсировал под M2 свой суперхит D2, и даже охотно продемонстрировал некоторые игральные фрагменты. Тем не менее, что делать с M2, Matsushita не знала. Не владея ни студиями разработчиков, не пользуясь поддержкой среди разработчиков (многие из которых серьезно погорели на провале 3DO), корпорация рисковала слишком многим, пытаясь выйти на рынок, где ее злейший конкурент Sony уже занял ту нишу, на которую Matsushita могла рассчитывать со своей торговой маркой Panasonic. Решение о прекращении работы над проектом было принято довольно быстро, однако мир не узнал о нем до самого конца года, когда, собственно, M2 должна была уже появиться на прилавках. Вся эта история может служить сценарием для фильма «как потратить сто миллионов», но не стоит забывать, что для такого гиганта это не такие уж и большие деньги. К тому же, мы почти уверены, что некоторые из секретов архитектуры M2 переключались в той или иной форме и в Nintendo'вский GameCube, который создавался в партнерстве с Matsushita.

1997 — год громких, сенсационных расколов в американских и английских PC-компаниях. Как выясняется, объединились только US Gold и Domark, образовав Eidos. Остальные же предпочитают делиться и распадаться. Череду разводов открыл английский гений игрового дизайна Peter Molyneux, который завершив работу над своим многострадальным (и тем не менее, великолепным) проектом Dungeon Keeper, не выдержав корпоративной политики EA и сбежал из Bullfrog, основав собственную студию Lionhead, в которой, по заявлениям ее создателя «никогда не будет работать больше 20 человек». Спустя несколько месяцев Bullfrog не досчиталась еще пары десятков сотрудников, организовавших студию Mucky Foot. Которая в свою очередь спустя год подарила миру такой феномен как Elixir Studios и ее будущий суперпроект Republic: The Revolution. В тот самый момент, когда издательство Electronic Arts по-хозяйски прикрыло в другой принадлежащей ей студии Origin пару проектов (в числе которых был и Loose Cannon, и прототип Freelancer), создатель Wing Commander, Privateer, Strike Commander и многих других игр Chris Roberts собрал вещи и немедленно основал со своими коллегами студию Digital

Anvil. На которой снял неудачную киноверсию Wing Commander и работал для Microsoft над несколькими играми. Как мы теперь знаем, там он тоже задержался не слишком надолго. Знаменитый дизайнер John Romero оставил своих друзей из id Software (не забыв, впрочем, получить свою долю от прибыли с Doom/Quake) и снял неподалеку от штаб-квартиры id уютный офис на тридцать каком-то этаже гигантского небоскреба. На офисе оказалась табличка Ion Storm, а заодно и несколько давних друзей Ромеро, в числе которых оказались Tom Hall, начавший работать над Anachronox и Warren Spector, создавший вскоре Deus Ex. Сам же Ромеро, как вы наверняка знаете, работал последующие три года над сенсационно-отстойным проектом Daikatana. Студия все это время существовала на средства издательства Eidos и успела выкачать из него порядка тридцати миллионов долларов. Напоследок, корифей стратегического жанра и создатель самой глобальной компьютерной игры Civilization Sid Meier покинул пенаты издательства Microprose и вместе со своим коллегой Brian Reynolds'ом основал студию Firaxis, перейдя под теплое крыло Electronic Arts, гарантировавшей мэтру неприкосновенность и невмешательство в его творческие планы. Reynolds ушел из Firaxis в прошлом году и теперь работает на секретной стратегической игрой в компании со скромным названием Big Huge Games.

Компания Activision представила в начале 1997 года свою новую сенсационную игру Arcsocalypse, в которой главную роль сыграл популярный американский актер Брюс Уиллис. Команда, которой была поручена разработка игры превратила ее в какой-то странный тактический шутер с элементами RPG и двумя персонажами, одним из которых должен был управлять компьютер и которому игрок должен был отдавать различные команды. После того,

как идея развалилась окончательно, отчаявшаяся Activision поручила доработку игры молодой студии Neversoft, которая в один момент (то есть, за десять месяцев) превратила проект в настоящую конфетку. Издательство осталось игрой довольно и поручило талантливой команде работу над спортивным симулятором скейтбординга по лицензии самого Топу Hawk'a. Что произошло дальше, вы и без меня знаете. А ведь если бы результат работы прежних подрядчиков над Arcsocalypse оказался Activision удовлетворительным? Мало ли у нас плохих игр выходит?

На выставке E3'97 в удушливой, жаркой и влажной Атланте компания Konami анонсировала игру, которой суждено будет стать главным хитом PlayStation. Проект Metal Gear Solid возродил одну из лучших игровых серий восьмидесятых годов к жизни и превратил его автора Hideo Kojima в суперзвезду. Короткий видеоролик на E3'97 вызывал ничуть не меньше эмоций, чем грандиозная видеопрезентация MGS2 в прошлом году там же, на E3. Тогда казалось, что это предел возможностей PlayStation, предел мечтаний. Ближе к концу года появились и еще один любопытный анонс, причем от самой Sony, которая самостоятельно кроме неожиданного хита PaRappa the Rapper на PlayStation так ничего приличного и не создала. Однако новая игра от команды создателей мультяшной гонки MotoToon GP Polyphony Digital под названием Gran Turismo оказалась именно тем проектом, который доказал, что Sony вполне способна своими силами разработать и раскрутить хитовый проект, пусть и не такого калибра, как Mario или Zelda, но все-таки настоящий хит. Впрочем, история сенсационного успеха Gran Turismo, равно как и появление на свет MGS или Resident Evil 2, — это уже история будущего. Будущего года. А значит, следующего номера СИ.





Одной вежливости недостаточно



Grouch — это крепкий, хотя и не очень сообразительный варвар, который пытается вернуть свою возлюбленную, похищенную у него из под носа жуткими орками, целью которых является... ммм... «улучшение» их истощенной генетической породы. Но на самом деле они не знают, что им действительно нужно.

НЕОГРАНИЧЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Сражение с мечом, булавой, костью, копьем, бросание предметов и прочее.... Даже топтание!

Впечатляющие эффекты

Разлучайте Ваших врагов в центре взрывов, с помощью оружия, дождя, огня, тумана...

СУМАСШЕДШИЕ ВРАГИ!

Вредные скелеты, обезумевшие орки, гигантская Мама Грутак.... Вы и Grouch справитесь с ними!

- 8 волнующих этапов, полных неожиданных опасностей
- Большое разнообразие типов сражений: голыми руками, мечом, булавой, копьем, факелом, щитом
- **КАМНЕПАД, КАТАПУЛЬТЫ, ХИТРОСТЬ С ОТСЕЧЕНИЕМ ГОЛОВЫ,** и пр.
- Впечатляющие эффекты: РАСЧЛЕНЕНИЕ, дождь, снег, огонь, лава, туман, дым, молния, след от меча, землетрясения и т.д.
- Изобилие достойных шуток...



© 2000 Dinamic Multimedia, S.A. All rights reserved. Developed by Revistronic Industrial Programs, S.L. ©2001 «Руссобит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru



Revistronic
Industrial Programs





LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

Есть такой прием в игровой журналистике — начать статью за здравие, а кончить — за упокой. Эффектно и технически несложно. А мы поступим наоборот: сначала устроим похороны, а потом отметим радостное событие. Но давайте обо всем по порядку.

КОГО ХОРОНИМ?

Итак, товарищи, сегодня мы навсегда прощаемся с почившей, так и не успев родиться, ролевой игрой **Legends of Might & Magic**. Покойница должна была нести в себе сильные элементы Action'a, быть ориентированной на многопользовательское прохождение, но, остаться верной жанру RPG. Не скажу, что я лично был в восторге от всего этого дела, но, по крайней мере, опыт обещал быть интересным. Подчеркиваю: ОБЕЩАЛ. Теперь уже не будет. Зарезали на корню.

И тут же вскакивает извечный вопрос: кто виноват? Ответ однозначен: капитализм проклятый, товарищи. Суровые законы рынка, эксплуатация и жажда наживы. Да, да, именно эта жажда толкнула на скользкий путь ребят из New World Computing. Посмотрели они на денежные потоки, любуясь на головы компаний, делающих многопользовательские шутеры, и подума-

ли: «А нам что, слабо? Движок есть, игровая вселенная есть, модели и уровни практически готовы — так вперед и с песнями!».

И ЧТО ТЕПЕРЬ?

А всего лишь то, что отныне в недрах компании New World Computing кипит работа над командным экшном от первого лица с

жесткой структурой миссий, — т.е. что-то вроде Unreal Tournament, Counter-Strike или Tribes. Игроки, числом не более 16, входят в Интернет, подсоединяются к серверу и мчат друг друга со всей дури, только вместо шотганов и BFG в руках у них мечи и луки, а в книжках — заклинания. Движок — прежний, LithTech 2.0, от фирмы Monolith.

Сами разработчики, конечно, нашли для своего поступка более романтическое объяснение, нежели простая жажда денег. Рассказывает исполнительный продюсер Джеффри Блаттнер: «Некоторое время назад мы завершили очередной этап разра-

ДОСЬЕ

Жанр: Командный Action с элементами RPG
Издатель: 3DO **Разработчик:** New World Computing
Онлайн: www.3do.com
Дата выхода: весна 2001 г.



Итак, есть карты. На эти карты заходят игроки, числом до 16 (больше сервер не тянет), делятся на 2 группы, и начинается сражение. Режимов командной игры будет не меньше шести (подробнее о них см. ниже). Кроме того, независимо от выбранного мода, можно добиться победы банальным выносом всех противников — т.е. просто устроить старый добрый deathmatch. Чтоб заставить игроков резвее шевелить задницами, разработчики наводнили все локации монстрами и установили стандартное время раунда в 5 минут (конечно, все эти настройки поддаются изменению). Две команды, на которые разбиваются участники, условно названы «Добрые» и «Злые». В каждой из них имеется по три доступных класса — итого шесть. Рассмотрим эти классы поближе, тем более что они имеют очень мало общего со своими аналогами из ролевой серии M&M. Итак.

ХОРОШИЕ

Paladin

Мускулист и чист душою — вот лучшее описание этого героя. Великолепен в рукопашном бою, и это делает его оптимальным выбором для тех, кто предпочитает удалую мясорубку и при этом любит заглядывать врагу в глаза, перед тем как отправить его на тот свет.

Druid

Защитник окружающей среды и хранитель леса, неплох в ближнем бою, а на дистанции работает стрелами и магией.

Sorceress

Эта изящная девушка откровенно слаба в рукопашной драке, но с лихвой наверстывает упущенное дальнебойными заклинаниями.



ПЛОХИШИ

Warrior

Серьезная дама с большим топором, которая не растеряется в самой жаркой схватке. Подобно Паладину, стихия Воина — это ближний бой.

Heretic

Некогда он был бойцом-праведником, но затем ступил на путь зла, Еретик — это наилучший выбор для игроков, любящих делать гадости своим ближним и умеющих найти правильный баланс между рукопашной сечей и обменом смертельными подарками на расстоянии.

Archer

Главный специалист по лукам и арбалетам, непревзойденный мастер стрельбы с дистанции.

В боях герои получают experience и собирают деньги, выпадающие из убитых противников и монстров. По мере набора опыта они переходят на новые уровни и повышают свои характеристики и навыки. А теперь — самое главное: и опыт, и предметы, полученные вами, перейдут в последующие партии, соответственно, персонажи будут постоянно расти, становясь со временем все круче и круче. Как видите, кое-какие остатки ролевых корней у **Legends of Might & Magic** все-таки сохранились. Концепция постепенного воспитания персонажа напоминает то, что происходит сейчас на Battle.Net. Но с точки зрения геймплея перед нами — чистой воды FPS, стремительный и кровавый. Это подтверждается и моделью расчета наносимого в бою урона, которая больше всего напоминает старый добрый Quake (то есть никакого сверхреализма в духе Rainbow Six не будет). Это означает, между прочим, что убийство с одного попадания будет в **Legends of Might & Magic** вещью крайне редкой (хотя в прин-



ботки и внимательно изучили то, что получилось. И неожиданно выяснилось, что самый клевый и удачный аспект геймплея — это экшн, непередаваемое ощущение схватки и борьбы. И захотелось нам, чтобы народ смог по полной программе ощутить этот кайф, но, увы, законы жанра, в котором изначально делалась игра, этого не позволяли. Поэтому мы подумали, подумали и решили: старые идеи — на фиг, сделаем нечто совсем другое.

В качестве еще одного оправдания мистер Блаттнер приводит такое: дескать, серия Might & Magic — это гремучая смесь жанров. В ней есть и пошаговые стратегии, и «классические» ролевые игры, и смеси Action/RPG (это про позорных «Крестоносцев»), а вот настоящего сумасшедшего экшна, увы, нет. Зато теперь будет. Кроме того, формально разработчики от своего технического зада-

ния «создать онлайн-игру в мире M&M» и не отступали.

На этом позвольте закончить с причитаниями по покойнику и перейти к празднику жизни.

**«ЛЕГЕНДЫ»
УМЕРЛИ!
ДА ЗДРАВСТВУЮТ
«ЛЕГЕНДЫ»!**

Скажу вам честно — я рад. Рад, потому что душа старого RPG-шника не потерпела бы надругательства над собой в виде еще одного аркадного клона с погугами на серьезную ролевку. А сейчас мне легко и свободно — будем бегать, прыгать, стрелять, веселиться, и все это — в родных и до боли знакомых местах. Так что же нас на самом деле ожидает? Попробуем разобраться.



ципе и такое возможно). Об игроках, лишенных радости общения с Интернетом, разработчики тоже не забыли. Ботов как таковых нет, но есть режим офлайн-тренировки, в которой можно подраться с монстрами, в изобилии населяющими карты, спокойно исследовать местность и, если так можно выразиться, «пройти игру».

ОРУЖИЕ

Набор и баланс средств уничтожения — вещь архиважная для любого серьезного шутера. В «Легендах» насчитывается аж 18 видов оружия двух типов: 9 ориентированных на Мощь и 9 — на Магию. Но самая главная



фишка — это то, КАК игроки получают новые смертоносные игрушки. Они их... покупают. В принципе, нечто подобное было в Counter-Strike — вы приобретаете то, что хотите (и на что хватает денег), в промежутках между миссиями и в течение первых секунд после их начала. А деньги, как уже было сказано выше, герои получают за каждого убитого врага и за выполнение основной задачи. Что сие означает? Всего лишь то, что со временем персонажи не просто становятся круче, но и затариваются первоклассным вооружением — еще одна аналогия с Battle.Net.

А изначально нулевой герой любого класса вступает в игру, имея в своем распоряже-

нем одно дальнобойное оружие и одно — ближнее. При этом Паладин и Воин имеют на старте более мощные рукопашные приспособления, Волшебница и Стрелок — более крутые дальнобойные, а Друид и Еретик — примерно равные по убойной силе девайсы. Любому классу доступно только 12 типов вооружения, которые они используют, не получая никаких пенальти, и у каждого есть свое супер-оружие, доступное только ему. Например, Лучник может купить себе Wizard's Eye Bow, выстрелив из которого, вы сможете управлять полетом стрелы от первого лица. Соответственно, этот лук полезен для разведывательных целей не меньше, чем для боевых. Вол-

шебница получила жезл Wand of Second Sight, позволяющий прицеливаться на большом расстоянии и способный убить противника с одного попадания. Супероружие Воина — Earthquake Hammer, наносящий мощный удар по площади. К сожалению, на этом наши скудные знания об экипировке персонажей заканчиваются, но, по-моему, и так видно, что ролевое происхождение **Legends of Might & Magic** вновь выпирает из всех щелей.

АКАКОНОСЛИЦА?

Будем откровенны — с технологической точки зрения это не Quake III и не Unreal. Движку под названием LithTech, пусть даже и версии 2.0, далеко до этих корифеев. Глав-



мент разработчики говорят о шести вариантах. Вот некоторые из них:

Sword in the Stone

Похоже на Capture the Flag с одним флагом. Из постаментов, стоящего на нейтральной территории, торчит меч, который надо выдернуть, принести на точку и сбросить. Загвоздка в том, что меч — это единственное оружие, доступное вытащившему герою до того, как его убит или он сбросит груз в нужном месте. Впрочем, указанный меч достаточно хорош в ближнем бою, так что сильным недостатком это назвать трудно.

Escort the Warlord

Один из членов Добрай или Злой команды выбирается Вождем. Другие игроки из этой же группы должны эскортировать его в безопасную зону, а другая команда, естественно, старается этого Варлорда поковать. При этом игрок, выбранный Warlord'ом, получает самый высокий Armor Class и лучшее оружие, доступное своему персонажу.

Rescue the Princess

Цель игры — спасти заложницу, совершенно беззащитную светскую барышню в сиреневом платье. Злая команда ее захватила, а добрая должна отбить, освободить и в целостности и сохранности препроводить в безопасную зону.

Slay the Dragon

Очень напоминает один из модов Quake III: Team Arena. На уровне имеется большой и жирный огнедышащий дракон. Обе команды мочат его, что было сил, а выигрывает группа, которая нанесла монстру финальный удар.

Find the Holy Grail

Про этот вариант разработчики ничего конкретного не сообщают, но, по-моему, название говорит само за себя. Про

Авторы обещают целых 25 карт, иллюстрирующих наиболее интересные и знаменитые места игровой вселенной (например, одна из них названа Хеел). Атмосфера волшебного мира чувствуется даже на скринах.

нем в глаза суровой правде — модели и уровни создавались для атмосферной ролевой игры, в которой должно было присутствовать множество функций, абсолютно ненужных в Action'e. Поэтому фигуры несколько угловаты, а архитектура уровней — проста по сравнению с уже названными флагами жанра. Но с другой стороны — друзья, ведь мир Might & Magic наконец-то встал перед нами во всей своей первозданной трехмерности! Авторы обещают целых 25 карт, иллюстрирующих наиболее интересные и знаменитые места игровой вселенной (например, одна из них названа Хеел). Атмосфера волшебного мира чувствуется даже на скринах. А что касается моделей... Мужские персонажи легко отличимы от женских даже на расстоянии — первые высоки и широки в плечах, а вторые — изящны и сексапильны в своих традиционных коротких кольчугах, больше напоминающих летние топики. И это правильно — делая приятно геймерам, разработчики заботятся о собственном благосостоянии.

АТДЕЛАТЬ-ТО БУДЕМ?

Напоследок я, как и обещал, приберегу рассказ о сетевых режимах. На данный мо-

шестой режим известно лишь то, что он будет.

По замыслу авторов, для того чтобы ваша команда выполнила цель миссии до того, как это сделают противники, потребуется согласованная командная работа и четкое взаимодействие всех ее членов. Как уже было сказано, нам обещано 25 карт, причем некоторые из них универсальны, а другие — заточены под конкретные режимы игры.

ВЗАКЛЮЧЕНИЕ

Не знаю как вы, уважаемые читатели, а я рад. Рад возможности получить полноценный динамичный Action вместо странного ролевого гибрида. Я с нетерпением жду возможности побегать по окрестностям замка Ironfist и на практике проверить баланс различных классов. Подождем с серьезными выводами до февраля — именно тогда разработчики обещают показать прессе игральную бета-версию. Со своей стороны мы будем самым пристальным образом следить за развитием проекта, и чем черт не шутит, может быть актив вселенной Might & Magic пополнится еще одним хитовым сериалом, на этот раз — в жанре First Person Action? ●

АГЕНТ

ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ



«АГЕНТ» – стильная и отменного качества игра, в которой есть все, что так нравится любителям анимационных квестов: закрученный детективный сюжет, юмор, задания-головоломки и качественная мультипликация...
В общем, настоящее детективное кино. Только здесь ты сам станешь агентом спецслужб и сам поведешь расследование таинственных происшествий в маленьком курортном городке...

Всем покупателям игр компании «БУКА» - СПАСИБО!!!

Мы искренне благодарим всех умных, терпеливых и взыскательных почитателей наших игр. На диске с игрой «Агент: Особое задание» вы можете удостовериться, что являетесь нашим зарегистрированным пользователем.

В чем ваши преимущества перед другими игроками?

- Вы всегда можете получить телефонную «скорую» помощь по игре.
- Вы ежемесячно получаете по почте именную конверт с нашей листовкой с информацией по новым играм.
- Вы являетесь участником лотерей, которые ежемесячно проводятся среди участников базы. Призы высылаются почтой.

- Мы о вас знаем, помним и постоянно думаем!

Найдите свою фамилию в списке!

Если вас там нет, заполните регистрационную карточку и вышлите!

Вы будете с нами!

На диске игры «Агент: Особое задание» находятся:

- игра «Агент: Особое задание»,
- демоверсия новой игры «Шторм» (дата выхода - 20 марта!!!),
- патч к игре «Наполеон: История войн»,
- патч к игре «Шерлок Холмс: Возвращение Моркарти»,
- патч к игре «Heavy Metal F.A.K.K.2»,
- список магазинов, по всей России, где продаются игры компании «БУКА»,
- база пользователей компании «БУКА».



Системные требования:

Процессор	Intel Pentium 133
Оперативная память	32 Мб
Видео	1 Мб, 800x600, 16-bit цвет или 4 Мб, 800x600, 32-bit цвет
Места на жестком диске	60 Мб
Звуковая карта	совместимая с DirectX 7.0
CD-ROM привод	4-х скоростной



MEDAL OF HONOR:

Сергей Дрегалин

Medal of Honor: Allied Assault — проект, родившийся на волне успеха трехмерных игр, в которых требуется аккуратно и очень осторожно проводить головокружительные диверсионные операции. Эдакие Commandos 3D...



ALLIED ASSAULT

Если претендовать на абсолютную точность, то **Medal of Honor: Allied Assault** является уже третьей частью безумно популярного сериала. Популярного на Playstation. До персоналок он не снисходил достаточно долго, чураясь портирования, словно бубонной чумы. Однако справедливость таки восторжествовала, и третья часть **Medal of Honor** выходит сразу на двух плат-

формах — заметьте, именно выходит, а не портируется с PS2 на PC или наоборот.

Место действия — Западная Европа. Год — 1942-й. Главный герой — лейтенант Майк Повелл (Mike Powell). Род деятельности — диверсионные операции на территории фашистской Германии. Таково краткое игровое досье нашего бравого лейтенанта. Ему предстоит изрядно потреть ноги вермахта,

участвуя в самых разных операциях — от уничтожения личного состава блокпостов до крупномасштабных сражений, например, вторжения в Нормандию.

Изначально Майк — не более чем новичок, и поэтому его (нас), не шибко долго раздумывая, отправляют на борьбу с нацистами в Северную Африку. Однако после ряда громких успехов отношение начальства меняется, и поэтому он (мы) отправляется в куда более горячие точки — сначала в Италию, затем во Францию и, наконец, собственной персоной штурмует здание рейхстага. Интересно, а флаг на крыше здания именно он водрузил?..

Однако столь быстро все происходит лишь на бумаге, а на деле, чтобы водрузить стяг на верхушку ненавистной цитадели, придется изрядно попотеть. Перед нами раскинулось более двадцати миссий, каждая из которых разбита на несколько уровней, базирующихся на реальных исторических событиях, — ну, хорошо, на почти реальных исторических событиях. Уровень представляет собой самодостаточную операцию с уникальными задачами и целями, например, выследить и уничтожить офицера с важными бумагами. Или предотвратить пуск ракет V2, направленных на Лондон. Или оказать огневую поддержку

НОРМАНДСКАЯ ОПЕРАЦИЯ

Нормандская десантная операция была проведена шестого июля 1944 года. Англо-американские силы высадились в Нормандии (Франция) для захвата важного стратегического плацдарма, с которого впоследствии была начата глобальная военная операция в северо-западной Франции.

силам Союзников во время массового вторжения. Или освободить пленного офицера США и так далее.

После выполнения миссии начинается одно из самых больших развлечений — разбор п(р)юлетов. Оценивается буквально все, оценивается строго и беспристрастно: оставшееся здоровье, количество промахов и попаданий, качество выполнения основных и вторичных задач, затраченное время, потери со стороны товарищей по оружию и/или гражданского населения... А после этого вам назначается награда, например, Пурпурное Сердце или Серебряная Звезда. В случае, если все сделано исключительно профессио-



Отличные модели солдат, не менее впечатляющие модели боевой техники — все это меркнет перед моделями деревьев. Где вы еще найдете столь достоверные трехмерные деревья?! Прямо как из какой-нибудь технологической демонстрации.

ДОСЬЕ

Платформа: PC, PS2 Жанр: 3D Action Издатель: Electronic Arts Разработчик: 2015 Studios
Компьютер: PII 400, 128MB RAM, 3D-ускоритель
Интернет: <http://www.2015.com/index.htm>
Дата выхода: октябрь 2001 года



Детализация моделей просто потрясающая — аккуратно и достоверно прорисовано буквально все, от кокарды до нагрудных знаков отличия, от погон до медалей.

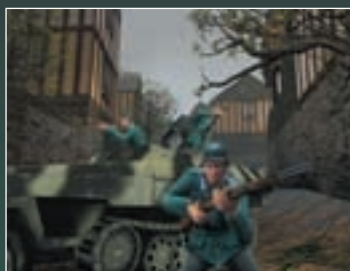
нально и феноменально точно, можно рассчитывать и на высшую награду — Медаль Славы (см. врезку). Больше того, чем ярче будет блестеть от медалей ваша грудь, тем больше шансов получить доступ к суперсекретным операциям, которые командование поручает только самым лучшим воинам, не раз проявившим свою отвагу и умения в экстремальных боевых условиях.

Интерфейс и общая стилистика **Medal of Honor: Allied Assault** заточены под знаменитые военные кинохроники. Исцарапанная

Первые две части серии **Medal of Honor** были изданы **DreamWorks**, а ныне подразделением **Electronic Arts** — **EALA (Electronic Arts Los Angeles)**.

лента, проскакивающие кадры, треск кинопроектора... Даже брифинги — и те проводятся в правительственном здании на Уайт-холл. Стилистика — дело тонкое.

Технологически игра базируется на движке **Quake III**, причем для ребят из студии **2015** — это лишь средство. Эффекты и навороты прогрессивного детища от **Ромеро** и товарищей блекнут по сравнению с теми вещами, которые удается воплотить дизайнерам и художникам. Модели солдат — просто фантастика, и дело тут не столько в количестве полигонов как таковом. Аккуратно воссозданы все отличительные знаки, четко видно основное и дополнительное оружие... А антураж!



По слухам, в разработке уровней принимал участие (на должности консультанта) сам **Стивен Спилберг**. Особое внимание он уделил нормандской операции, которую столь удачно воплотил в блокбастере «Спасение рядового Райана» — очевидцы, видевшие билд игры, просто повизгивали от восторга. И глядя на скриншоты, веришь, что это совершенно искренняя реакция.

К слову, раз уж мы упомянули фильм **Спилберга**, — некоторые уровни игры были инспирированы наиболее запоминающимися сценами «Спасения рядового». Воссоздана уникальная дуэль снайперов. Взятые кадры драматической финальной битвы, что гремела в полуразрушенном французском городе. Та же нормандская операция, в конце концов...

Интерактивность — полнейшая, по крайней мере по современным стандартам. Вся боевая техника, которая варьируется от мотоциклов с колясками и грузовиков до «Тигров» и даже пары **Мерседесов**, вполне функциональна и работоспособна. Так что прокати-



Возможно, именно в этой башне с часами произойдет дуэль снайперов, инспирированная запоминающимся эпизодом из «Спасения рядового Райана».

МЕДАЛЬ СЛАВЫ

Медаль Славы, 1862-1896 гг.
Проект Джозефа Киселевски



Медаль Славы, 1896-1904 гг.
Проект Джозефа Киселевски



Медаль Славы, 1904-1945 гг.

Проект генерал-майора Джорджа Л.Джиллеспина

Резолюцией Сената от 17 февраля, введенной в силу **Абрамом Линкольном** 12 июля 1863 года, была определена высшая награда за боевые заслуги — **Медаль Славы**. Она присуждалась за особую храбрость, проявленную в сражениях, или за наиболее яркие подвиги на полях брани. Изначально медали мог удостоиться только рядовой или неофицерский состав, однако позже, по решению Конгресса, она присуждалась любому военному, вне зависимости от звания и должности, который проявил отвагу в бою.

2 мая 1896 года резолюцией Конгресса был изменен цвет ленты.

23 апреля 1904 года резолюцией Конгресса был изменен внешний вид Медали Славы, а 20 сентября того же года, по приказу Президента США **Теодора Рузвельта**, «каждый удостоившийся награды, вне зависимости от обстоятельств, обязан прибыть в Вашингтон и получить награду лично от Президента».

тесь — и не раз. Кроме того, интерактивность поддерживается изменяемой геометрией мира (появляющиеся трещины в стенах, разрушение конструкций, выбоины от пуль и пр.), но главное — удивительно колоритным и достоверным дизайном уровней.

Вражины — всевозможные силы нацистов — исчисляются девятнадцатью разновидностями. Всегда к вашим услугам снайперы вермахта, гренадеры, патрули СС, офицеры гестапо и прочие милые ребята... Это разнообразие дополнительно усиливается различием вооружения — даже на расстоянии в несколько десятков метров четко видно, чем вооружен солдат. Плюс немного варьируются и сами модели — один солдат вермахта будет чуть потолще да пониже, а второй вроде как похлистее и повыше. Так что иллюзия сражения с целой армией должна быть полнейшей.

Арсенал вооружения полностью достоверен и состоит из американского и немецкого ору-

жия периода Второй Мировой войны. Навскидку разработчики называют карабин **M1**, автомат **Томсона**, **Panzerschreck**, маузер **KAR 98K**, а всего в игре будет ровно две дюжины разных средств уничтожения себе подобных. Сolidная коллекция — даже по сравнению с **Soldier of Fortune**.

Многопользовательской игре — быть. Пока неизвестно число участников, не определены окончательно протоколы, но директива четкая — быть. В релиз войдут четыре специальных карты для **death-match**-поединков, а также еще две карты для совместного прохождения. Поддерживается игра по локальной сети и через Интернет — скорее всего, остальные спецификации будут похожи на спецификации **Quake III**.

На данный момент игра находится в разработке уже около года и примерно еще через полгода появится в продаже. Сначала, в августе, состоится выход на **Playstation 2**, а в октябре будут осчастливлены и владельцы **PC**. В мае 2001 года разработчики собираются выкинуть в широкие массы игровую версию

Команда разработчиков со странным названием **2015** (кстати, деликатный факт о причинах, побудивших их выбрать такое, гхм, странное название, они тщательно скрывают) уже отделилась на игровом поприще, сделав продолжение к **Sin**, который назывался **Wages of Sin**. Другими регалиями ребята пока не располагают.



Medal of Honor: Allied Assault... Ну, быть может, выкинуть — это громко сказано, на самом деле они прицелились показать один полноценный уровень на **E3 2001**. Ждите сводок с передовой — мы обязательно проведем разведку боем!

Вместо стандартного послесловия расскажу одну маленькую историю из разряда «без комментариев». Когда главный дизайнер проекта **Питер Хиршман (Peter Hirschman)**, который, кстати, был идеологом и двух предыдущих частей серии, пришел в очень уважаемую компанию **Electronic Arts** и сказал, что ищет издателя для своего нового «проекта икс», то его резонно спросили, дескать, а что у вас есть из наработок. Хиршман честно признался, что не так уж много — только один уровень, у которого готова только геометрия, т.е. ландшафт и окружающие объекты, а противников — увы... Демонстрация длилась около получаса, после чего практически сразу (что очень нехарактерно для таких исполинов как **EA**) был подписан контракт на издание. Вот так. ●

SHENMUE

Сергей Овчинников

Shenmue почти не изменила нашу жизнь. Не заставила избавиться от вредных привычек, и даже не превратила в бесполезное занятие времяпровождение с десятками других игр, вышедших в последнее время. Как и многие недавние проекты Sega, творение Yu Suzuki несколько опередило свое время и сенсационное претворение в реальность идеи «интерактивной жизни» было воспринято многими лишь как новый шаг в развитии жанра Adventure.

Спустя год после выхода игры в свет, ей до сих пор не остается равных в плане графического оформления, реалистичности отображаемых на экране объектов и массивной интерактивности игрового мира. Первая часть Shenmue, тем не менее, может служить лишь своеобразным ориентиром, знакомящим игроков с FREE (Full Reactive Eyes Entertainment), но отнюдь не не использующим весь игровой потенциал жанра. С легкостью проходящая за двадцать часов Shenmue — это не более, чем демо-версия, пролог совершенно уникальной игровой эпопеи, медленно раскручивающей махину сюжета. Настолько медленно, что первую из шестнадцати запланированных частей титанического творения можно считать не более, чем продвинутым tutorial'ом по богатому и разнообразному миру игры.

Сложно достоверно представить, в каком виде игра задумывалась в момент начала ее разработки. Мы даже не вполне понимаем, какую форму она имела в тот день, когда проект Shenmue был впервые представлен широкой публике, — ведь подавляющее

большинство из тех сцен, что Yu Suzuki и Am2 показывали на презентации в декабре 1998 года, в финальную версию Shenmue Chapter 1 так и не вошли. Первоначально планировалось, что в первую часть войдет как минимум три главы из шестнадцати, однако вскоре стало ясно, что такой титанический труд Am2 выполнить в срок не под силу. В результате после нескольких задержек и переноса сроков выхода проекта, несколько пополневшая за счет массы дополнительных диалогов трехдисковая Chapter 1: Yokosuka появилась в продаже 29 декабря 1999 года. И несмотря на то, что анонсированное разбиение игры по главам в теории означает, что новые серии Shenmue должны появляться как минимум раз в полгода, на разработку Shenmue 2 уже ушло больше года. В конце января Am2 провела еще один интересный эксперимент, записав наиболее значимые видеоролики

Shenmue на кинолентку и выпустив получившийся фильм в кинотеатрах под названием Shenmue The Movie. Разумеется, вся эта затея не предназначалась для широкой публики, однако несколько тысяч фанатов Yu Suzuki получили возможность не только заново пережить (да еще и на большом экране) события любимой игры, но и увидели, наконец, первые кадры из ее сиквела. С этого момента информация о проекте полилась рекой, и мы рады ей с вами поделиться.

Прежде всего стоит разъяснить ситуацию с названием. Игра носит имя Shenmue 2, а не Shenmue Chapter 2 лишь потому, что в нее входит не только вторая глава шестнадцатисерийной саги, а сразу четыре — со второй по пятую. Это, впрочем, не значит, что Shenmue 2 будет вчетверо больше и длиннее своей предшественницы.

ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast, возможно, PS2, X-Box, NGC
Издатель: Sega/CRI
Разработчик: AM2
Продюсер: Yu Suzuki **Дата выхода:** лето 2001
Онлайн: www.shenmue.com

Косвенно о размерах игры мы можем судить по заявлению разработчиков о том, что площадь игрового мира Shenmue 2 втрое больше, чем в первой части. На прохождение же игры необходимо будет затратить примерно 30-40 часов.

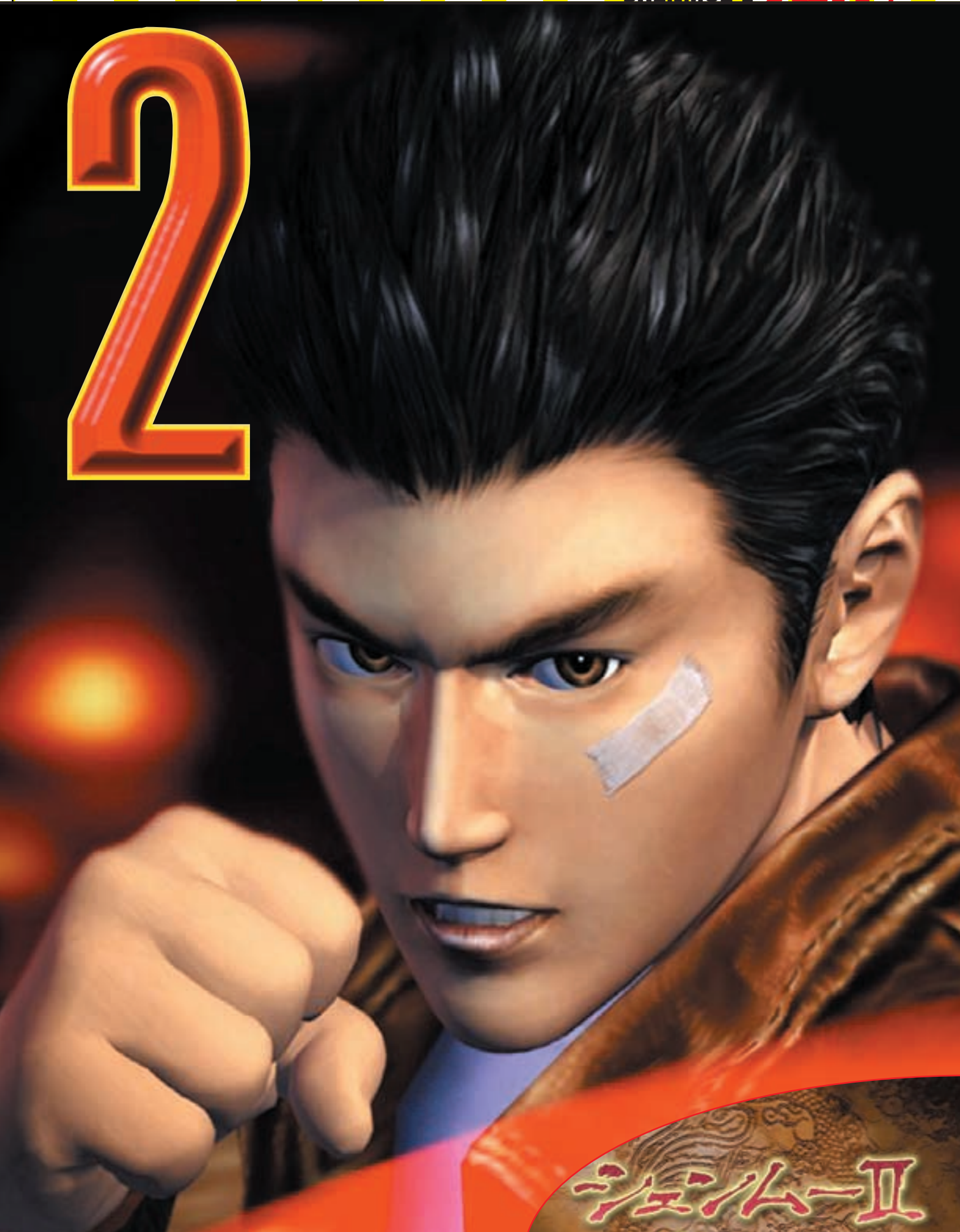
В финале Shenmue наш герой Ryo Hazuki садится на гигантский морской лайнер и отправляется на материк, в Китай, преследуя убийцу своего отца и похитителя магического зеркала с изображением дракона, китайского мафiosi Lan Di. Долгое время предполагалось, что действие Shenmue 2 начнется прямо на этом самом пароходе (ведь Lan Di, как известно, тоже отправился в Китай на нем), однако пока эти предположения не подтверждаются, и среди четырех перечисленных Am2 локайшенов-городов Shenmue 2 никаких кораблей не числится. Игра же будет открываться длинным вступительным ро-

ликом, в котором будет вкратце пересказан сюжет первой Shenmue и будет дана завязка второй. Возможно, как раз здесь и промелькнут несколько корабельных сцен. Пароход прибывает в город Aberdeen. Как ни странно, в Shenmue 2 Suzuki решил отказаться от сверхреалистичного отображения реальных городов, и китайские приключения Ryo будут лишь навеяны кое-какими реальными пейзажами, но не будут повторять их ни в названиях, ни в графическом исполнении. Aberdeen — густо населенный и светливый портовый городок с уникальной атмосферой. На побережье пришвартованы сотни лодок, на многих из которых люди живут годами, там же едят, разговаривают, торгуют всякими мелочами. Есть в Aberdeen и большой морской порт, очень похожий на порт в Yokosuka, разве что более грязный и запущенный, — со свалками ржавых автомобилей, массой подозрительных личностей, и разумеется, собственным подразделением банды Mad Angels. В большом почете в Aberdeen и байкерское сообщество, ярким представителем которого является совершенно новая героиня Joy, которая раньше не появлялась ни в одном анонсе. Рыжеволосая, активная и совершенно сумасшедшая Joy — полная противоположность белой и пушистой Nozomi из первой Shenmue. Правда, и неприятностей нашему герою она доставит куда больше.

Разделавшись с портовыми бродягами, Ryo попадет в место куда более привлекательное и симпатичное. Город Wan Chai представляет собой типичный китайский мегаполис с забитыми до предела толпами покупателей и продавцов улочками, массой магазинчиков и огромным рынком. Дома в Wan Chai, как правило, пяти-шестизэтажные, а сам городок представляется достаточно запутанным, с большим количеством улочек и тупиков. В городке живет много переселенцев из Японии и по иронии судьбы, точно так же, как он искал в Yokosuka китайцев, в Wan Chai Ryo предстоит найти нескольких своих соотечественников. Настоящей гордостью Wan Chai



2



シエンム-Ⅱ



является буддистский монастырь, в котором обучение восточным единоборствам проходят десятки молодых бойцов. Одной из самых эффектных сцен в современных видеоиграх наверняка станет тот момент, когда Рюо входит в стены монастыря, чтобы увидеть несколько десятков человек, синхронно отрабатывающих боевые приемы. В Wan Chai Рюо также встретит очередную спутницу по приключениям. Девушку (правильнее было бы сказать, девочку) зовут Каоги и выглядит она как немножко повзрослевшая (но не поумневшая) версия любительницы маленьких котят Megumi из первой Shenmue. Впрочем, судя по тому, что Рюо даже удостаивает ее чести быть с ним сфотографированной, их отношения простираются несколько дальше коробки с серым пушистым клубочком.

Третий город Shenmue 2 знаком нам гораздо лучше всех остальных, — ведь именно с него началась публичная жизнь не только Shenmue, но и самой приставки Dreamcast. Превратившись из технологической демки Tower of Babel в полноценный игровой лейкешен, город Kowloon демонстрировался, наверное, в каждом рекламном ролике Shenmue с самого момента анонса проекта. Гигантские небоскребы, возвышающиеся на зеленом холме на берегу океана и лучи солнца, пронизывающие облака, — эту картинку мы видели уже раз двести. Kowloon — центр нелегального бизнеса и настоящая китайская Мекка азартных игр. В городе несколько больших башен и масса зданий поменьше, причем многие из них находятся в плачевном состоянии и практически полностью разрушены. Каждое здание, по заявлению Yu Suzuki, можно будет полностью исследовать (в некоторых даже работают лифты), а самые захватывающие сцены игры будут связаны с грандиозной погоней по городским переулкам и домам. В этих сценах Рюо оказывается скованным наручниками с еще одним важным персонажем, бандитом и сорвиголовкой Ren'ом, суть отношений которого с Рюо пока чрезвычайно сложно выяснить. Третьей важной девушкой на пути нашего героя к разгадке тайны гибели отца станет уже давно известная Koh Shuei, живущая в Kowloon'e специалистка по истории Китая. Их первая встреча проходит при странных обстоятельствах — Рюо просыпается на скамейке в большой церкви явно после серьезной потасовки, а по проходу к алтарю движется темная фигура в монашеском одеянии... Первой Shenmue, говорят, не доставало психологизма, так вот вам пожалуйста, аж кровь в жилах стывает.

Четвертый город также нам частично знаком, — ведь все сцены с участием на самом деле главной героини всей игры Rei Shenhua происходят там. Keirin — это маленький, зате-



Игровой процесс Shenmue 2 будет значительно отличаться от предшественницы. В игре будет больше действия, а разговоров и бессмысленного хождения в поисках нужных людей станет куда меньше.



рянный среди холмов и лесов китайский поселок, в котором люди живут в согласии с природой и довольствуются простыми промыслами, — рыбной ловлей и выращиванием риса. Добраться до Keirin'a можно лишь по реке на маленьком кораблике, а сам городок просто утопает в зелени и окружен поросшими лесом горами. Где-то там ждет своей судьбоносной встречи и Shenhua. По всей видимости, этой встречей Shenmue 2 и закончится, если только Yu Suzuki не приготовил какого-либо особенного сюрприза.

Пока структура игры выглядит вполне ясной — четыре главы, четыре города и четыре диска. Путешествий туда-обратно, скорее всего, не будет, и главы действительно будут представлять собой вполне завершенные мини-новеллы, такие же самодостаточные как и Chapter 1 Yokosuka. С технологической точки зрения Shenmue 2 может считаться большим шагом вперед по сравнению с оригиналом. Suzuki и его команда решили направить усовершенствования движка в нескольких важных направлениях. Прежде всего, на оптимизацию производительности при отображении нескольких персонажей на экране. Как показывает сцена Рюо в китайском монастыре, Am2 удалось с легкостью достичь отображения двух-трех десятков персонажей на экране без какого-либо ущерба для производительности. В Shenmue 2 также наконец-то появится нормальное, реалистичное небо

предшественница. Лесные же сцены Keirin'a и яркие улицы китайских городков только добавляют игре колорита. Интересно, доберется ли Рюо когда-нибудь и до Москвы?

Игровой процесс Shenmue 2 будет значительно отличаться от предшественницы. Прежде всего, действия в игре будет больше, а разговоров и бессмысленного хождения по улицам в поисках нужных людей станет куда меньше. И если по насыщенности действием Shenmue 2 будет напоминать хотя бы третий диск первой части, то это уже будет просто великолепно. В Kowloon'e на определенном этапе игры Рюо потребуются несколько увеличить свой наличный капитал, приняв участие в нескольких подпольных азартных играх, каких именно пока точно не известно. В игре также появятся новые формы QTE и, са-



мое главное, будет значительно усовершенствован режим Free Battle, который, как мы надеемся, впитает в себя хотя бы какие-то из черт грядущего Virtua Fighter 4. Yu Suzuki также говорил и о том, что в игре несколько поменяется управление, однако никаких подробностей на этот счет раскрыто не было.

Shenmue 2 выйдет на Dreamcast. В этом нет никаких сомнений и Sega лишь подтвердила свою решимость продолжать поддерживать свою платформу первоклассными играми. Однако вопрос о том, появится ли Shenmue на каких-либо других приставках, пока еще не решен. Порт Shenmue и уж тем более Shenmue на PlayStation2 будет задачей достаточно тяжелой ввиду малого объема текстурной памяти у PS2, так что я бы скорее высказался в поддержку GameCube и X-Box версий игры. В любом случае Sega наверняка захочет сначала выпустить на них первую часть недооцененного шедевра. На Dreamcast же Shenmue 2 появится, скорее всего, уже этим летом, а американская версия игры последует в ноябре. Хотя никаких особенных сюрпризов от анонса Shenmue II, мы, признаться, не ожидали, все-таки масштаб изменений и красота игры нас полностью покорила, и теперь мы ждем выхода проекта с тем же энтузиазмом, как ждали первую часть. Тем более что Am2, вообще говоря, не отличается склонностью разочаровывать своих поклонников. ●

Век Парусников II

«Век Парусников II» - продолжение популярной морской стратегии Age of Sail ("Век Парусников") от компании Talonsoft. События игры разворачиваются в период расцвета парусного флота в 1775-1812 годах. Игра состоит из нескольких кампаний, включая специально созданную русско-турецкую. Помимо кампаний Вы найдете более сотни отдельных сценариев, позволяющих поучаствовать в самых известных морских сражениях, восстановленных с потрясающей исторической точностью.

«Век Парусников II» будет интересна как фанатам военно-стратегических игр, придирчиво относящихся к исторической достоверности, так и любителям стратегий в реальном времени, для которых возможность быстро вникнуть в игру, красивая графика и простое управление выходят на первый план. С одной стороны, игра содержит большое количество исторического материала, и лишь истинные знатоки истории флота смогут полностью использовать все преимущества каждого корабля.

С другой стороны, игрок может отвлечься от исторической части, и, перепоручив ведение огня искусственному интеллекту, получить стратегию в реальном времени с большим числом кораблей и красивыми спецэффектами.



Вячеслав Назаров



Наверняка вы хотя бы раз в жизни задумывались о том, чтобы завести себе домашнего любимца, например, роскошный кабриолет, а потом хвастаться им перед друзьями и подругами. И почти также наверняка средств у вас хватает только на какой-нибудь ужас мира, стыд природы — подержанную Вазилку. В таком случае Motor City Online — игра для вас. В ней вы сможете реализовать все свои автомечты. Причем за их воплощением будет наблюдать все человечество. Подключенное к локальной сетке Интернет.

MOTOR CITY ONLINE

Если взглянуть на современные игры, заточенные исключительно под многопользовательские состязания, то можно увидеть, что большинство из них относится к RPG. К схожим мыслям пришли и в Electronic Arts. После этого в черепных коробочках фирмачей появилась гениальная идея создать гремучую онлайн-смесь из автосимулятора и того самого RPG. Засучив рукава и приняв для храбрости по 100 граммов кока-колы, разработчики принялись ваять новый хит.

Первоначально планировалось назвать грядущий шедевр **Need For Speed: Motor City**. Однако после того как было решено ис-

ключить из проекта возможность одиночной игры, она была переименована в **Motor City Online**. Виртуальные водители получают шанс вдоволь потренироваться на компьютерных противниках. Тем не менее все заезды будут также осуществляться на сетевых просторах.

Начиная с самой первой игры **Need For Speed** и заканчивая **Need For Speed: High Stakes**,

нам предлагалась возможность очутиться за рулем автомобиля, который, чего уж грех таить, навряд ли когда-нибудь появится в нашей реальной жизни. Lamborghini Diablo, Jaguar, Porsche — супер-дизайн, сплюснутые кузова, низкая подвеска. Красота, да не та... В **Motor City Online** концепция будет радикально изменена. Во многом этим объясняется и смена названия игры. Ведь, по словам

по улицам ребят заманивали в свои разноцветные машины с открытым верхом целые легионы девушек. И самое удивительное, что все компании вполне нормально помещались в этих дорожных мастодонтах.

Но времена меняются, меняются места работы, женщины приходят одна за другой, а по телевидению уже давно не показывают ничего интересного... Но машины, которые мы любили, остаются все такими же вечно молодыми и вечно сверкающими хромом красавцами. Да, были «тачки» в наше время — богатыри, которые могли разнести почти любое препятствие на своем пути, а потом легко быть приведенными в первоначальный вид за несколько часов работы в гараже. Не то что современные образцы, созданные лишь для модных автосалонов да для поездок по идеальным дорогам, с обязательным ежечасным контролем в техцентрах. Вероятно, примерно так думали разработчики, создавая **Motor City Online**, — игру, переносящую нас за штурвалы ретро-автомобилей.

Разумеется, честные и правильные американцы (бывают и такие, и никто не виноват, что они нам с вами не встречались) из Electronic Arts не могли просто так создать игру с самыми замечательными представителями автомобильного племени в главных ролях. Хорошо, что денег у компании оказалось много, и она смогла выкупить лицензии на использование в новом проекте аж сорока автомобилей, когда-то рассекавших на своих четырех просторах страны «равных возможностей». В почетный список вошли такие чудеса буржуинского автомобилестроения, как Ford Coupe образца 1932 года; Chevrolet Sport Bel-Air Sport Coupe из далекого 1957-го; Corvette Stingray из 1963-го, Pontiac GTO, созданный в

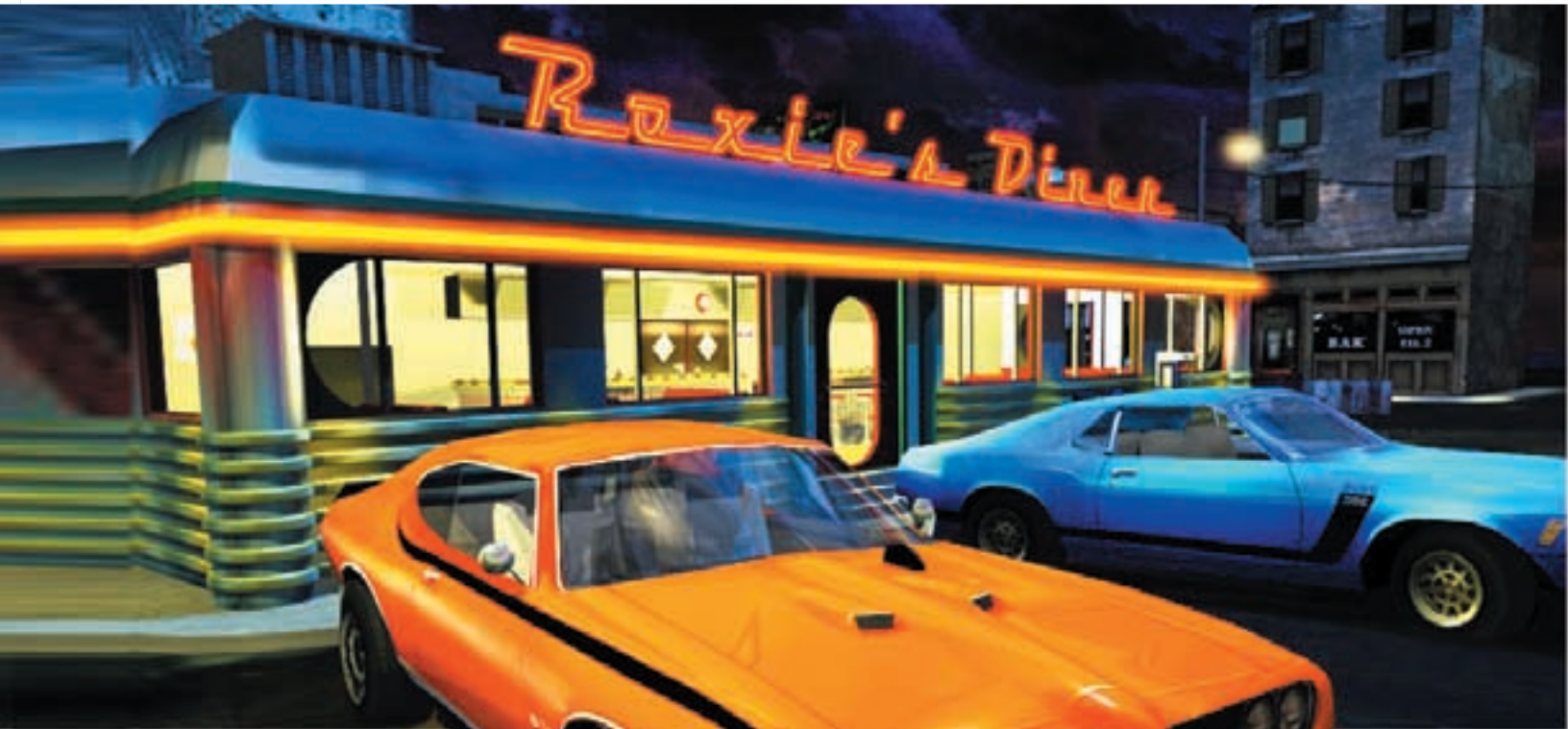
ДОСЬЕ
Платформа: PC **Жанр:** сетевые автогонки
Издатель: Electronic Arts **Разработчик:** Electronic Arts
Онлайн: <http://www.needforspeed.com>
Дата выхода: зима 2001



продюсера Джона Эберхардта, «словосочетание **Need For Speed** было с позором изгнано из имени, поскольку новый проект, по сути, никоим боком не относится к знаменитому сериалу».

Новый проект Electronic Arts перенесет игроков во времена, когда были популярны автомобильные кинотеатры под открытым небом. Трудовой народ (преимущественно американский) проводил свои выходные, выезжая на пикники на огромных розовых, словно летающие слоны, Кадиллаках. Жаркими летними вечерами толпы катающихся

Motor City — первый полностью онлайн-гоночный проект EA.



1966-м и мечта всех настоящих гонщиков и даже одной женщины — зубного техника — Mustang Boss 302 (1970). Абсолютно все автомобили являются точными копиями реальных машин и вобрала в себя все, начиная с внешнего вида и заканчивая уникальными физическими моделями. Кроме того, учтено и то, какого качества были эти короли дорог. В качестве водителя вы сможете попасть за руль очень мощного агрегата, способного развить фантастическую скорость (по меркам времен его создания), но одновременно являющегося довольно капризным механизмом. Его прямой противоположностью станет надежный как советский танк Thunderbird, не отличающийся невероятными скоростными характеристиками, но и не требующий за собой практически никакого ухода.

Очень приятным моментом в Motor City Online обещает стать система настройки каждого автомобиля под гоночные нужды любого водителя. В зависимости от своего излюбленного стиля езды вы сможете создать машину, которая станет неотъемлемой частью организма, и, находясь вне виртуальной реальности, вы будете постоянно ловить себя на мысли, что у вас не хватает чего-то очень важного... Но чтобы превратить серийный Corvette Stingray или Pontiac GTO в уникальную гоночную систему, виденную когда-то во сне, придется немало потрудиться в гараже. В Motor City Online изменять и настраивать можно будет буквально все. «Вспомните какую-нибудь деталь или элемент в автомобиле — и вы почти наверня-

Игра создается на движке одного из последних шедевров Electronic Arts — Need For Speed: High Stakes, поэтому уже сейчас можно сказать, что с точки зрения графики, физической модели и звукового оформления Motor City Online будет безукоризненна.

ка найдете в нашей игре соответствующую опцию для его калибровки,» — говорит один из технических специалистов Electronic Arts. Начиная с регулировки отдельных блоков двигателя и коробки передач и не заканчивая настройкой рессор и подвески, — перебрать можно весь автомобиль. В итоге можно создать чудо техники, которое будет способно разогнаться до 100 миль в час буквально за несколько секунд. Но сколько бы вы ни ковырялись во внутренностях своего железного друга, он никогда не сможет стать хозяином дороги без стильного оформления. Поэтому в игре можно будет прибегнуть к услугам художественного салона и расписать отраду души, свет очей своих во все цвета радуги, украсить крылья языками пламени, покрыть капот и

крышу кельским орнаментом. Для лучшего эффекта стоит сменить стандартный гудок на оригинальный клаксон и поставить новый глушитель, дабы уже по звукам всем было ясно, что к ним движется Хозяин.

Но не следует думать, что, попав в Motor City Online, можно будет выбрать машину и тут же превратить ее в свою мечту. Воспе нет. С самого начала игрокам предложат на выбор несколько куч металлолома, которым предстоит стать настоящими Автомобилями. Как это произойдет? Очень просто: разработчики наконец-то включили в игру систему денежных ценностей. Игроки начинают жить в Городе Моторов, имея за душой лишь несколько

долларов, а также возможность посещать аукционы по продаже подержанных автомобилей и их отдельных частей. Но ведь хочется всего. Много и сразу. Но денег нет. Следовательно, их надо заработать. Вывод о том, как это сделать в автомобильном симуляторе, напрашивается сам собой — конечно же, участвовать в гонках и побеждать! Причем ставками в заездах может быть почти все что угодно: хоть вечнозеленые купюры, хоть занавески для окон вашего ласкового и нежного зверя.

Motor City Online будет обладать двумя вариантами соревнований. Первым являются уличные заезды, во время которых игрокам предстоит соревноваться на узких и извилистых улочках Города Моторов. Альтернативой

ему выступают официальные гоночные трассы общим числом 13, подготовленные специально для подобных заездов.

Вообще, если все пойдет так, как обещают представители Electronic Arts, то игра создаст настоящее общество Города Моторов. Помимо участия в состязаниях игроки смогут продавать и покупать свои автомобили. После тяжелого гоночного дня можно будет заглянуть в какое-нибудь виртуальное кафе на колесах, дабы людей посмотреть и свою машину показать. А если в свет выбираться лень, то стоит просто откинуться на кожаное кресло своего Кадиллака, включить спокойную музыку, обнять подругу, ну а дальше по обстоятельствам (для информации: задние сиденья у подобных машин просто огромные).

Игра создается на движке одного из последних шедевров Electronic Arts — Need For Speed: High Stakes, поэтому уже сейчас можно сказать, что с точки зрения графики, физической модели и звукового оформления **Motor City Online** будет безукоризненна. Всевозможные световые эффекты, радующие взгляд мелочи вроде дыма из-под колес, интерактивное окружение — все говорит об этом.

Новое время диктует свои законы. Если на заре игротворения, да, впрочем, и в его жаркий полдень, абсолютное большинство RPG переносило игроков в фэнтезийно-фантастические миры, то **Motor City Online** всего лишь расширяет наш с вами родной мир. И благодаря этому у нас появляется возможность реализовать ту самую заветную мечту, которая живет в глубине души каждого здорового человека. Воплотить ее в своей жизни. ●

Я совершенно не помню тот день и даже год, когда впервые уселся перед светящейся мордой агрегата, который окружавшие меня люди называли компьютером. Причем не простым, а персональным, хотя персон, работавших за ним, насчитывалось несколько десятков-двадцатков.

MYST III EXILE

Вячесла Назаров

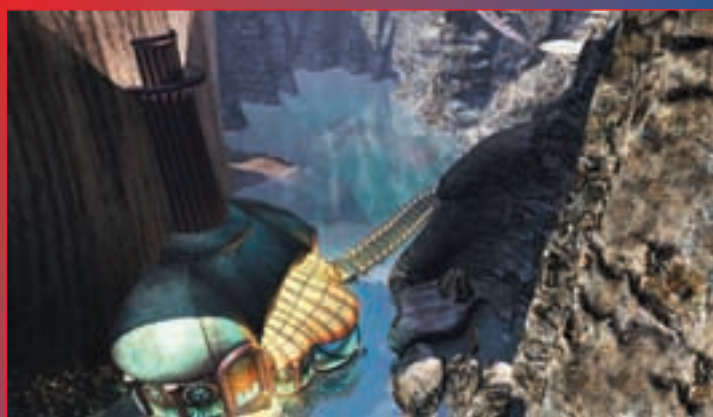
С большой натяжкой машину можно было назвать персональным компьютером строго засекреченного НИИ. Попасть в учреждение можно было лишь миновав строгого вахтера, словно сфинкс обожавшего загадывать посетителям загадки. Впрочем, на сакраментальный вопрос: «Куда идете?» — было достаточно ответить: «Туда!». После этого оставалось лишь дорваться до электронного портала и, вставив диск с игрой, отправиться в мистическое путешествие. Происходило оно в мире, получившем

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** adventure
Издатель: Interplay Productions **Разработчик:** Presto Studios, Inc. **Онлайн:** <http://www.myst3.com>
Дата выхода: I квартал 2001



долго считался аляповатым Doom. Но мы-то с вами прекрасно понимаем, что реальные причины этого совсем иные. Бублики не подходят к пиву, поскольку у них вся соль в дырке. Зато у Myst вся соль оказалась не только и не столько в графике, сколько в удивительном геймплее, который полностью переносил путешественников на загадочный остров, где им предстояло в гордом одиночестве искать ответы на вопросы: «Кто я?», «Зачем я?» и «Куда я?».



название Myst. Когда Рэнд и Робин Миллеры забабахали игру, которую, не мудрствуя лукаво, обозвали первым и последним пришедшем в голову словом Myst, они и не подозревали, что создали одну из самых популярных компьютерных Вселенных всех времен и народов. Подтверждением этого может служить тот факт, что выпущенная сначала на фруктово-яблочном Mac'e, а затем и на овощном PC игра мистическим образом ухитрилась продаться в количестве 5,5 миллионов копий. Что самое удивительное, копий не пиратских, а самых что ни на есть честных лицензионных. Если же вспомнить, что в нашей родной стране покупать лицензии считается дурным тоном, то общее количество Myst'ов, поселившихся на весьма жестких дисках и начавших светиться жизнью на многих дюймах мониторов, вообще не поддается учету. Конечно, скептики и прочие хорошо информированные оптимисты начнут бубнить, что успех игры объяснялся всего лишь великолепной графикой, поскольку в те доисторические времена вершиной художественного мастерства

Спустя четыре года после выхода игры, когда даже самые медлительные путешественники смогли найти выход с мистического острова, компания Суап, созданная братьями с пивной фамилией Миллер, выпустила продолжение Myst — Riven. Новый проект был гораздо глобальнее своего предшественника и ухитрился продаться 4 миллиона раз.

Конечно, нет ничего удивительного в том, что, почувствовав острый дефицит психоделии, компьютерные дельцы решили заняться разработкой очередной, третьей по счету, серии Myst'a. Удивительно то, что отцы-основатели Вселенной не примут в новом проекте никакого участия.

В настоящее время Суап ведет работы над игрой RealMyst, которая будет представлять собой real-time версию оригинального Myst, созданную на базе 3D-движка собственной разработки. Однако в связи с тем, что братья Миллеры принимают на работу только тех, кто может в условиях, приближенных к боевым, доказать свою искреннюю любовь к пиву Miller, коллек-

тив компании до сих пор является крайне небольшим. Поэтому было решено, что если третья часть Myst и будет создаваться, то уже другой компанией.

Этой другой фирмой оказалась Presto Studios, Inc., чей сериал Journeyman Project по своей сути был очень близок к творению Суап. По-быстрому накопив предложение, в котором, помимо указания того, какая у них замечательная компания, Миллерам были предложены бочка варенья и корзина печенья, в Presto Studios, Inc. добились того, что **Myst III** был отдан им на откуп.

Первым вопросом, которым озадачили новоявленные разработчики мистического мира, оказалось графическое оформление проекта. Объективно говоря, идеальной оказалась бы графика, качество которой определялось бы формулой: (Myst+Riven) x

Требования нового тысячелетия. Разумеется, при этом **Myst III: Exile** должен был бы быть игрой, в которой все события происходят в реальном времени. Даже на тех компьютерах, что использовались для путешествий по первому Myst'у. Следует отметить, что работники Presto Studios, Inc., по их же собственным словам, добились решения такой задачи. Хотя игра и сохнет личным оскорблением попытку установить ее на 386-ую персоналку (были раньше такие агрегаты, представляющие собой несколько усовершенствованные счеты), число «300» все-таки смогло затесаться в системные требования **Myst III: Exile**. Планируется, что для того, чтобы совершить путешествие в мистический мир изгнанников, будет достаточно машинки перемещений с процессором Pentium 300.

Вообще, разработчики изо всех сил стараются сохранить в новой игре дух, ко-

торый могли обонять все посетители Myst или Riven. С точки зрения стилистики **Myst III: Exile** идет точно в фарватере своих предшественников. Благодарить за это следует в первую очередь программку 3D Studio Max, с помощью первых версий которой в стародавние времена создавались сказочные пейзажи и благодаря последним достижениям которой оживают роскошные картины мистики третьего тысячелетия. Однако на этом нововведения в графическое ядро игры не заканчиваются.

Хотя перемещаться в **Myst III: Exile** путешественникам придется все так же по заранее определенным маршрутам от точки к точке. Но теперь, очутившись в том или ином месте, они смогут досконально осмотреть его, крутясь словно волчок вокруг собственной оси. Бо-



лее того, один из дизайнеров Presto Studios, почувствовав себя добрым феём, предложил предоставить игрокам возможность смотреть вверх и даже вниз. Художники не поленились и воплотили такую прогрессивную мысль в жизнь. Для этого они отрендерили каждый пейзаж и натянули их на виртуальные кубы, в центр которых и предстоит упасть отважным искателям приключений на собственные мягкие части тела. По замыслу разработчиков, такое хитрое решение позволит игрокам почувствовать себя «полностью окруженными мистикой». Также они уже потирают лапки в предвкушении того, какие головоломки, способные перекорезить и окончательно запутать наши нежные извилины, появятся в игре в результате этих графических извращений. Впрочем, в 100%-ной оригинальности упрекнуть разработчиков, к сожалению, не получится. Дело в том, что ряд технологических решений уже применялись в последней серии Journeyman Project. Однако, если изменить свои принципы и такти отдавать долг справедливости, то стоит отметить, что в Journeyman Project во время панорамирования местности разрешенные **графики резко снижались. Но в Myst III: Exile** разработчики обещают ликвидировать столь гадкое явление.

Но не графикой единой живы компьютерные игры. Ребята из Presto Studios не хотят создавать просто красивое слайд шоу. Именно поэтому в течение полутора лет весь коллектив компании дружно рубился в Myst и Riven, с тем,

чтобы досконально выявить сильные и слабые стороны обоих проектов и взять от них в **Myst III: Exile** все самое лучшее. Главной особенностью оригинального Myst являлось то, что загадки в нем были четко привязаны к психоделическому острову. К сожалению, в большинстве игр жанра головоломки не слишком сильно связаны с событиями, протекающими в них. Не говоря уже о логичности тестов на IQ. Довольно часто весь процесс прохождения сводился к следующему: «Если я сломаю здесь веточку, то смогу позвонить по телефону на другом конце города». Что же касается Myst, то все головоломки в нем легко и непринужденно вписывались в игровой мир. И тщательное изучение острова позволяло прийти к очевидным выводам, что необходимо делать на том или ином этапе путешествия.

Если же обратить пылкий взор на Riven, то в нем можно без труда заметить нелинейность сюжета. В том случае, если объемов серого вещества не хватало, чтобы решить возникшую проблему, можно было смело отправляться на разборки с другими загадками, не забывая себе голову всякой ерундой. Однако такой плюс одновременно являлся и минусом. Мир Myst был разделен на пять временных периодов. Соответственно, когда игрок находился в определенном веке, то все его действия относились к этому же времени. В Riven же все было взаимосвязано. Поэтому для того, чтобы найти необходимый предмет, довольно часто приходилось пересекать целую Вселенную.

А теперь попробуйте догадаться, что из всего вышеперечисленного ожидает нас в **Myst III: Exile**. Мир игры будет разделен на пять независимых уровней-веков, каждый из которых будет отличаться уникальным дизайном и стилистикой головоломок. При этом всю информацию, необходимую для успешной победы сил добра над силами разума, игроки смогут найти в пределах одного века. В то же время, как и Riven, **Myst III: Exile** окажется нелинейным проектом, то есть все головоломки можно будет решать в каком угодно порядке и какими угодно способами, вплоть до подглядывания в солюшны.

Немало внимания разработчики уделили и сюжету грядущего хита. И в Myst, и в Riven игроки оказывались в странном, сюрреалистическом мире, не имея ни малейшего понятия, что, как и зачем им делать. Для одних этот факт был еще одним доводом за гениальность создателей игры, но более приземленные личности испытывали определенные трудности в начале игры. И поскольку основную массу игроков составляют представители интеллектуального большинства, то сценаристы Presto Studios решили снабдить их необходимой информацией в самом начале приключений и объяснить, что необходимо сделать в первую очередь.

Таким образом, разработчики постарались угодить всем. С одной стороны, они изо всех сил пытаются сохранить атмосферу мистики, насквозь пропитывавшую Myst и Riven, с другой — сделать игру доступной для как можно большего числа платежеспособных игроков. Что у них получится? На сегодняшний день это, пожалуй, главная загадка ушедшего тысячелетия.

Интернет-магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:

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



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

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



\$65.99
NEW!
Oni

Только 8 Марта

на все заказы, поступившие от прекрасной половины человечества предоставляется **СКИДКА 8%**

\$17.99 NEW! C&C Red Alert 2 (рус. док)	\$18.99 No One Lives Forever	\$37.99 Ultima Online: Game Time	\$35.99 Half-Life Generation
\$59.99 ПОДАРОК! Icewind Dale	\$7.99 Не зная страха	\$19.99 Ultima Online: Renaissance	\$25.99 Diablo II (рус. док)
\$18.99 NEW! American McGee's Alice (рус. док)	\$32.99 HOT! EverQuest: The Scars of Velious	\$65.99 ПОДАРОК! Baldur's Gate II: The Shadows of Amn	\$62.99 NEW! Kingdom Under Fire
\$85.00 Montago II Quadzilla	\$69.00 PCTV	\$34.99 Flage 3D	\$179.99 Force Feedback Racing Wheel
\$50.00 HOT! СИТЕК - ИНТЕРНЕТ 50	\$18.99 Pilot Mouse	\$59.99 Sound Blaster Live 1024	\$39.99 Jet Leader 3D

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

Сергей Дрегалин

SETTLERS IV



Сеттлеры — это не только маленькие забавные милые человечки. Это отступники, ревенанты, если вам будет угодно. Еще во времена слепого поклонения Warcraft они смело и дерзко наплевали на классику жанра и предложили совершенно новый, свежий и оригинальный взгляд на стратегическую игру... И до сих пор благополучно существуют!

Серия Settlers — это хозяйственная стратегия. Стратегия, которая заставляет по-новому взглянуть на каждого подданного. Вы думаете, что мечники растут в казармах как грибы? А вот и нет — постройте хижину для будущего воина, накормите его, добудьте сталь да уголь, чтобы сделать доспехи и меч, обучите будущего солдата военному ремеслу, экипируйте — и только после этого отпускайте в бой... Если захотите, конечно.

Вот такая она — удивительная и всегда стоящая немного особняком серия Settlers. На четыре пятах ее заполняет вдумчивое хозяйствование — стратегическое хозяйствование. А жалкий остаток, размером в одну пятаю, — сражения и баталии.

В этом-то и вся прелесть.

АНГЕЛ В ССЫЛКЕ

Сюжет? Извольте. Один из падших ангелов по имени Морбус (Morbus) крепко насолил Всевышнему. Настолько крепко, что был сослан в гнусное и совершенно непригодное для жизни место... На нашу с вами цветущую планету. Тогда она была похожа на райский уголок и не знала сотрясений мировых войн, копоты и гари, всевозможных отходов тяжелой промышленности — в общем, ни одного из наиболее характерных атрибутов человеческой цивилизации. В ту пору небо было чистым и светлым, вода — прозрачной и студеной, а природа — целомудренной и величественной. Как видите, для темного ангела более страшного места и не сыскать. Ссылка. Катрага. Острог.

Что делать херувиму? Разумеется, попытаться подогнать мир под свою гребенку, чем, собственно, Морбус и занялся. Заручившись поддержкой некой таинственной особы (а куда же без «ля фам», будь ты хоть трижды ангел?) и собрав Темное Племя из отборных изгоев да матерых него-

дьяв, он начал завоевывать наш мир, превращая цветущие поля в иссушенные пустыни, могучие зеленые королевства в мрачные черные кладбища, а бескрайние водные глади в мертвые мутные ручейки. И так бы оно продолжалось, не встань на пути Темного Племени и Морбуса три бесстрашные расы...

ТРИ БЕССТРАШНЫХ РАСЫ

Впрочем, не все так просто. Прежде чем объединиться перед лицом общей опасности, все три цивилизации изрядно потренировались друг другу бока в бесконечных сражениях. И римляне, и майя, и викинги (увы, столь ожидаемого возвращения блистательных амазонок не произошло) не слишком чттили друг друга, и собраться под единым знаменем их вынудила лишь угроза полного уничтожения.

Игра в полной мере поддерживает многопользовательский режим — от сражений «каждый за себя» до глобальных совместных баталлий против общего врага. Из нововведений — использование голосового чата, а также специальный игровой сервер Blue Byte Game Channel.



Представим наших героев. По-хорошему названия рас нужно взять в кавычки — в Settlers IV нет даже малейших претензий на хотя бы маломальскую историчность. Взять лишь тот факт, что викинги изображены в шлемах с рогами — достаточно расхожий и устоявшийся миф. Впрочем, игра и не стремится привести помпезность истории, наоборот, она выполнена в стиле мультфильмов — причем не столько по исполнению, сколько по общему веселому и доброму настрою.

Различий между расами меньше, нежели общих черт. Однако интересны именно первые, так как они оказывают влияние на выбранную стратегию и применяемые приемы. Разумеется, список нужно открыть с различий в

архитектуре, во внешнем облике — но это только внешние проявления, к тому же достаточно банальные. Куда любопытнее, что римляне и викинги предпочитают строить здания из дерева, а майя стараются вкладывать в сооружения побольше камней. Отличаются производимые алкогольные напитки, которые приносятся в жертву богам. Отличаются элитные воины. Отличаются тяжелые орудия. Отличаются одомашненные животные. Отличаются технологии. Отличаются заклинания жрецов. Короче говоря, каждая раса обладает достаточной индивидуальностью, чтобы хоть раз попробовать ее в деле.

На выбор будет предложено четыре кампании: три коротких и одна глобальная. Мини-

«Океан Эльфов» — прямой конкурент Settlers — оказал заметное влияние на графику новой игры. Порой и не скажешь сразу, кто есть кто — ну да того похожи!..



Храм-Что-На-Острове — многие миссии Settlers IV состоят большей частью из водных просторов и архипелагов, а сражения в море станут происходить не реже, чем на земле.

кампании состоят из трех миссий и являются строго уникальными для каждой расы. Они служат неким подобием обучения и призваны познакомить игрока с наиболее смачными особенностями цивилизаций. Когда все девять миссий будут успешно завершены, можно приниматься и за глобальную сечу — там будет не менее дюжины этапов, причем вы возглавите сразу все три расы. Объединенные силы, как ни как...

Механизм сражений в Settlers IV достаточно прост, если сравнивать со всевозможными «крафтами», — почитай потасовки на кожаных кинжалах. Однако кое-какие прогрессивные идеи все же есть. Например, помимо стандартных воинов — лучников да мечников — есть и уникальные ребята, аккурат по одной штуке на каждую расу. Викинги могут похвастаться мужланами, вооруженными топорами, майя — воинами с хитрыми огнестрельными ружьями, а римляне — знахарем, который способен восстанавливать здоровье дружелюбных солдат аж на три четверти. В качестве бонуса выступают тяжелые осадные орудия, опять же уникальные для каждой из рас.

Обычные воины — это хорошо, но их подчас бывает недостаточно. И тогда на выручку спешат более опытные бойцы, а именно воины второго и третьего уровней. Тренировка таких бравых парней обойдется заметно дороже, нежели рекрутирование обычного воина, однако они того стоят. Мало того, что опытные бойцы способны без труда справиться сразу с несколькими обычными солдатами, так они еще могут возглавить отряд. А это подразумевает всевозможные бонусы на поле брани — согласитесь, что эффективность войск, возглавляемых разудалым командиром, изрядно выше, нежели робкие действия разрозненных горсток солдат.

Особым пунктиком идут воины специального назначения — диверсанты. Такой лазутчик способен молниеносно уничтожить здание противника, и при грамотном использовании пара-тройка диверсантов способна на корню подорвать экономику противника. Главное — аккуратно доставить ребят к месту диверсии и обеспечить надежное прикрытие, ведь враг



Аккуратные тропинки, вытопанные подданными, помогают увидеть наиболее часто используемые маршруты. Кроме этого, по ним сеттлеры двигаются значительно быстрее.

может расставить повсюду невидимые ловушки, которые эффективно работают против вторжения извне.

Сражения на суше — только часть военного веселья. Водные просторы предназначены не только для мирного плавания и ловли рыбы. На морях можно воевать. На морях нужно воевать. К вашим услугам четыре типа кораблей: от транспортов до тяжелых крейсеров — так что вперед, морские титаны, полный вперед!..

Заключительным аккордом военного оркестра станет магия, которой могут пользоваться жрецы. Чтобы обрушить на головы противника то или иное волшебное проклятие, необходимо заручиться поддержкой богов. А поскольку последние не прочь выпить чарку-другую вина али чего покрепче, то для задабривания Всевышних требуются жертвы... алкогольные жертвы. Тащим на алтарь пару сосудов с легковоспламеняющейся рисовой водкой и скорее бежим к служителям священной культа — сейчас сколдуют. Набор заклинаний, разумеется, индивидуален для каждой из рас.

ТЫЧИНКИ-ПЕСТИКИ

Скриншоты вариантов не оставляют: графика игры стала еще ярче, еще сочнее, еще мультяшнее. По непроверенным данным на порядок увеличилось количество анимации — теперь каждый лепесток да травинка колыхнутся от ветра, а по морской глади нет-нет да пробегают рябью легкие волны... Появилась возможность плавного увеличения и уменьшения карты, на манер «Затерянного Мира» и «Океана Эльфов» — масштаб колеблется от «сеттлера в почти полный рост» до «вся деревня как на ладни». В дополнение к этому, из вышеназванных игр была взята идея с динамическим наложением текстур — именно благо-



в шахту, поэтому хватит лишь одного беглого взгляда, чтобы понять, хватает ли еды рабочим. Если рядом лежит дюжина окороков, то можно еще долго не беспокоиться, а вот если окороков осталось всего пара, то стоит задуматься, все ли идет гладко в королевстве?..

ХОЗЧАСТЬ — ЭТО СТРАШНАЯ СИЛА!

Сеттлеры остались сеттлерами. Мы по-прежнему должны построить пяток (а реально — десяток) зданий, чтобы рекрутировать и экипировать хотя бы одного воина. Мы обязаны заботиться о провианте. Обдумывать каждый хозяйственный шаг. Отслеживать малейшие отклонения от заданного экономического курса... Это сеттлеры — и за это мы их и любим.

Вот, скажем, ресурсы — не так уж много, шесть видов, однако сколько проблем! Ладно, наладить добычу камней да дерева — это не сложно, но вот сера, железная руда, золото и каменный уголь — их заполучить будет не так-то просто. Мало того, что нужно обеспечить мощную инфраструктуру, так еще и отыскать с помощью геолога месторождение, которое есть далеко не в каждой горе!

В дополнение к шести основным ресурсам существует и седьмой, причем многоликий. Это еда, которую подданные уважают куда больше, чем ту же серу или руду. Провиант можно добывать несколькими способами: выращивать пшеницу и собирать зерно, промышленно ловить рыбу с помощью рыбацких шхун, выращивать домашних животных, чтобы потом пустить их на мясо, и т.д. — вариантов действительно немало, отсюда и «многоликость» провианта.

Как обычно, непосредственно управлять можно лишь солдатами, а также специальными подданными — садовниками, геологами, разведчиками и диверсантами. Остальные ребята действуют самостоятельно, отправляясь туда, где они наиболее нужны — кузнец работает в кузнечном цеху, шахтер добывает каменный уголь, сталевар орудует в литейной, каменотес стучит в своей мастерской... Все при деле. В

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: хозяйственная стратегия

Издатель: Blue Byte Разработчик: Blue Byte

Компьютер: PII 300, 64MB RAM

Интернет: <http://www.settlers4.com/>

Дата выхода: февраль-март 2001 года

даря ей маленькие сеттлеры вытаптывают тропинки, двигаясь по наиболее часто используемым маршрутам.

Интерфейс Settlers IV был частично переработан под эгидой maximum visual feedback. Если говорить простым языком, то разработчики старались сделать как можно больше характерных зрительных образов и свести к минимуму количество цифр на экране. Вот хороший пример — для функционирования шахты, помимо прочего, нужно снабжать рабочих провиантом, так как без еды они попросту отдадут богу душу. Раньше для отображения запасов пищи в том или ином сооружении была заведена специальная цифра, теперь же все несколько иначе. Сеттлеры-доставщики будут складывать симпатичные окорочка прямо около входа

том числе и ватага обычных сеттлеров, которые подрабатывают грузчиками и разносят ресурсы во все уголки маленького королевства.

ЭВОЛЮЦИЯ, НЕ РЕВОЛЮЦИЯ

Settlers IV — новый виток в эволюции серии: спокойный, выдержанный, неторопливый и продуманный — словно сама игра. Никаких претензий на супероригинальность и прорывы, зато множество мелких доработок и изрядная толика выверенного баланса. Отсюда вывод: всем уставшим от военного действия нон-стоп и неустанным производства пушечного мяса — рекомендуется. А про фанатов даже и говорить нечего — они будут на седьмом небе. От счастья. ●

Вовсе не удивительно, что на всем протяжении истории человечества войны за независимость велись с пугающей регулярностью. И продолжают вестись. В том числе и в виртуальной реальности. Например, в игре Independence War II: End Of Chaos.

INDEPENDENCE WAR:

END OF CHAOS

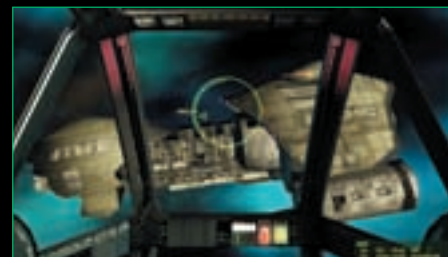
Вячеслав Назаров

Нет, что ни говорите, но главное в нашей жизни — независимость. Независимость от всего. От политических пертурбаций, экономических кризисов, любовных трагедий и прочего, и прочего. И, конечно, самое главное — от близких людей. «Никогда ни к кому не привязывайся настолько, что не сможешь смотреть на его гибель», — сказал Великий. Недавно я услышал очень поучительную историю, которая окончательно убедила меня в правильности его мыслей. Хотя в противном случае она была бы обозвана исключением и точно так же работала бы на мою теорию. Впрочем, ближе к делу. Не так давно мой знакомый, оказавшись в реанимации по своим делам (весьма личного характера — уж больно очаровательной была медсестра приемного покоя), стал свидетелем монолога дежурного врача, который тот прочел молодому человеку, ожидающему известий о судьбе

своей пассии, попавшей вместе с ним в автомобильную аварию. Врач был краток и сказал дословно следующее: «Мы спасли ей жизнь, но она впала в кому... Теперь вам придется постоянно быть рядом с ней. Может 20 лет, может 40. Вы должны будете кормить ее через трубочку, протирать влажной губкой три раза в день, переворачивать ее от пролежней, которые все равно рано или поздно появятся. Вам придется постоянно вытирать ее испражнения и мочу, постоянно менять белье. И при этом вы будете должны ласково беседовать с ней. Не исключено, что она все слышит! И так каждый день! Может быть через лет 40 она откроет глаза и увидит вас, а потом снова впадет в кому...». После таких слов молодой человек закатил глаза и постарался упасть в обморок, но был остановлен доктором, который хитро посмотрел на него и сказал: «Да не грусти ты! Шучу я, шучу! Не спасли мы ее!» Стоит ли говорить о том,

что после этих слов парень таки потерял сознание. Конечно же, от радости.

В новом проекте Particle Systems игрокам предстоит сыграть роль Кала (это не опечатка, а самое настоящее имя) Джонсона, жителя колонии во внешних мирах. Как и у всякого нормального героя, у него произошла в жизни глобальная трагедия — его отца убил мерзопакостный бандит. Естественно, несмотря на то, что он отнюдь не



ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** космический симулятор
Издатель: Infogrames **Разработчик:** Particle Systems **Онлайн:** <http://www.endofchaos.net/>
Дата выхода: апрель 2001

был привязан к своему родственнику, и то, что ему было всего 12 лет, Кал отомстил гадкому злодею и порвал его, как Тузик Мооську. За это он получил успокоение совести и 30 лет исправительно-трудовых работ. Однако спустя 15 лет, зима, весна и осень, наш герой понял, что работа — это не волк, а произведение силы на расстояние. Поэтому он, недолго думая, сбежал вместе со своими сокамерниками из тюрьмы, как только подвернулась подходящая возможность. Ну а что делают нормальные люди после того, как покидают негостеприимные стены казенного дома? Конечно же, угоняют космический корабль и становятся пиратами. Стоит ли удивляться тому, что такая криминальная тусовка стала отличным экипажем?

Среди братьев по оружию, которые появились у господина Джонсона, можно, например, назвать Аза. Эта нелюдимая и мрачная героиня является отличным поваром, ничуть не хуже Ганнибала Лектора! При этом она ненавидит проигрывать и никогда не сдается, даже во время игры в шашки или футбол на льжах. Аз является отличным пилотом, и только лишь одно ее присутствие на поле боя способно стать гарантией того, что гадкие враги потеряют не только головы от ее красоты, но и жизни, правда, уже от пушек ее истребителя.

Другим персонажем, с которым периодически придется взаимодействовать игрокам на протяжении Independence War II, станет Джаффс. На первый взгляд он яв-





ляется довольно гадким типом. Впрочем, таким же Джафс представляется на взгляд второй, третий и даже триста двадцатый. Но бойцам космического фронта не следует посылать его в долгое эротическое путешествие, как только они увидят мерзавца на горизонте. Дело в том, что коварный Джафс является ходячей энциклопедией, содержащей ответы на главные вопросы: в чем смысл жизни и где взять на нее денег? Помимо этого он с радостью отвалит игрокам некоторое количество денег, если ему будет позволено покопаться в разбитых кораблях, оставшихся на поле космического боя.



В отличие от Джафса, с первого взгляда вызывающего спазмы желудка, Лори, наоборот, заставляет виртуальных космонавтов задумываться о том, бриллисы ли они сегодня и какой свежести на них надеты носки. Прекрасные манеры девушки, которых она нахваталась во время своей работы горничной, позволяют ей легко входить в контакт с самыми различными персонажами. С теми же, кто упорно сопротивляется ее чарам, у Лори разговор короткий: восемь пуль .45-калибра в затылок. Помимо всего прочего, несмотря на небольшой опыт, бывшая прислуга является отличным пилотом и способна в одиночку отразить атаку небольшой толпы вражеских легких кораблей.

Наконец, немало времени игрокам предстоит потратить, общаясь со Смитом — киборгом, чья тушка на 50% состоит из

металлолома, услужливо собранного пионерами из далекого будущего. Благодаря своей огромной физической силе, он способен открывать пивные банки даже билетиками на космические автобусы. В то же время Смит совершенно не требует никакого ухода: он самостоятельно решает все проблемы, возникающие в его внутренностях. В результате он может считаться лучшим специалистом по компьютерам и прочим электрическим яйцерекам из всех персонажей, которые встречаются в Independence War II.

Разумеется, друг с другом герои станут встречаться в почти голом, почти безжизненном космосе. Как и в оригинальной игре Independence War, в ее второй части разработчики постарались создать реалистичную физическую модель, в полной мере воспользовавшись знаниями, полученными ими в средней школе. И хотя в новом проекте используется новый движок, он базируется все на тех же принципах, которые когда-то были озвучены знатным со-

бирателем яблок Ньютоном. В итоге в Independence War II все обещает выглядеть просто замечательно. Естественно, что вся эта замечательность непосредственно скажется на управляемости кораблями. То есть большие посудины будет достаточно тяжело заставить повернуть. Но, сорвав во вращение, остановить их сможет лишь очень опытный пилот. Таких проблем, конечно же, не возникнет с крохотными скорлупками, едва ли превышающими по размеру грецкие орехи. Игроки получат возможность настолько хитро извращаться с небольшими истребителями, равно насколько у них хватит космической фантазии. В любом случае у разработчиков Independence War II ее просто огромное количество. В результате в игре будут присутствовать многие десятки уникальных кораблей. Однако, к сожалению, пока нам удалось добыть информацию лишь о нескольких из них.

Например, первым транспортным средством, за баранку которого усядутся иг-

роки, окажется «Буксир». Именно на его борту заключенным придется покидать стены гостеприимной тюрьмы. Несмотря на весьма скромные скоростные характеристики, не позволяющие ему соревноваться даже с космическими «Запорожцами», прочность данного опознанного летающего субъекта вызывает трепетный ужас: летая на нем, можно просто забыть о каких-то там дурацких лазерных пушках противников. Просто надо не забывать время от времени подкрашивать царапины и сколы, для того чтобы все было хорошо.

«Буревестник» является прямой противоположностью неповоротливой баржи-буксира. Обладая отменной скоростью и поразительной маневренностью, он может погибнуть буквально от одного-двух метких вражеских выстрелов. Впрочем, летать на нем за пивом — самое милое дело.

Соответственно, третьим классом кораблей из всех известных на сегодняш-

«Буревестник» является прямой противоположностью неповоротливой баржи-буксира. Обладая отменной скоростью и поразительной маневренностью, он может погибнуть буквально от одного-двух метких вражеских выстрелов.

ний день являются «Корветы». «Легкий Корвет», по словам разработчиков, представляет собой «идеальную боевую машину с точки зрения соотношения скорости/защиты/огневой мощи». Его «тяжелый» собрат отличается фактически лишь тем, что способен нести на своем борту гораздо больше вооружений. Впрочем, борт у него также защищен не в пример лучше, чем у младшего брата.

Таким образом, довольно скоро перед нами окажется очень милая игра на космическую тему, которая позволит сразиться за независимость в космическом пространстве. Но, кроме этого, она даст возможность хотя бы на несколько часов почувствовать себя независимым и от этого мира. Сесть в кресло огромной стальной машины и улететь туда, где тебя не знают, чтобы написать получше песню и оставить на звезде автограф... А что еще нужно в наше безумное время, когда кругом одна попса? ●

CONKER'S

Олег Кафаров

BAD FUR DAY

Английское издательство Rare, похоже, решило создать на этот раз нечто совсем незаурядное, смешав в одном проекте несовместимые вещи. Что же, судить о том, что из этого вышло — вам, дорогие мои любители компьютерных развлечений!



Mногие из нас, услышав имя Rare, вспоминают бесконечные серии Donkey Kong, великолепную Banjo-Kazooie и еще более поражающую Banjo-Tooie. Да, именитое издательство зарекомендовало себя как производитель высококачественных, практически безупречных платформенных игр, большинство из которых было рассчитано на совсем юную аудиторию. Миры этих проектов поражали буйством сочных красок, беззаботностью и легкомысленностью. Но от всего этого многие из нас устали. Надорва приторная атмосфера, ориентированная на беспорочное сознание дошкольников. Надорло это, как внезапно оказалось, и самим разработчикам из компании Rare. И в этот момент на арене появляется проект под названием **Conker's Bad Fur Day**.

Данный продукт должен был появиться на свет еще три с половиной года назад, вскоре после выхода в свет Ultra 64. Изначально он носил имя Conker 64, позже его переименовали в Twelve Tales: Conker 64. Сейчас же проект носит имя **CBFD**. Внешне новое творение очень сильно напоминает прежние платформеры Rare — те же яркие краски, тот же дизайн персонажей и миров. Но это только внешне.

Сюжет же коренным образом отличается от всего того, что нам приходилось видеть ранее. Не зря двухминутный ролик, показанный журналистам на презентации, поверг многих просто в состояние шока. Горячо всеми нами любимая компания Nintendo, некогда умолявшая Acclaim убраться из Mortal Combat огромным количеством крови, решила также изменить своим принципам и не быть жестоким цензором для Rare. **CBFD** оценена как продукт, ориентированный на зрелую публику, а не на детей. Что же в ней такого, что скрывается под беззаботным внешним видом? В этом мы сейчас и постараемся вместе с вами разобраться. Сама игра начинается с небольшого ролика, по своему содержанию очень



напоминающего фильм «Спасение рядового Райна». Главный герой, отважная белочка по имени Конкер, находится в окружении забавных солдат в тот момент, когда начинается ожесточенная перестрелка. В ходе нападения нам предстоит увидеть жестокую сцену наси-

лия, когда все вокруг будет забрызгано кровью, а сам отряд Конкера будет превращен в месиво из плоти и костей. И это только начало. На протяжении всей игры мы не будем переставать удивляться той жестокости, которая скрывается за совершенно невинным внешним видом. Язык, на котором будут общаться между собой персонажи, наполнен сленгом, нецензурными выражениями и вообще не отличается высокой культурой речи. Например, если вы решите постучаться в незнакомую дверь, то вас запросто могут послать... (да-да, вы меня поняли, именно туда). Сначала это шокирует, потом это начинает нравиться и очень увлекает.

Теперь давайте отвлечемся от того безумия сюжетной линии и обратим внимание на технические характеристики проекта. В своем новом детище Rare использует несколько более усовершенствованный движок, создающий безупречные трехмерные объекты, который уже отлично зарекомендовал себя в Banjo-Kazooie. Но на этот раз миры должны стать еще больше в размерах и детализованнее, а модели главных героев — более «живыми». Улучшится анимация персонажей, особенно их лиц. Одновременно в **CBFD** смогут принять участие два человека, действуя как одна команда, или же есть вариант ведения игры четвером, сражаясь друг против друга. Заявленный размер картриджа — 256Meg.

Ну что же, Rare, наконец, пришла к выводу, что, создав очередной клон Banjo-Kazooie, ей не удастся совершить своего рода переворот в игровой индустрии. Создавая однотипные продукты-клоны, она только отталкивает своих поклонников. Выпустив же **CBFD**, она вновь смогла привлечь к себе несколько остывшее внимание публики. В итоге этот проект превратился из давно забытого в один из самых ожидаемых в этом году. Последняя разработка Rare, безусловно, достойна того, чтобы ее заметили и соответствующе оценили!

ДОСЬЕ

Платформа: Nintendo64 **Жанр:** Platform
Издатель: Rare **Разработчик:** Rare
Онлайн: www.rareware.com
Дата выхода: 5 марта 2001



Олег Кафаров

PAPER MARIO

Первая часть Super Mario RPG (по-другому Paper Mario называется Super Mario RPG 2) разрабатывалась совместно компаниями Nintendo и Squaresoft для Super Nintendo и в свое время произвела на публику неизгладимое впечатление. Вторую же часть, как вы уже, должно быть, догадались, компании Nintendo пришлось создавать в одиночку. Возможно, на диске к одному из прошлых номеров СИ вам удалось посмотреть небольшой ролик, наглядно показывающий то, как будет выглядеть новый продукт. Больше всего поражает то, насколько оригинально графическое исполнение проекта. С первого взгляда кажется, что все персонажи полностью двумерные и выглядят так, будто бы они нарисованы от руки и



ком соскучились по старым добрым двумерным играм. Ну и, безусловно, им не дает покоя слава Yoshi's Story и Parappa the Rapper. Мир Paper Mario чрезвычайно разнообразен и красочен: вам предстоит изучить огромное количество совершенно уникальных локаций, среди которых мистические замки, залитые солнцем побережья, снежные горные вершины, дремучие леса и другие уголки вселенной во-

добрываться к ним. Кроме того, нередко будут возникать такие ситуации, в которых вам придется прибегать к помощи специальных персонажей, например, летающих черепах по имени Ноко или Бобомб. С ними геймеру придется заранее познакомиться на своем пути, чтобы впоследствии они помогли ему взорвать камень,

лежащий на пути, или переправиться через бурный горный поток.

Нельзя не отметить, что все-таки Paper Mario, к сожалению, нельзя ставить в один ряд с Final Fantasy или Zelda. Невооруженным взглядом уже сейчас видно, что детище Intelligent Systems рассчитано, как, впрочем, и большинство других проектов для Nintendo 64, на более молодую аудиторию. Paper Mario можно оха-



актеризовать как некое переходное звено между аркадными играми и настоящими серьезными RPG. Будем надеяться, что новый продукт не будет слишком легким и коротким, как его предшественник. Да, слишком рано многие из нас решили похоронить Ultra 64. Компания Nintendo всеми силами пытается продлить жизнь своей платформе, выпуская все новые и новые проекты. И удается ей это совсем неплохо!

ДОСЬЕ

Платформа: Nintendo64 **Жанр:** Role Playing Game

Издатель: Nintendo **Разработчик:** Intelligent

Systems **Онлайн:** www.nintendo.com

Дата выхода: 5 февраля 2001

вырезаны из бумаги. Особенно забавно выглядят моменты, когда одному из персонажей приходится развернуться — карточка, на котором он будто бы нарисован, словно переворачивается на другую сторону. Окружающий мир, напротив, отличается безупречной трехмерной полигональной графикой. Для чего команда разработчиков решила так поступить? Да все это потому, что многие из нас уже поряд-

Не совсем понятным остается для нас тот факт, в чем же будет заключаться основная интрига проекта. Но, по словам создателей Paper Mario, она будет отличаться от единственного задания всех прошлых серий с Марио в главной роли, в которых весь сюжет сводился к тому, что нам предстояло в сотый раз спасти принцессу. На своем пути вам так же придется классическим способом



Во-первых, это не анимэ. Мне доводилось слышать десятки остроумных комментариев об особенностях дизайна Oni, и буквально все они не имеют ничего общего с действительностью.

То, что сделала Bungie, это похоже на анимэ, это — то, что называют anime-style, но никак не само анимэ. А, во-вторых, вопросы, связанные с дизайном Oni, совсем не так важны, как пытаются это представить многочисленные отечественные критики, обладающие, судя по всему, весьма тонкими вкусами.

Сейчас сложно понять, почему к Oni сложилось такое странное отношение — для нас это был не просто еще один action, а настоящее событие. Новостные заголовки вроде «Создатели Myth делают action!» в свое время были весьма эффективны, но, в конце концов, сейчас все немножко изменилось. Oni — это действительно всего лишь еще один action, не больше и не меньше. Игра красивая, стильная, но... как весьма и весьма точно сказал один рецензент: «Oni близка к тому, чтобы стать шедевром... Причем почти также игра близка к тому, чтобы оказаться провалом». Разработчикам осталось делать всего ничего для того, чтобы мы рассыпались в справедливых комплиментах, хотя еще бы чуть-чуть, и у нас появился бы достойный претендент на титул, вроде «Разочарование Года».

Сценаристы, дизайнеры и художники Oni отчаянно косили под творчество своих японских коллег. Действительно, это было бы сложно не заметить. Возьмем, например, тот же сюжет. Главная героиня игры, Коноко, — специальный агент, работающий в организации TFGS. Организация эта занимается расследованием технологических преступлений, а все действие происходит в сильно футуристическом городе (который, надо признать,



Дмитрий Эстрин

Дмитрий Эстрин

7

Праздник испортил откровенно примитивный дизайн уровней. У критиков есть справедливая возможность упрекнуть разработчиков в непрофессионализме.

Сергей Амирджанов

7

К сожалению, динамики великолепной демо-версии не хватило для полного релиза. Как только исчезает эйфория по поводу файтинг-части, игра перестает быть интересной.

Максим Заяц

7

Как обычно, суперидею испортило воплощение, весьма далекое от идеала. Хотя поиграть все равно стоит...

Борис Романов

6

Игра явно лучше Bouncer'a от Square. Тем не менее, ее примитивизм лично меня убил наповал уже давно.

27
средний балл
6,7



весьма скучен и однообразен). Во многом сюжетная линия Oni пересекается с Ghost in the Shell, который, возможно, и вдохновил Bungie на создание игры. (Небольшое лирическое отступление, практически не имеющее никакого отношения к делу. Сравните имена главных героев Ghost in the Shell и Oni. В первом случае — Мотоко Кусанаги, во втором — Коноко... 90% опрошенных респондентов продолжают — Мутасаги. Любопытно...).

Главная отличительная особенность Oni от других игр этого жанра заключается,

В процессе прохождения в арсенале Коноко оказываются новые приемы и удары, которым можно тут же найти вполне эффективное применение — врагов, в целом, достаточно. Конечно, время от времени приходится и стрелять. Нет ничего приятнее, чем изящно выхватить у своего противника пушку и произвести из нее выстрел в соответствующем направлении.

впрочем, вовсе не в дизайне. Безумно динамичный игровой процесс на поверку оказывается по-настоящему оригинальным. Оригинальны в основном, конечно, лишь элементы файтинга, но их оказалось вполне достаточно для того, чтобы Oni оставила свежие впечатления. Знайки, собаку съевшие на Virtua Fighter 3tb и Soul Calibur, будут приятно удивлены — такого разнообразия ударов и различных их комбинаций на PC еще не было. Возможно, именно с этим и связана проблема, с которой неминуемо сталкивается каждый игрок. Клавиатура плохо предназначена для файтингов, да и мышка здесь не самый лучший помощник. То ли дело удобный геймпад, который, собственно, и разрабатывался для подобных случаев. С другой стороны, Oni, как файтинг, оказывается чрезвычайно неприятной игрой. Не нужно никакой тактики, просто жмем на кнопки и смотрим, что получится. Об остальном можно просто забыть и не беспокоиться. Это не так уж плохо, особенно учитывая хитрую систему управления, которая при ином раскладе просто не позволила бы хорошенько расслабиться.

В процессе прохождения в арсенале Коноко оказываются новые приемы и удары, которым можно тут же найти вполне эффективное применение — врагов, в целом, достаточно. Конечно, время от времени



приходится и стрелять. Нет ничего приятнее, чем изящно выхватить у своего противника пушку и произвести из нее выстрел в соответствующем направлении. Различного оружия,



кстати, тоже хватает. Пистолеты, автоматы, ракетометы, а также разные плазмовинтовки и прочий sci-fi смогут удовлетворить даже самого взыскательного фаната action'ов.

И все-таки самое ужасное в Oni — это дизайн. Такого, признаться, я не встре-

чал давно. Проработанные до мельчайших подробностей персонажи живут в чрезвычайно бедном и однообразном мире. Exploration держится где-то на уровне Wolfenstein 3D. Уровни либо легко предсказуемы и просты, либо нелогичны, асистемны и, соответственно, сложны. Представьте себе, два помеще-



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: action
Издатель: Gathering of Developers/
Бука Разработчик: Bungie
Интернет: <http://www.bungie.com/oni/> Требования к компьютеру:
Pentium II 266, 64 MB RAM,
Win'95/98/2000



только от обилия ударов, оружия и, тут уж ничего не скажешь, сумасшедшей динамики. Не будь в **Oni** столь хорошо анимированной главной героини, смотреть было бы буквально не на что. По всем параметрам дизайн уровней выполнен «на посредственно с минусом», а местами и на «неудовлетворительно».

Камера... Нет, можно, конечно, и к ней приспособится, но порой она ведет себя невразумительно до такой степени, что о ее интеллектуальности говорить не приходится. Вся беда в том, что игра так и не может понять, файтинг она или все-таки action с видом от третьего лица. Ради справедливости необходимо отме-

тить, что бывало и хуже. Значительно хуже...

О графике можно даже не говорить — и так все понятно. Прекрасно, великолепно анимированная героиня, враги — so-so, и пустынные уровни с жуткими текстурами. Кстати, стиль анимэ вопреки мнению отдельных товарищей не предполагает и не может предполагать отсутствие деталей. А в **Oni** в этом отношении примитивизма хватает. Спецэффектов достаточно, но ничем особенным они внимания не привлекают.

ния, соединенных коридорами. В одном мы с удивлением обнаруживаем дверь, в другом — с меньшим удивлением — кнопку, которая открывает обнаруженную дверь. А теперь просто попробуйте представить, что таких коридоров и помещений с кнопками и дверями много, и вы получите самое точное представление о том, что такое уровни в **Oni**. Профессионалы к дизайну уровней руку явно не прикладывали, а, если прикладывали, то им сейчас должно быть очень стыдно. Bungie позволила себе сделать то, что сделал бы не каждый любитель с примитивным редактором уровней. Самое ужасное — то, что **Oni** по этой причине становится довольно скучно. Бегаю по уровням, нам буквально не на что смотреть. Мир того же **Tomb Raider** значительно богаче и разнообразнее. Игрок по идее должен получать удовольствие



Игра красивая, стильная, но... как весьма и весьма точно сказал один рецензент: «Oni близка к тому, чтобы стать шедевром... Причем почти также игра близка к тому, чтобы оказаться провалом».

Итак, нам осталось ответить всего на один вопрос. Чем же все-таки занималась Bungie на протяжении всего времени разработки игры? Возможно, чем угодно, но только не дизайном уровней. Теоретически такие игры можно делать и запускать за полгода. Bungie подошла к процессу как-то излишне серьезно (или чрезвычайно легкомысленно?) и сделал неплохую игру. Огромное количество нереализованных возможностей в игровом процессе (разумеется, почти все они связаны с самими уровнями) оставляют горькое чувство. **Oni** действительно легко могла бы оказаться шедевром, но едва не оказалась провалом...

ПАРКАН

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

В ПРОДАЖЕ С 1 ФЕВРАЛЯ!



Это первая в мире игра, в которой одновременно реализованы возможности:

- Самостоятельно вести бой на местности и в зданиях от лица капитана крейсера Parkan;
- Руководить подразделениями боевых роботов непосредственно в сражении;
- Отдавать приказы мобильным группам, не покидая хорошо укрепленный бункер;
- Создавать сотни разнотипных боевых машин и управлять ими в обычном и удаленном режимах.

Добро пожаловать в неповторимую вселенную PARKAN!



СДЕЛАНО
В РОССИИ



НИКИТА

WWW.NIKITA.RU

Полная имитация смены времени суток и погодных условий

Фейероческие видеозаффекты, включая динамическое освещение, туман и тени

Поделирование сложных трехмерных ландшафтов

Детализированные текстуры местности



Огромный арсенал разнообразного и мощного оружия

Статические и динамические трехмерные объекты с разными уровнями детализации

Mipmaps, bump maps, displacement maps для наиболее полного использования возможностей системы и трехмерных ускорителей

ONIMUSHA

Сергей Овчинников

Издательство
Сарком славится своей
способностью не только
бесконечно
передельывать
и переписывать свои
классические игры,
но и иногда, правда
крайне редко, выдавать
настоящие новинки.

WARLORDS

Ситуация, в которую попала на собственной Родине платформа PlayStation2, для индустрии весьма и весьма уникальна. При огромном общественном признании и больших успехах самого «железа» на магазинных витринах, почти четырех миллионах проданных с марта 2000 года приставках, PS2 все еще никак не может найти себе достойного места в геймерских сердцах. Игры на новомодную платформу почти не продаются. Пожалуй, впервые со времен бесславного японского провала Nintendo 64 на ожидаемой и поддерживаемой как игроками, так и всей индустрией (чего никогда не было с Nintendo) платформе наблюдается такой дефицит качественной игровой продукции. При этом у Nintendo были по крайней мере Mario 64 и WaveRace 64, и все-таки компания столкнулась в результате с огромными проблемами. У Sony же безо всяких хитов и вообще отличных игр все идет замечательно вот уже целый год, и японцы, закулившие в массовом порядке PS2, терпеливо ждут выхода классных игр, пот ходу дела играя в

старые PlayStation'овские шедевры и смотря фильмы на DVD. Просуществовав на такой нехитрой тактике ровно год, PlayStation2, наконец-то готова «выйти из подполья» и начать демонстрировать свой потенциал в полную силу. После первой осячки в виде убийственно убогого The Bouncer, на помощь Sony пришла компания, творение которой пять лет назад ознаменовало собой восход эпохи PlayStation.

Сарком выпустил долгожданную **Onimusha**.

Как ни странно, но самый ожидаемый японский проект нового поколения «по эту сторону Final Fantasy X», на самом деле планировался сначала как «вариант Resident Evil» для Nintendo 64, затем был отменен и превращен в игру для PlayStation. Причем в PSOne-варианте

проект просуществовал достаточно долго, — вплоть до демонстрации игравельной версии на игровых выставках. Тем не менее, на определенном этапе разработки Сарком стало понятно, что столь масштабный новый проект достоин лучшей участи, чем быть выпущенным на устаревшую PSOne и, вероятно, во-многом благодаря усилиям Sony, был переработан специально под PlayStation2.



Как ни странно, но самый ожидаемый японский проект нового поколения «по эту сторону Final Fantasy X», на самом деле планировался сначала как «вариант Resident Evil» для Nintendo 64, затем был отменен и превращен в игру для PlayStation.

Сергей Овчинников

9

Новое творение Сарком вполне может сделать для PS2 то же, что Resident Evil сделал в свое время для PS. Действительно качественная, красивая и интересная игра.

Сергей Амирджанов

8

Первая высокобюджетная игра для PS2 оказалась вполне достойным творением. Спустя год на PS2 появился первый хит.

Дмитрий Эстрин

8

По-моему, первая игра на PS2, которую можно без зазрения совести назвать хорошей. Отличный дизайн, высокая динамичность, весьма увлекательно.

Борис Романов

8

Практически повторение истории с Code Veronica. Великолепный дизайн, в меру качественный игровой процесс и ужасное управление.

33
средний балл
8,3

При этом вопреки всеобщим ожиданиям разработчики из Capcom решили сохранить в игре подлинно Resident Evil'овское исполнение, которое предусматривало использование плоского отрендеренного заднего плана вместо полигональных трехмерных сцен. Пожалуй, это решение стало единственным, что помешало нам в результате признать **Onimusha** одним из самых интересных проектов года. И в данном случае можно смело констатировать: Capcom удалось... нет, не изобрести новый жанр. Им удалось... изобрести его заново.

Что такое **Onimusha**? Ответ на этот вопрос даже немножко сложнее, чем сама игра. Все проблемы связаны с тем, насколько игра похожа на Resident Evil и насколько она на него не похожа. С одной стороны, предварительно отрендеренные background'ы, метающийся между несуществующими нарисованными стенками персонаж, масса дьяволических монстров, несложные головоломки. С другой — совершенно нетипичные для resident'a антураж и атмосфера, большая ориентированность на Action, — оружие для контактного боя вместо пистолетов и огнеметов, отсут-

ствует в ту пору, когда одному из японских варлордов по имени Oda Nobunaga удалось ценой колоссальных усилий и многочисленных жертв практически подчинить себе всю страну. Nobunaga только что победил в кровопролитном сражении с другим военачальником по имени Imagawa и теперь готовится нанести сокрушающий удар по позициям богатого феодала Yoshitatsu. Если вы еще

ничего не знаете о японских варлордах, то этот план в игре хоть и статичен, но зато меняется чуть ли не каждую секунду, подстраиваясь под новые углы камеры, которой может вздуматься, то отобразить общую панораму, то вдруг переключиться на лицо персонажа или может быть, показать его выразительные глаза. Камера не движется, не крутится и даже не «замыливается», как в непотребном Bourcer, но картина мира выглядит просто-таки невероятно живой. Мас-

Игра, в основном, состоит из бесконечных схваток с красиво смоделированными и местами даже страшными демонами, каждый из которых придерживается собственной тактики боя и частенько представляет серьезную опасность для нашего героя. Правда, компьютерному AI здесь поставлено серьезное ограничение, — как правило, всерьез дерется и атакует вас лишь тот противник, с которым вы в данный момент сражаетесь, а остальные попросту стоят и вяло перебирают конечностями. После уничтожения противника в воздухе остается плавать ярко раскрашенный источник света (что-то вроде его души), который можно захватить внутри своего меча, и в результате получить дополнительно немного здоровья или уси-

ДОСЬЕ

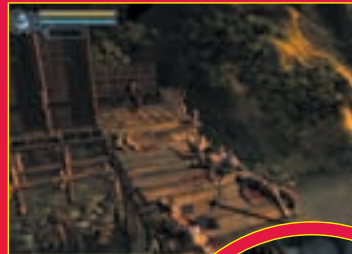
Платформа: PS2 Жанр: Action/Adventure

Издатель: Capcom

Разработчик: Capcom

Количество игроков: 1

Онлайн: www.capcom.com



Несмотря на то, что основу сюжета составляют реальные события, из истории феодальной Японии, Capcom и сценаристы из Flagship оторвались на славу, на вернув на историческую действительность целую массу интересных подробностей.

ление мощи оружия (upgrade'ы можно покупать в местах для сохранения игры). Головоломки в Onimusha просты и незатейливы, причем в подавляющем большинстве случаев решение их изящно и не требует большого напряжения. Все по-капкомски элегантно. Единственной же проблемой игры, которую мы предвидели с самого начала, стали все те же пререндеренные фоны, из-за которых ориентироваться и тем более драться в мире **Onimusha** стало довольно-таки неприятно. Правда, мы полагали, что из-за этого играть в **Onimusha** вообще будет невозможно, но слава Богу, обошлось.



ствии «ужастиковой» составляющей со значительно усиленной сюжетной линией на манер Code Veronica.

История в **Onimusha** представлена в весьма интересном ракурсе. Несмотря на то, что основу сюжета составляют реальные события, имевшие местами феодальной Японии образца 1560 года, Capcom и сценаристы из Flagship оторвались на славу, на вернув на милую занудную историческую действительность целую массу интересных подробностей. Итак, действие раз-

не устали от перечисления японских имен, я пожалуй, продолжу. Главного героя зовут Akechi Samanosuke, он прославленный воин и виртуоз владения мечом. По нелепому стечению обстоятельств, он оказывается вовлечен в этот военный конфликт и должен спасти молодую сестру Yoshitatsu. То, что начинается как эдакая средневековая спасательная «спецоперация», в результате выливается в глобальное противостояние Добра со Злом. Выясняется, что кто-то, оказывается, пользуется помощью темных сил и использует демонов и зомби в качестве бесконечного источника военной силы. И этот кто-то — сам Nobunaga, который, как выясняется из великолепного вступительного ролика — лауреата фестиваля Siggraph, превратился в демона после своей неожиданной смерти на поле боя.

С самого первого кадра вступительного ролика и до последнего полигона великолепных моделей персонажей, **Onimusha** дышит невероятным, равномерным и всеохватывающим стилем. И пахнет большими деньгами. Пожалуй, перед нами первый проект на PS2, на котором особенно не экономии, напротив старались придать проекту весомый и законченный вид. Зад-



терски отрендеренные фоны местами недурственно анимированы, причем ничуть не хуже, а где-то даже и лучше, чем в признанном шедевре FFX. Плюс ко всему, ко многим картинкам добавлены полигональные «улучшения», например, летучие мыши в пещерах, которые немедленно снимаются с насиженных мест и улетают в никуда как только вы входите в помещение.

Издательству Capcom удалось создать на редкость цельный и завораживающий с первого взгляда проект, не открывающий никаких новых высот и не хватающий с неба звезд в оригинальности исполнения, но зато предлагающий зарекомендовавший себя игровой процесс в новом качестве. Качество во всех смыслах этого слова. ●

Век Парусников II

AGE OF SAIL II

Шикарная вещь — парусник. Белоснежные паруса надуты ветром, форштевень гордо рассекает волны. Ни пара, ни дыма, только свист ветра, крики чаек и плеск волн. Капитаны в треуголках и с трубками, боцманы со свирелями, «Свистать всех наверх!»... романтика, одним словом. И вот теперь, благодаря ребятам из отечественной девелоперской компании «Акелла», мы снова можем с головой окунуться в этот волшебный мир, такой знакомый каждому и одновременно такой таинственный. К сожалению, когда делался этот номер «Страны Игр», русский вариант игры еще не был готов, поэтому данный обзор написан по английской версии (издаваемой на западе фирмой TalonSoft под названием Age of Sail 2), любезно предоставленной нам сотрудниками «Акеллы», но к моменту выхода статьи «Век Парусников 2» уже должна появиться на прилавках.

Первое, что я сделал, запустил игру, — выбрал наугад одно из массовых сражений английско-го и французского флотов, начал битву и... жестоко обломался. Множество кораблей куда-то плывут, гремят выстрелы, в парусах зияют разрывы, мачты рушатся, суда уходят под воду. Где я? Что я здесь делаю? Почему все происходит так, а не иначе?.. Короче, нахрапом не вышло. ОК, внимательно изучаем Help и выбираем небольшую псевдоисторическую кампанию «A Nest of Pirates», год — 1812. Вот это совсем другое дело. Вы получаете 32-пушечный корабль под американским флагом и выходите в море с задачей захватить и потопить как можно больше британских судов.

Здесь необходимо отметить одну вещь. В AoS2 задания миссий, как правило, сводятся к бою, бою и еще раз бою! Сергей Белистов, участник группы разработчиков и один из идеологов проекта, объясняет это так: «Предполагается, что все предварительные события, такие как патруль, погоня, засада и тому подобное уже произошли». Игроку же предлагается принять участие в сражении и выиграть его, как правило — малыми силами против превосходящего неприятеля.

Да, так вот. Вышел я в море, а там — штук семь английских кораблей. Пушки, правда, есть у всех, но у меня их больше :). 3-4 прицельных залпа — и судно бесславно сдается. Здесь нужно сделать еще одно лирическое отступление. Я всегда знал это, но только теперь почувствовал по-настоящему: бортовой залп — это круто. Это ОЧЕНЬ круто. Это настолько серьезная вещь, что на ближней дистанции хватается одного раза, чтобы принудить корабль противника к сдаче. Тут главное обеспечить две вещи. Первое — не подставляться самому, и второе — маневрировать так, чтобы борта стреляли по очереди. Ведь пушки заряжаются вручную, это требует кучу времени, и одним бортом успеха добиться крайне трудно.



Эти черные треугольники — зоны поражения орудий корабля. Вообще-то, они должны быть синими...

реальном времени. Это был бы настоящий ад, если бы не великолепный интерфейс, за который программистам Акеллы — отдельное большое спасибо. Время можно в любой момент остановить и спокойно отдать приказы на паузе. Впрочем, его можно и ускорить, чтобы сократить время поиска и преследования противника (если помните, во всех морских романах парусники гонялись друг за другом по много часов или даже дней). С правой стороны экрана есть список всех кораблей — и своих, и вражеских, экран услужливо центрируется на выбранном судне, а мини-карта показывает угол вашего обзора. Кроме того, специальная кнопка демонстрирует зоны обстрела бортовых, кормовых и носовых орудий, которые в числе прочего могут стрелять книппелями (это два ядра, скованных цепью, лучшее средство против вражеских парусов).

Но продолжим разговор о тактике морского боя. Вы наверняка слышали такие слова



Красавец Агамемнон идет навстречу французам. Весь такелаж пока на месте...

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Морская стратегия
Разработчик: Акелла
Издатель: 1С/TalonSoft
Онлайн: www.akella.com
Требования: P2 300, 64 Mb RAM, 3D-ускоритель

Вот мы и подошли к управлению судами. Для начала забудьте о своем прошлом опыте игры в реал-тайм стратегии, когда юниты по команде начинали двигаться, останавливались или разворачивались на месте. По большому счету, все что вы можете в AoS2 — это давать указания рулевому. Приведу простейший пример. Всем понятно, что быстрее всего корабль может плыть в том направлении, куда дует ветер. А флот противника, который надо догнать, находится немного в другом направлении. Что делать — двигаться прямо к нему или придерживаться ветра? А ведь еще надо не подставляться под вражеские пушки и по очереди разряжать в него борта. Вот такая непростая задачка. В

— подветренное и наветренное положение. Это, на самом деле, довольно хитрая штука. Как известно, реальные исторические парусные сражения протекали по линейной схеме — то есть, вражеские флоты выстраивались в 2 линии и начинали осыпать друг друга ядрами. (Со временем эта схема боя начала устаревать, но все равно оставалась незыблемым законом; одного английского адмирала даже повесили в Лондоне за то, что он нарушил «правило линии», хотя и выиграл при этом сражение!). И та эскадра, которой удавалось занять наветренную сторону, имела массу преимуществ в маневрировании, могла выбирать дистанцию и т.д. Подветренное положе-

Предполагается, что все предварительные события, такие как патруль, погоня, засада и тому подобное уже произошли. Игроку же предлагается принять участие в сражении и выиграть его, как правило — малыми силами против превосходящего неприятеля.



компьютером, действую грамотно, хотя и несколько вяло. Во всяком случае, они честно стараются поймать ветер и зайти в вам в корму, которая, как известно, является самым уязвимым местом парусника...

В общем, прошел я первую миссию (забегая вперед, признаю — и вторую, и третью, и далее по списку, и вообще, было очень трудно оторваться от игры и засесть за статью). Получил определенное количество Victory Points. В игре всего два ресурса — деньги и престиж. Первые нужны, чтобы ремонтиро-

Лев Емельянов

9

Красивая, интересная и при этом чертовски оригинальная стратегия, раздвигающая рамки жанра. Наши наступают!

Сергей Амирджанов

7

Очень красивая и технологически выверенная игра, которой не хватает мелочи: добротного и разнообразного дизайна.

Дмитрий Эстрин

8

Игра весьма красива, чрезвычайно оригинальна и довольно однообразна. Если бы не последнее обстоятельство, оценка была бы выше.

Борис Романов

7

Добавить к словам коллег мне нечего. Игра действительно красива, но скучна.

31
средний балл
7,7



Он шел между ними, изрыгая ядра и смерть! Через несколько секунд, после бортового залпа в упор, этот французский кораблик уйдет под воду.

вать корабли, покупать новые и тренировать команду. А престиж... это такая тонкая штука... ну, например, про вас напишут в лондонских газетах. Дадут бесплатно еще корабль (а его можно продать и купить другой, помощнее). Никакого строительства или берегового менеджмента нет, и, на мой взгляд, это правильно, ведь суть игры — это сражения.

Как уже говорилось, «Age of Sail 2» охватывает период, который по праву считают расцветом парусного флота — с 1775 по 1820 годы. Еще один подвиг наших самоотверженных разработчиков — огромное количество исторических битв в самых разных уголках света (общим числом более 100). Причем их все можно играть как в строгом соответствии с реальным ходом событий, так и в стиле «а что было бы, если...». Расскажу еще одну историю. Освоившись с управлением и прочими тонкостями морского боя, я внимательно пересмотрел список доступных битв и выбрал сражение английского линейного корабля Agamemnon с пятеркой французских парусников меньшего класса. Вернее, на самом-то деле сражения тогда не было — французы струсиле нападать на огромный корабль и ушли. А я решил попробовать — за англичан. Сначала все шло хорошо, двоих ягушатников я потопил, а потом красавцу линкору снесли среднюю мачту, скорость и маневренность дико упали, и в итоге бой был проигран. Вот такие дела...

В общем, мне лично было интереснее проходить кампанию, когда ты постепенно привыкаешь к своему кораблю, ремонтируешь его, тренируешь команду и малыми силами выносишь превосходящего противника. Но любители морской истории (а таких, поверьте, немало) отдадут должное за возможность переиграть по-своему Трафальгар или битву при Мадагаскаре. Эта особенность поднимает **Век Парусников 2** над жанром RTS и

В отличие от другого славного творения Акеллы — «Корсаров», — пираты не будут играть сколько-нибудь значимой роли в «Век Парусников 2». По крайней мере, в той ее части, которая основана на реальных событиях.



Нас мало, но мы в тельняшках! Вскоре эти два кораблика утопят весь флот, закрывший горизонт.



Люблю, когда обо мне пишут в газетах. Особенно в лондонских.

ставит его в один ряд с серьезными воргеймами. К сожалению, авторам пришлось отказаться от идеи встроенной в игру энциклопедии — не позволили жесткие сроки разработки. Всего игра содержит три исторические кампании: Война Англии с Францией, Американская война за независимость и Русско-турецкая война (эта войдет только в отечественную версию, в английской ее не будет).

И последняя историческая справка: в отличие от другого славного творения Акеллы — «Корсаров», пираты не будут играть сколько-нибудь значимой роли в «Век Парусников 2». По крайней мере, в той ее части, которая основана на реальных событиях. Ибо, по словам авторов, пираты никогда не были реальными соперниками королевским флотам в серьезных войнах.

Пора поговорить о программной основе «Век Парусников 2» — знаменитом движке Storm, на котором, между прочим, были сделаны и «Корсары». Что ж, engine быстрый, красивый и не очень требовательный к железу. Единственная проблема — не очень хорошая совместимость с видеокартами серии Voodoo 3 (но это лишь по словам разработчиков; моей единственной проблемой был черный, а не синий цвет, которым выделялись зоны поражения корабельных орудий). Управление камерой удобно и функционально, вы можете приблизиться настолько, что с легкостью пересчитаете все дырки в парусах, а можете улететь в заоблачную даль, когда корабли становятся далекими точками (впрочем, своих от чужих всегда можно отличить по оттенку парусов). Впечатление усиливается прекрасной атмосферной озвучкой — воем ветра, плеском волн, грохотом пушек, звоном склянок и величественной боевой музыкой. Графика... сказочная (имейте в виду, по умолчанию игра выставляет разрешение 1024 x 768). Если вам попали по парусам — в них появятся зияющие дыры. Если снесли мачту — она картинно рухнет. Вся эта красо-

зато разбиться об риф или сесть на мель — пожалуйста. Движок поддерживает многопользовательский режим, столь важный для жирных зарубежных геймеров, обладающих хорошим и дешевым Интернетом. И здесь тоже все на уровне мировых стандартов — до 32 игроков смогут сойтись на бескрайних морских просторах и испытать свое искусство кораблевождения.

В зарубежных изданиях существует высший балл оценки игр — «MUST HAVE!». На всякий случай сообщая, что в вольном переводе с буржуинского сие означает «ИГРАТЬ ВСЕМ!». Так вот, «Век Парусников 2» — это абсолютный Must Have для любого человека, претендующего на то, чтобы носить гордое звание геймера. И дело даже не в том, что в одном флаконе мы получаем и реал-тайм стратегию, и филигранную тактику, и исторический воргейм, и приключенческую кампанию. Дело в том, что эта игра — абсолютно новый и уникальный игровой experience, это, пардон за громкие слова, новое слово в игроделании. А поему рекомендуется безоговорочно всем, независимо от возраста и жанровых предпочтений. А я откланиваюсь — нужно еще разобраться с флотом канадцев, которые что-то совсем обнаглели...

P.S. В настоящий момент в головах разработчиков бродит идея сделать игру о морских сражениях последующих истори-

«Age of Sail 2» охватывает период, который по праву считают расцветом парусного флота — с 1775 по 1820 годы. Еще один подвиг наших самоотверженных разработчиков — огромное количество исторических битв в самых разных уголках света, общим числом более 100.



Битва при Мадагаскаре. Обратите внимание на состояние парусов.

та выражается в скупых цифрах поврежденной корпуса и оснастки и численности команды и немедленно отражается на скорости и управляемости корабля. Вообще, физика в игре выше всяких похвал. Единственное упрощение, на которое пошли авторы, — корабли не могут утонуть от столкновения друг с другом.

ческих периодов — условно говоря, о «Веке Пира». Я думаю, любой из наших соотечественников не против заново переиграть Цусимское сражение или битву Варяга с японским флотом. Будем надеяться, что ребятам повезет с издателем, и мы увидим еще немало «морских игр» от Акеллы. ●



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.

НАШИ МАГАЗИНЫ:

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

Предприятиям и организациям: (095) 723-81-26 **e-mail:** corp@techmarket.ru

Дилерам: (095) 214-20-17 **e-mail:** opt@techmarket.ru

Сервис центр: 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-31-62 **e-mail:** service@techmarket.ru

WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование

E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"

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

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" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85
- Казань "Мэлт" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18
- Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56
- Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1
- Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д.34а
- Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г. Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732
- Красноярск "Синтез-Н" (3912) 55-56-07, 55-75-65 г. Красноярск ул. Взлетная 38
- Барнаул "Мэйпл" (3852) 36-4575 г. Барнаул Ул. Молодежная 3, оф.9
- Ростов-на-Дону НПФ "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

Бесплатная

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

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

FIGHTING VIPERS 2

Олег Кафаров

Если вы уже давно являетесь покорным фанатом Sega, то, возможно, помните первую часть Fighting Vipers. Выпустив ее в свет, Sega на некоторое время позабыла о ней.

Но после того успеха, которым пользовалась Virtua Fighter 3, отважные разработчики из всемирно известной AM2 решили оживить старый проект под названием Fighting Vipers и выпустить его продолжение. Так в самом начале 1998 года в японских залах игровых автоматов появилась вторая часть Fighting Vipers. Что было дальше и как развивалась судьба этого изначально странного детища AM2 — читайте ниже. Сейчас прошло ровно три года с появления проекта Fighting Vipers 2 на автомате под названием Sega Model 3. Игре в свое время удалось привлечь к себе внимание японской аудитории, но, к сожалению, как это часто бывает, совсем не надолго. Через некоторое время про нее просто-напросто забыли. Многие из вас, вероятно, решив прочитать эту статью, надеются, что AM2 решила нео-

жиданно преподнести нам приятный сюрприз, и вам не терпится узнать все подробности доселе покрытого пеленой тайны проекта. На самом же деле версия Fighting Vipers 2 на Dreamcast — не более чем клон, просроченный на целых три года. Успех, которым в течение всего лишь очень короткого времени пользовался данный продукт в феврале 1998-го, не оставлял сомнений в том, что Sega, безусловно, решит переложить новомодный проект на тогда еще новый Dreamcast. Но слишком уж долго она решалась это сделать, а AM2 решила особо себя не утруждать и не внесла в клон каких-либо значимых изменений. В версии для Dreamcast присутствуют лишь несколько новых персонажей, которые, как и старые, способны запросто сразить игрока наповал.

Давайте же для начала посмотрим, что заставило команду разработчиков из AM2 создать Fighting Vipers 2. Всем вам, безусловно, известен популярный файтинг под названием Virtua Fighter. Так вот, у многих складывается впечатление, что Fighting Vipers 2 — тот проект, в котором ребята из AM2 решили дать ход своим самым смелым и в то же время самым бредовым идеям, которые приходили им в голову при создании Virtua Fighter и которые они постеснялись



реализовать в прошлом проекте. Что из этого получилось — судите сами.

Итак, теперь обо всем по порядку. Первое впечатление, которое появляется у геймера о любой игре, — впечатление о графике. А с этим у Fighting Vipers 2, к сожалению, проблемы. Дело в том, что с точки зрения графического исполнения проекту не удалось совершить революции даже в далеком феврале 1998-го, а теперь уж подавно графика никого не привлечет, скорее наоборот — оттолкнет. Модели персонажей, мягко говоря, шокирующие. Совершенно безумный дизайн в купе с далеко не совершенной анимацией способен очень сильно подпортить первое впечатление. Ни один из одиннадцати персонажей не выполнен профессионально, все они очень нереальны, чересчур наворочены. Герои проекта однотипны и выглядят чисто по-японски, поэтому могут не прийти по вкусу американской и европейской публике. Например, очень странно выглядит двенадцатилетняя девочка по имени Эми с огромным плюшевым медведем на спине, еще более странно смотрится рокер с гитарой, тинейджер с велосипедом или скейтбордом за спиной. Движения всех персонажей скованы, их возможности ограничены. Управляются они, как и персонажи в Virtua Fighter, всего лишь тремя кнопками джойстика. К нашему большому сожалению, нет никаких умопомрачительных ударов, как, например, в Tekken или да-



Олег Кафаров

8

Почти гениальная игра, которой не достает до этой самой гениальности малого: продуманного и грамотного игрового процесса. И чуть больше стиля.

Сергей Амирджанов

7

Экстраординарный сериал Fighting Vipers "от создателей Virtua Fighter" всегда воспринимался неоднозначно. Не факт, что игра понравится многим.

Дмитрий Эстрин

7

Достойное продолжение самой неоднозначной серии файтингов. Игра, которую прекрасно характеризуют два слова: "на любителя".

Борис Романов

7

Халтура, конечно, но веселая. Было бы в ней побольше фигуристых героинь, ее ценность была бы чуть выше (но неамного).

29
средний балл
7,3

же Mortal Kombat. А ведь, согласитесь, именно эти экзотические удары, сопровождаемые потрясающим графическим спецэффектом, и способны придать любому файтингу именно тот самый некий шарм, отличающий его от многочисленных аналогов. Тени, которые отбрасывают персонажи, способны сразить игрока наповал — настолько они ужасны (честно говоря, лучше бы их вовсе не было).

Арены сражений. Ну что вам сказать? Если другие разработчики, особенно в последнее время, стараются сделать их большими и интерактивными, наполненными жизнью, то AM2 решила всем назло сделать все наоборот. Создается впечатление, что создатели решили пойти наперекор абсолютно всем правилам. Арены в **Fighting Vipers 2** очень маленькие, ограждены от окружающего мира забором, стеклянной стеной или другим заграждением. К сожалению, если вам удалось самим увидеть версию данного проекта на игровом автомате, то вы сразу заметите тот факт, что в версии для Dreamcast графика стала заметно хуже, особенно на заднем плане. Бэкграунд арен, видно, создавался впопыхах, и никто не стал уделять ему особое внимание. А зря! Этим самым арен, кстати, насчитывается двенадцать штук, но все они отличаются удивительно плоской, лишенной практически всех деталей почти двумерной графикой. Хотя из-за довольно примитивной графики время загрузки очередного уровня минимально. Но этот факт уже никого в нашем случае порадовать не сможет. Стоит отметить, что сама скорость **Fighting Vipers 2** не менее 60 кадров в секунду, что совсем неплохо для подобного продукта. Разочаровывает и тот факт, что практически отсутствуют какие-либо спецэффекты. Лишь в случае победы ваш персонаж способен выполнить такой удар, от которого противник пробьёт, наконец,

действует на нервы и способна вывести из себя даже самого спокойного человека. Словарный запас каждого из персонажей состоит максимум из двух реплик, которые он выкрикивает при очередном ударе.

Говоря о файтинге, нельзя не сказать о тех возможностях ведения боя, которые в нем присутствуют. Так вот, в **Fighting Vipers 2** их насчитывается целых шесть штук. В Arcade Mode, как вы сами можете догадаться, вам предстоит поочередно сразиться со всеми одиннадцатью персонажами, но перед этим очень советуем воспользоваться возможностью тренировки, которая сможет оказать неоценимую помощь начинающему игроку. Многих геймеров может заинтриговать присутствующий Team Play. На самом же деле это вовсе не возможность вести бой одновременно несколькими персонажами и сражаться против трех или четырех противников одновременно. В Team Play вам предлагается создать себе команду из любого количества персонажей, в результате чего, в случае гибели одного из героев, на его место встает следующий. Вот и все. Радует то, что самым последним пунктом меню является Internet Play. С его помощью можно сразиться не против далеко не умного AI, а против другого реального человека по сети. Это является, пожалуй, одним из главных достоинств продукта.

С моей точки зрения, этот проект рассчитан исключительно на поклонников продукции сеговского подразделения AM2. Лишь они смогут по достоинству оценить все качества его нового творения. Лишь одни они смогут понять полет фантазии создателей **Fighting Vipers 2**. Нам же, привыкшим к более «приземленным» файтингам, ничего не

ДОСЬЕ Платформа: Dreamcast
 Жанр: Fighting
 Издатель: Sega/CRI
 Разработчик: AM2 of CRI
 Онлайн: www.sega-rd2.com



ненавистное заграждение и улетит на задний план. Управление на самом деле очень простое, его можно освоить всего лишь минут за пятнадцать, а если играть на среднем уровне сложности, то пройти **Fighting Vipers 2** до победного конца можно среднестатистическому геймеру не более чем за сорок минут. Насколько одинаковы в бою все персонажи. Безусловно, далеко не последнюю роль в этом сыграл удивительно ненаходчивый AI. Реальную конкуренцию на вашем пути может составить лишь финальный персонаж по имени Great V.M. Его вы победите не с первой, а скорее всего, с третьей попытки.

Несколько слов о звуковом оформлении проекта. Музыка в **Fighting Vipers 2** — некая смесь звуков во время боя,

останется делать, как, попробовав себя в качестве одного из Vipers, положить коробочку с диском на полку и ждать появления следующего файтинга. В принципе, пройти и полностью освоить **Fighting Vipers 2** можно дня за два-три, она прекрасно поможет вам отвлечься от повседневных проблем, поможет взглянуть на файтинги с иной стороны.

Никто не спорит, AM2 прекрасно протировала проект с игрового автомата на Dreamcast, но сделала она это слишком поздно. Сейчас на дворе не февраль 1998-го, а февраль 2001 года. С того времени утекло слишком много воды, изменились вкусы и предпочтения людей, появились новые стандарты качества, к которому должны стремиться все разработчики, и они, к счастью, не соответствуют стандартам начала 1998 года. Очень печально, что AM2 не приняла во внимание этот, безусловно, чрезвычайно важный факт. И если бы в игровой индустрии вручали премии за особые заслуги, то в номинации «Самый странный и непроработанный файтинг» равных **Fighting Vipers 2** просто не было бы! Да простят меня фанаты AM2!

Заказ по интернету:

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

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



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

NEW! \$2499.99
 AIBO Entertainment Robot

Только 8 Марта

на все заказы, поступившие от прекрасной половины человечества предоставляется **СКИДКА 8%**

\$229.99 HOT! DreamCast (NTSC)	\$19.99 HOT! (DC) удлинитель для дискет	\$109.99 Concept 4 Racing Wheel	\$41.99 (DC) 4 Meg Memory Card
\$45.99 (DC) Dynamite Cop	\$69.99 (DC) Seaman с микрофоном	\$65.99 (DC) Power Stone 2	\$59.99 Furby
\$229.99 NEW! Nintendo 64 Pikachu (US)	\$29.99 (US) Вибрирующее устройство	\$89.99 Legend of Zelda: Majora's Mask	\$79.99 (N64) The World is not Enough
\$99.99 (Color) Game Boy	\$57.59 Game Boy Pocket	\$47.99 (Color GB) 102 Dalmatians	\$24.29 GAME BOY True Lies
\$159.99 NEW! (US) PS One	\$42.99 (PAL) The World is not Enough	\$9.99 Blast Chamber	\$9.99 Special Price! (US) Nanotek Warrior

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

ОТВЕРЖЕННЫЕ: ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

Максим Заяц

По сравнению с уже привычными сериалами «Вавилон 5», «Сиквест» и «Лекс», «Звездный путь» приживался на российских просторах куда тяжелее и медленнее. Первый показ сериала на «СТС» начался совсем недавно — до этого же многие судили о культовой космической эпопее по нескольким переведенным на русский язык книгам и видеофильмам.

Не стоит и говорить о том, что до массовой популярности в России сериалу еще весьма и весьма далеко. Однако это дело наживное — на Западе количество фанатов «Звездного пути» исчисляется миллионами, и нам этой участи не избежать. Совсем другое дело — игры... Создатели практически любого фантастического сериала (за исключением разве что злосчастного «Вавилона 5», брошенного Sierra на произвол судьбы) считают своим долгом порадовать поклонников выходом некоего игрового продукта, и «Звездный путь» не стал исключением из правила. Количеству игр, базирующихся на этой вселенной, может позавидовать любой из конкурентов... и почти все эти игры преследует некий

злой рок, придающий неплохим, в общем-то, идеям такое воплощение, что игровой прессе остается только растерянно разводить руками и публиковать разгромные обзоры. Однако рано или поздно на игровом рынке все-таки должен был появиться действительно удачный проект. Лучше поздно, чем никогда... Очередной action/adventure от Collective Studios получил название Deep Space Nine: The Fallen. В России эта игра издается компаниями Snowball и 1С под именем «Отверженные: Тайна темной расы»...

Благодаря решительным действиям отрядов Сопротивления, спустя пятьдесят лет после начала кардассианской оккупации Баджор, наконец-то,

стал свободной планетой. Для того чтобы быстрее вернуть жизнь в нормальное русло, Временное Правительство было вынуждено обратиться за помощью к Федерации. Некогда принадлежавшая Кардассии космическая станция «Тэрок Нор» была переименована в «Дальний Космос 9» и стала одним из пограничных форпостов галактического союза. Благодаря открытию уникальной космической аномалии — пространственно-временного Портала, соединяющего два квадранта галактики, «Дальний Космос 9» быстро превратился в



ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** action/adventure **Издатель:** Snowball/1С **Разработчик:** The Collective Studios **Локализация:** Snowball Interactive **Компьютер:** мин. PII 266, 64 Мб RAM, 4Мб 3D-accel.; рек. PII 400, 128 Мб RAM, 8 Мб 3D-accelerator **Интернет:** <http://www.snowball.ru/ot/>



один из самых оживленных торговых центров. Это не могло не привлечь к нему внимание Доминиона. Цивилизации, входящие в состав этого воинственного союза, получили надежду расширить свои территории за счет планет, находящихся по другую сторону Портала. В результате, помимо дипломатического и торгового центра, станция «Дальний Космос 9» стала мощной военной базой, готовой в случае необходимости выступить против флота Доминиона.

Баджорская религия гласит, что Портал является Небесным Храмом Пророков — древней могущественной расы, некогда изгнанной из этой галактики жестоких и беспощадных Призраков. Однако в легендах также говорится о том, что однажды Призраки могут вернуться... Для этого им нужна помощь человека, собравшего воедино три потерянных артефакта, три Кровавых Сферы Призраков. Артефакты эти считались давно утерянными, но в руках нашедшего их оказалась бы ни с чем не сравнимая сила, противостоять которой не сможет никто. Благими намерениями вымощена дорога в ад... Во время раскол



Максим Заяц

8

Компания Snowball Interactive, вне сомнения, сделала правильный выбор, локализовав именно эту игру.

Сергей Амирджанов

7

Первое достойное игровое переосмысление популярнейшей Вселенной Star Trek оказалось слишком сложным для прохождения, чтобы доставлять ту массу удовольствия.

Дмитрий Эстрин

7

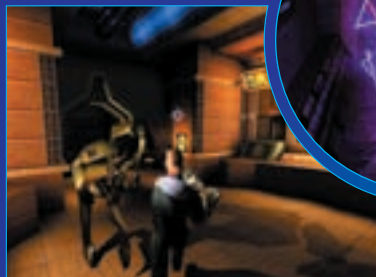
Фанаты Star Trek будут в восторге от блестящей локализации Snowball Interactive. Сама по себе игра весьма глубока и чересчур сложна.

Борис Романов

7

Эта игра ценна хотя бы тем, что вместе с ней на русский рынок пришел Star Trek. Может теперь переведем на русский Sakura Wars?

29
средний балл
7,3



как в кампании капитана Циско эта миссия вообще не значится. Несмотря на впечатляющий (более десяти разновидностей) выбор оружия и более чем полную коллекцию противников, начиная от гуманоидных кардассианцев и заканчивая биомеханической расой гриджей, игровой процесс менее всего напоминает классическое «убей их всех». Убить всех легко... куда сложнее понять, зачем это нужно делать и чем это грозит потом. Ситуация «как обойти этого стражника, получить инженерный чип первого уровня доступа и прорваться в машинный отсек???» является весьма и весьма типичным препятствием на пути прохождения каждой миссии. По сложности и запутанности головоломок игра ничуть не уступает самому сложному квесту — и это одновременно ее самое

на пятой луне Баджора, Джерраддо, один из лидеров Сопротивления — Обанэк Кейлин — обнаружил древние письмена, в которых говорилось о культе Отверженных. С незапамятных времен его последователи поклонялись Призракам как единственному Пророкам и искали Кровавые Сферы для того чтобы вернуть своим божествам былую силу и власть. Старая вера умерла еще во времена Оккупации, и Обанэк сумел убедить себя в том, что древний культ является единственной религией, способной спасти народ Баджора. Вместе с небольшой группой единомышленников он сумел возродить религию Отверженных и приступил к поиску Кровавых Сфер, одна из которых к тому времени была спрятана кардассианцами на станции «Дальний Космос 9»...

Если говорить о жанре игры, «Отверженные» представляют собой action с сильным уклоном в сторону adventure. В самом начале нам предлагается сделать выбор между

большое достоинство и самый большой недостаток.

В плане графического оформления «Отверженные» заслуживают «четверки» с большим и жирным плюсом. Нарекание вызывает разве что анимация персонажей — все остальное, благодаря наработанной технологии движка Unreal Tournament, выглядит весьма и весьма достойно. То же самое касается и озвучки — отличные эффекты, великолепно подобранные голоса актеров. И самое главное — все это на русском языке, все, начиная от переговоров членов экипажа и записей в личном дневнике Кире Нерис и заканчивая табличками на стенах в трениро-



Бенджамин Циско — командующий станцией «Дальний Космос 9», капитан корабля «Дерзкий». Уроженец Земли, он является образцовым командиром, решительным и очень ответственным.



Кира Нерис — майор, первый помощник капитана. Уроженка Баджора, во времена кардассианской оккупации она была активным членом движения Сопротивления и близким другом Обанэка Кейлин.



Ворф — военный советник станции «Дальний Космос 9», уроженец Клингона. Несмотря на занимаемый им пост, Ворф ненавидит насилие — и тех кто его порождает.

одним из трех главных персонажей, и выбор этот определяет всю дальнейшую тактику, вооружение, а главное — набор миссий. Фактически в «Отверженных» имеется три кампании, довольно тесно переплетающихся друг с другом. Именно поэтому игру интересно пройти три раза — по одному за каждого из персонажей, которые, помогая друг другу в одной и той же миссии, получают принципиально разные зада-

ния и добиваются их выполнения совершенно разными путями. К примеру, для того чтобы проникнуть на территорию вражеской лаборатории, Кире Нерис приходится делать пластическую операцию, превращающую ее в типичную уроженку Кардассии, и действовать под прикрытием своего нового образа. Командору Ворфу достается типично силовой вариант проникновения на вражескую территорию, в то время

вочном комплексе. Компания Snowball Interactive, вне сомнения, сделала правильный выбор, локализовав именно эту игру — сложный, динамичный, а главное — уникально удачный action/adventure, базирующийся на культовой вселенной Star Trek. Похоже, с появлением на прилавках магазинов «Отверженных» число поклонников сериала «Звездный путь» должно резко возрасти. :) ●

В ПРОДАЖЕ С 20 ЯНВАРЯ

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Nokia 9210
(и прочие коммуникаторы)

HANDSPRING Visor Prism

Bluetooth HP Jornada 720 Casio Pocket Viewer

ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ

Обзор новейшего клавиатурного КПК HP Jornada 720

Тестирование цветного Visor Prism и первый взгляд на GSM-модуль от Handspring.

Casio Pocket Viewer.

Nokia 9210 и прочие коммуникаторы.

Цифровая камера для Casio Cassiopeia.

А также новости, гаджеты, обзор сайтов и последняя финансовая информация.

Дмитрий ЭСТРИН

America — это псевдоисторическая стратегия в реальном времени про Америку от немецкого издательства Data Becker. Сразу возникает великое множество вопросов. Почему про Америку? Почему стратегия в реальном времени? Почему псевдоисторическая? Причем тут, в конце концов, немецкое издательство?

AMERICA

Последнее, кстати говоря, больше всего возмущает наших коллег-американцев. Дескать, игру про Америку должны делать именно граждане США. Нам остается только злорадно потирать руки, вспоминая, например, тот же Red Alert. Тем более, что плоды работы немецких парубков отличаются от творчества Westwood далеко не в лучшую сторону.

Давно известно, что игры можно делать, о чем угодно. В этом отношении весьма показательны real-time стратегии. Сколько было жутких войн, грандиозных битв и сражений! Каждый военный конфликт — потенциальный повод для разработки RTS. А ведь есть еще будущее — востину бесконечный тематический источник. Также не стоит забывать и фантазии... В общем, RTS можно сделать, о



Погодные эффекты представляют собой исключительно жалкое зрелище...



индейцы, ковбои и кавалеристы правительственных войск США. Ребята из Data Becker в своей игре предоставили нам возможность выбрать одну из четырех... гм, сторон. Мож-



ДОСЬЕ Платформа: PC Жанр: real-time стратегия
 Издатель: Data Becker Разработчик: Data Becker
 Интернет: <http://www.america-game.com>
 Требования к компьютеру: Pentium 266, 64 MB RAM, Win'95/98/2000

чем угодно, не факт, правда, что при этом игра будет оригинальна. Студия Data Becker сделала как раз такую абсолютно неоригинальную стратегию, единственной отличительной чертой которой является американская тематика. Если она способна вас привлечь, не исключено, что America придется по вкусу. Что ж, а теперь начнем ругаться...

Итак, XIX век, Дикий Запад, бесконечные прерии, по которым друг за дружкой носятся



Дмитрий Эстрин

6

Интересная по концепции и исполнению стратегия, серьезно подпорченная несовершенным графическим исполнением и скучными миссиями.

Сергей Амирджанов

6

Интересная по концепции и исполнению стратегия, серьезно подпорченная несовершенным графическим исполнением и скучными миссиями.

Максим Заяц

6

Еще один клон в бесконечной череде ему подобных... не самый лучший, стоит добавить.

Борис Романов

6

Что это за игра я так и не понял. Sorry.

24
 средний балл
6,0



Вряд ли ребята из Data Becker планировали привлечь игрока разведением коров. Хотя кто знает...



рые существуют отдельно от людей. Действительно, нечто новое. Все равно скучно до безумия. Вторичность вместе с безумно высоким уровнем сложности раздражает, бесит и заставляет сделать вполне однозначные выводы.

Разработчики и сами, очевидно, обращали внимание на то, что в игре у них что-то не так. Попытка разнообразить миссии оригинальными заданиями, в принципе, удалась, но Америка, в целом, от этого лучше не стала. Таким образом, едва ли не единственным достоинством игры оказывается сравнительно экзотическая возможность участия в битвах индейцев и ковбоев. Все остальное — на уровне посредственно и ниже.

Графически **America** более всего напоминает Age of Empires 2. По крайней мере, здания, юниты и их анимация. Однако выглядит все безжизненно, серо и сыро. Пейзажи откровенно убоги —



но играть за индейцев, США, бандитов и мексиканцев. Никак не могу похвастаться идеальным знанием американской истории, но могу с некоторой долей вероятности предположить, что ребята из Германии в самой игре что-то уж слишком намудрили... По крайней мере, исторической стратегией игру не назовешь. Но это все ерунда. Главное, в конце концов, игровой процесс!

Мне почему-то совершенно неожиданно вспомнилось нелепое порождение недозревшей девелоперской мысли под жутким названием Krush, Kill and Destroy. Довольно-таки гнусный и осточертевший во всех отношениях gaterplay на поверку оказался ненормально сложным. AI бесстыдно читует, либо с самого начала оказывается в более выгодных условиях. Возможно, я не стратегический гений, но, если мне пять раз приходится проходить вторую (!) миссию, это может означать только одно — нам приходится иметь дело с неправильной игрой. Ограничение в 100 юнитов должно многое объяснить... Кроме всего прочего в Америка нет абсолютно ничего нового. Ресурсы, строительство, оборона, атака... Впрочем, нет, вру, есть лошади, кото-

даже пустыня не может выглядеть так однообразно, как выглядят в **America** прерии. Спецэффектов, в общем, хватает, но опять-таки ничего оригинального. То ли дизайнеры схалтурили, то ли художники себе задачу упростили.

Конечно же, до уровня Age of Empires II игра явно не дотягивает. И даже, если бы дотягивала, оценки были бы отнюдь не высоки. Америка заставляет вспомнить время, когда так популярно было слово «клон». Это — действительно клон, причем отнюдь не самого высокого качества. В общем, если вы никогда не видели стратегий в реальном времени или, допустим, питаете исключительно нежные чувства к вестернам, то Америка сможет вас на какое-то время развлечь. Все остальные будут чрезвычайно недовольны — гарантирую. ●

ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

КЛУБЫ

ПОЛИГОН-6 В МАРЬИНО



ЛУГОВОЙ ПРОЕЗД 12, к.1
тел. 346-7801

- ПОЛИГОН-1 м. "Студенческая" ул. Студенческая, 30 тел. 248-8520
- ПОЛИГОН-2 м. "Университет" ул. Моторная, 3 тел. 930-2240
- ПОЛИГОН-3 м. "Октябрьская" б-р. Ян Райниса, 19 тел. 483-8244
- ПОЛИГОН-4 м. "Тракторная" ул. 7-я Парковая, 15, к. 2 тел. 164-0560
- ПОЛИГОН-5 м. "Шевченко" ул. Маршала Ворожцова, 17 тел. 193-3858
- ПОЛИГОН-6 м. "Марьино" Луговой пр. 12, к.1 тел.346-7801
- ПОЛИГОН-7 м. "Уральская" ул. Коммунисткая, 56 ЕКАТЕРИНБУРГ
- ПОЛИГОН-8 м. "Тит 1905 г." ул. 8 марта, 19 ЕКАТЕРИНБУРГ
- ПОЛИГОН-9 ул. Мир, 38А ЕКАТЕРИНБУРГ
- ПОЛИГОН-Т ул. Республики, 53, 2-й этаж ТЮМЕНЬ
- ПОЛИГОН-П ул. Сибирская, 30 ПЕРМЬ

Приходи в ПОЛИГОН Заходи в интернет



Найди меня!



**АХТУНГ! НАЗРЕВАЕТ ПЕРВЫЙ,
ОТКРЫТЫЙ ВСЕЖЕНСКИЙ
ЧЕМПИОНАТ ПО
UNREAL TOURNAMENT.
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ - ПОЛИГОН .
ИНФОРМАЦИЯ И РЕГИСТРАЦИЯ НА:
WWW.EGAMEZ.RU,
А ТАКЖЕ ПИШИ НА Е-МЫЛО:
HSHERRARD@AGAMA.COM
INFIDEL@POLIGON.RU**



АГЕНТ: ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ

Российские разработчики и издатели любят жанр adventure. Причины тому прозрачны и очевидны для любого человека, знакомого с продукцией отечественных игроделов. Новейшие технологии, навороченные движки и, соответственно, большие деньги — в принципе, во всем этом нет никакой практической необходимости, если вы собираетесь сделать хороший квест. Крутой герой, лихой сюжет и навороченный сценарий — будьте уверены, ваше творение найдет своих фанатов, и, возможно, многие журналы назовут его хорошей игрой. Также как, например, и «Агент: Особое Задание», новую adventure от «Буки».

Начнем, как положено, то бишь, с сюжета. Представьте себе, маленький и тихий приморский городок Неровноморск, который попадает под отточенную косу преступности, насилия и беспредела. Город накрыла волна теневого бизнеса, бороться с которой стало просто невыноси-

мо. Убийства среди бела дня, продажа наркотиков чуть ли не в детских садах, естественно, процветают нелегальный игровой бизнес и уличная проституция. «Мораль тут больше не живет» — одним словом. А тут еще и криминальный авторитет этого самого города, некий Гагарин П.Б., пропадает при не известных никому обстоятель-

ствах. Что делать? Спецслужбы приходят к единственному и правильному решению: послать в провинцию специального агента Константина Громова для расследования этого весьма странного происшествия...

Уже в пути «на курорт» Костя начинает задумываться над вверенным ему заданием. Привычно покуривая и бесцеремонно туша бычки о диван, он озаряется все новыми и новыми идеями.

«Уж больно равнодушен мой шеф к происшедшему обстоятельству с исчезновением криминального авторитета, — подумал агент. — Видно, босс имеет

свой весьма большой интерес в поимке вора». «В любом случае деваться некуда, приказ есть приказ. Тем более что работать мне придется не одному, а со связным — Зрянскажевым Семеном. Пора поставить в этом точку», — с привычным и зловещим спокойствием думает Громов.

ГЕРОЙ

Итак, игра начинается... Могучий дядя Костя, в детстве вскормленный на бабушкиной кашке, имеет непомерно «крупное» телосложение и лицо, явно превосходящее по ширине его пятую точку. Физические особенности супермена существенно дополняют его высо-

Алексей
Усачев



Алексей Усачев

7

Специально для тех, кто считает, что жанр умирает (в застое, стагнации, возрождается, перерождается — нужное подчеркнуть).

Сергей Амирджанов

7

Классический российский (звучит уже почти как "французский") квест, недурственно нарисованный и озвученный.

Дмитрий Эстрин

7

Неплохой квест, почти ничем не отличающийся от сотен своих близнецов. Вместе с тем играть довольно интересно.

Борис Романов

6

Наверное вы уже знаете мое отношение к квестам. Агент его не изменил.

27
средний балл
6,7

кие моральные качества. Таков наш герой, которому приходится выйти на тропу войны с гадкими подонками. Разумеется, город встречает его не с распростертыми объятиями и показывает себя далеко не с лучшей стороны. Впрочем, махать руками, добывая ногами, и заниматься прочим рукоприкладством — Косте Громову не привыкать. Он не любит людей, перечасих его интересам. Конечно, в активе спецагента есть более гуманные средства достижения целей, например, подкуп, спаивание и более-менее обычные переговоры. Девиз «Интеллект и сила — вот ключ ко всем дверям» — говорит сам за себя. Просчитывая все «интеллектом», двери Константин все же предпочитает открывать самими разными сподручными средствами, как-то: монтировками, ножами, урнами и кирпичами. Костя Громов находит выход из любых ситуаций и решит встающие перед ним задачи, чего бы то ни стоило.

мание надо на все. Известный квестоманам оборот pixel hunting прекрасно характеризует игру. Если вы вдруг решите, что некоторые вещи не нужны, то, будьте уверены, вы ошибаетесь. Нужно абсолютно все. Не так уж и редко от изучения того или иного объекта могут зависеть ваши успехи в прохождении игры.

Чрезвычайно интересны (порой полезные) и почти всегда смешны комментарии главного героя, реагирующего на окружающую его действительность. Немного оригинальных мыслей, пара горячих словечек, и вы обязательно начнете раздвигать нехитрую философию спецагента. Яркие и весьма прикольные персонажи, которых нам придется встретить в процессе прохождения игры. Эдакие собирательные образы, знакомые каждому, но при этом весьма обаятельные.

Теперь коснемся некоторой технической информации.

Игра сделана в лучших традициях классических квестов, вроде Curse of Monkey Island и Torin's Passage. Знакомые с этими шедеврами должны уже сейчас бросить все, включая чтение журнала, и бодрой трусцой бежать в ближайший магазин. Внешне, конечно же, ничего необычного: пререндеренные бэкграунды и стандартная анимация. Для квеста графика вполне на уровне, хотя есть и некоторые досадные недоработки. Анимация проста настолько, насколько только она может быть простой. Внешность героя немного странновата и местами страшновата. Ходить с таким лицом (особенно ТАК ходить) надо или в спортивных штанах или в малиновом пиджаке, но никак не в костюме с иголочкой. Впрочем, общую картину игры это ничуть не портит, поверьте. Иногда даже весело становится. Конечно, не помешали бы полигоны и motion capture, но чего нет — того нет ;-)).

Немного статистики: в игре около шестидесяти игровых сцен, из них более 40 с дневными «декорациями и



ТЕПЕРЬ, ТАК СКАЗАТЬ, «В ОБЩЕМ»

Игра захватывает с первой и до последней минуты, с этим никак не поспоришь. «Агент: Особое Задание» не подходит под статус «однодневки». Голову придется поломать основательно, буквально каждый раз, когда приходится искать очередное решение к хитрой задаче. Однако, что отнюдь немаловажно, игра не теряет логичности, как это довольно часто бывает с квестами. Конечно, встречаются и странности, но они придают игре окраску, без них было бы чересчур банально и скучно. В целом, уровень сложности довольно высок. Маленький хинт: смотреть и обращать вни-



ДОСЬЕ Платформа: PC Жанр: adventure
 Издатель: Buka Разработчик: Сатурн+
 Интернет: <http://www.buka.ru>, agent@buka.ru
 Требования к компьютеру: Pentium 166, 32Mb RAM, ~200Mb Hard Drive, DirectX 7.0



около 20 — с ночными, более 30 персонажей. Бэкграунды, к слову сказать, весьма красивы.

Что касается звука и звуковых эффектов в игре — здесь тоже все сделано с умом, хотя и с небольшими отклонениями. Есть 12 вполне приличных треков в формате mp3, от «шансона» до «японских выкрутасов». Что касается озвучки — сделано хорошо. По крайней мере, голос главного героя как раз такой, каким он и должен быть. Правда, мне понадобилось 3 раза просмотреть вступительный видеоролик, чтобы понять, что там шеф говорит Косте «на дорожку», но в остальном все сделано очень и очень хорошо.

Об управлении можно было бы ничего не говорить, поскольку оно абсолютно

соответствует «мышинным» стандартам игр этого жанра.

РЕЗЮМЕ

Это квест от начала и до самого конца: начиная с графики и управления и заканчивая сценарием и головоломками. Наличествуют все самые типичные достоинства и недостатки. Многие, конечно, непонятно. Непонятно, например, каким образом герой таскает у себя в кармане трехметровую лестницу и пляжную лежанку с треногой? Нет, можно догадаться, конечно, что он весьма крут, общеизвестно и то, что существуют стандартные жанровые условности, но занудный вопрос «доколе?» лично мне покоя не давал. Уж, по крайней мере, дыры в сценарии заслуживают вполне определенной критики. «Рояли в кустах» — это не модно. Давно пора что-то менять, что-то придумывать заново и так далее. В общем, игра неплоха, хотя и совсем не оригинальна. Специально для тех, кто считает, что жанр умирает (в застое, стагнации, возрождается, перерождается — нужное подчеркнуть). Возможно, что и остальные останутся довольны. ●

WARHAMMER 40.000

ФУТУРИСТИЧЕСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ БОЕВОГО МОЛОТА

Специально по вашим просьбам

<http://www.gameland.ru>

В прошлом номере мы начали рассказ об очень популярной и интересной вселенной — Warhammer. Пройдясь по классической части этой вселенной, в которой благополучно уживались гномы, эльфы и рогатые крысы, мы подошли к новой вехе — к футуристическому миру Warhammer 40.000.

Добро пожаловать!

Фантасты пророчили на разные года начало освоения космоса. Кто-то пытался максимально приблизить эту судьбоносную дату и отправить человечество в черные глубины Вселенной уже в двадцать первом столетии. Кто-то чуть более подкованный в научно-теоретических знаниях переносил срок на десятое-двенадцатое тысячелетие. Однако правы оказались те, кто указал истинную дату начала завоевания дальнего космоса — пятнадцатое тысячелетие. Именно тогда наши с вами потомки и начали осуществлять робкие перелеты между звездами.

Первоначально путешествия были исключительно рискованными и долгими. Несмотря на огромную скорость — огромную по нашим современным меркам, — звездолеты двигались не столь стремительно, как бы этого хотелось. Порой полет занимал сотни, а то и тысячи лет — экипаж выживал исключительно благодаря анабиозу в криогенных камерах.

По прошествии пяти тысячелетий произошел самый настоящий прорыв, который ознаменовал новую эру покорения космоса. С помощью новейших технологий были построены корабли, способные использоваться для перемещений подпространство, или, как его еще называли, варп-пространство. Однако одних только технологий оказалось недостаточно. Пилотировать космическое судно мог пилот с особыми врожденными способностями, которые позволяли ему чутко ощущать каждый изгиб и нюанс подпространства. Таких пилотов стали называть навигаторами.

Но оставим на время человечество, которое, опьяненное возможностями нового открытия, бросилось исследовать и заселять космос. Люди не слишком заботились

о взаимных коммуникациях и расселялись отдельными разобщенными группами. Порой возникали и вооруженные конфликты, перерождающиеся в массовые кровопролитные войны, когда один и тот же уголок галактики становился облюбован сразу несколькими колониями. Но такие войны не стали реальной угрозой для человечества. Настоящая смертельная опасность возникла лишь через десять тысяч лет, так как в это время...

...А в это время за дробящимся на колонии человечеством наблюдали внимательные глаза. Злые прищуренные горящие адским пламенем глаза Демонов. Они прятались в подпространстве и ждали. Ждали, когда смогут одним махом покончить с тем, кто осмелился войти в их измерение, открыв проход в иной мир.

Демоны не всегда были злыми и жестокими созданиями, лишенными сострадания и милосердия. Когда-то давно — очень давно, в эпоху восхода Мироздания — зародилась раса эльдаров, могущественнейших созданий, наделенных величайшим даром — бессмертием. Эльдары были сильными псиониками и отважными воинами, и поэтому нет ничего удивительного в том, что они очень скоро покорили всю галактику. Их культура являлась олицетворением совершенства, а произведения искусства становились бесценными божественными творениями. Они были почти богами...

Впрочем, смерть все же была способна взять в свои холодные объятия эльдаров. Не подверженные болезням и старению, они могли стать жертвой катаклизма или случайности. Души погибших эльдаров покидали материальную оболочку и перемещались в варп-пространство, где медленно дрейфовали среди других душ в ожидании нового тела. В ожидании новой жизни. Однако век от века в подпространстве становилось все больше и больше энергетических призраков, а новых оболочек появлялось все меньше. И тогда — поначалу совсем незаметно — души стали превращаться в совершенно иных существ. Они стали копить ненависть. Они вынашивали планы страшной мести. Они терпеливо ждали рождения сына, который собрал бы в себе всю многовековую силу эльдарской расы и освободил бы их из вечного плена.

Шли века, а может быть и тысячелетия. И однажды пришел день, который заставил содрогнуться всю Вселенную. Томящийся легион призраков переродился, дав жизнь своему сыну — новому темному богу. Он слился с еще тремя другими темными божествами, и единый, удивительно могущественный бог Хаоса ринулся вместе со своими прислужниками в наш мир. Эра спокойствия и мира жестоко и болезненно прервалась.

Мироздание рушилось буквально на глазах. Человечество оказалось мгновенно вовлечено во вселенский водоворот, так как те, кто обладал даром чувствовать подпространство, стали наиболее уязвимы для дыхания Хаоса. Навигаторы сходили с ума от шепота Демонов. Ужасающие варп-штормы сворачивали пространство и уносили в Ничто целые планеты. Люди превращались в обезумевших от страха животных, а то и в послушных рабов призраков... Мир катился в пропасть.

Казалось, все было безвозвратно потеряно. Однако во вселенной еще теплились очаги жизни. Яркой искрой в темном мире сверкала храмы священнослужителей с красной планеты — Марса. Жрецы хранили древние технологии и научные знания, поклоняясь Богу-Машине, и именно поэтому их стали называть техножрецы. Колыбель человечества, Земля, также сумела



сохранить крохи культуры и знаний — она по-прежнему оставалась последним оплотом и бастионом для всей расы.

Новый виток истории начался в тридцатом тысячелетии. Тогда родился тот, кого впоследствии назовут Императором — величайший псионик и могущественный лидер. Его детство и юность сокрыты во мраке тайны, и никому доподлинно не известно благодаря кому (чему?) он получил свои воистину нечеловеческие способности. Впервые Император появился в одной из крупных столиц Земли, окруженный немногочисленной свитой, в которой было всего лишь несколько десятков воинов. В тот момент никто даже не мог предположить, что этих сил окажется достаточно, чтобы справиться с огромной армией, стоящей на страже столицы. Свита Императора состояла из особых генетически улучшенных солдат — космических пехотинцев. Каждый из них многократно превосходил по силе, скорости реакции, выносливости даже самых тренированных и подготовленных людей. Один космический пехотинец стоил целого взвода, а несколько пехотинцев были способны противостоять полку, а то и дивизии. Но главная заслуга в победе принадлежала именно Императору — без его мощной пси-поддержки даже бравым космическим пехотинцам не удалось бы справиться с многократно превосходящими по численности войсками противника.

После первой победы Император приступил к планомерному завоеванию Земли. Кто-то сдавался без боя и вставал под знамена армии Императора, признавая его силу. Кто-то пытался сражаться, а потом складывал оружие, понимая безнадёжность борьбы. Кто-то дрался в слепом отчаянии, отказываясь признать в Императоре своего нового повелителя. Но железную волю Императора сломить было невозможно — каждую минуту он все ближе и ближе приближался к заветной цели... Отремела глеяда яростных войн, и он стал единовластным правителем Земли, что означало полную власть и над всеми земными колониями.

Однако долгожданная победа была для Императора лишь первым шагом. Взяв под контроль всю человеческую расу, он стал готовиться к сражению с куда более опасным и серьезным противником — силам Хаоса.

Император лично тренировал огромную армию космических пехотинцев. Однако масштабы предстоящей войны были столь внушительны, что даже его способностей не хватало, чтобы управлять столь гигантской армией. И тогда император решил вырастить двенадцать специальных космопехотинцев, примархов, которые должны были стать величайшими из воинов. Но силы Хаоса узнали об этих планах и совершили прицельный удар по генным лабораториям, где создавались двенадцать избранных. Вихревая подпространственная воронка разметала только-только родившихся примархов по разным уголкам галактики и нанесла им разные увечья. Впоследствии, повинувшись зову Императора, они собрались вместе на Земле, и тогда выяснилось, что каждый из них обладал определенным изъяном. Однако Император решил не отступать от своих планов и начал готовить примархов к будущей войне.

Большинство из дюжины избранных обладали лишь внешними несовершенствами, которые остались после атаки сил Хаоса. Но самые сильные из примархов сохранили в себе частицу темного варп-измерения и поэтому постоянно слышали настойчивый шепот Демонов. Сложнее всего было Хорусу — наиболее могущественному из двенадцати избранных, — который очень долго сопротивлялся темному влиянию, но однажды исчерпал всю свою волю, превратившись в верного слугу Демонов.

Хорус готовил восстание против самого Императора. Вкрадчивые голоса шептали ему, что он более достоин править миром, нежели «этот ничтожный лже-Император». Хорус собирал силы, готовил самых лучших космических пехотинцев и в назначенный час бросил вызов Императору... Много столетий человечество не видело более жестокой бойни. За несколько дней погибли тысячи пехотинцев, а во время штурма Бастиона Света сложили головы и два примарха, защищавшие Императора. Но главное сражение было еще впереди, когда сошлись в смертельном поединке мятежник Хорус и величественный Император. Бой был бесконечно долгим и невыносимо напряженным, однако победителем не вышел никто — одолев примарха-отступника, который лишь в момент смерти раскаялся в своем слепом служении Хаосу, Император издал последний вздох, так как получил неизлечимую рану... Но в этот момент рядом с умирающим властителем оказались верные примархи, которые успели перенести тело господина в специальный саркофаг, созданный техножрецами, где с помощью специальных полей и излучений ему была возвращена жизнь. Правда, поддерживалась она лишь в пределах саркофага, и поэтому последующие века Император правил, не покидая своего Золотого Трона.

С тех пор во Вселенной продолжается кровопролитная война. Силы Хаоса, потерпев поражение и отступив за границы своего измерения, стараются взять реванш и полностью уничтожить все человечество. Воинственные орки бороздят космос, вступая в сражения со всеми, кто оказался на их пути. Верные Имперские гвардейцы и Боевые сестры защищают Императора от эльдаров, которые распались на четыре огромных колонии...

Однако не будем торопиться. Давайте более подробно поговорим о каждом из основных обитателей вселенной Warhammer 40.000 — это позволит лучше понять баланс сил и раскрыть причины, по которым в галактике много веков не утихают кровопролитные войны...

ОБИТАТЕЛИ

Space Marines



Космические пехотинцы — самые мощные и самые смертоносные солдаты землян сорок первого тысячелетия. Они намного сильнее обычных людей, что достигается специальными генетическими усовершенствованиями и исключительно эффективной (и феноменально тяжелой) программой тренировок. Космические пехотинцы могут выдерживать огромные нагрузки. Их физическая сила во много раз выше физической силы даже самых развитых и тренированных людей. Их ребра срослись в единую естественную кирасу. Они не подвержены негативным воздействиям многих агрессивных сред. Их кости не уступают по прочности самым прочным сплавам. Одним словом — это универсальные солдаты, которые добиваются выполнения поставленной задачи любой ценой.

В свое время огромная армия космических пехотинцев была разбита на отделения, чтобы избежать потенциальной угрозы мятежа, а также для повышения эффективности управления войсками. Каждое отделение состоит не более чем из тысячи космических пехотинцев и обладает собственным кодексом чести, методикой тренировок, способами ведения боевых действий и применяемой тактике. Отделения делятся на десять рот, которые в свою очередь разбиваются еще на десять взводов.

Преданность космических пехотинцев Императору настолько сильна, что даже после смерти они продолжают стоять на страже Империи. Иногда, во время самых безнадежных сражений, когда последние пехотинцы вот-вот должны пасть под натиском орды противника, из ниоткуда возникают мрачные фигуры исполнских воинов, одетых в черные доспехи, богато инкрустированные зловедими узорами из костей. Этих воинов называют Легионом Проклятых, и они являются материальной проекцией душ погибших пехотинцев. Они сражаются без единого звука, и в момент их появления над полем битвы нависает гнетущая мертвая тишина...

Eldar



Эльдары — представители древней расы, которая давным-давно, еще на заре Вселенной, была феноменально могущественна и прекрасна. Однако пережив тяжелый период Падения, эльдары лишились своей былой силы. Сейчас их осталось не так много, однако небольшую численность эльдары с лихвой компенсируют отменным технологическим уровнем — они на порядок опережают в науке и технике любую из рас, обитающую в галактике. Солдаты эльдаров специализируются на каком-либо одном виде военного искусства. Выбрав, например, оружие ближнего боя или, наоборот, оружие дальнего боя, воины начинают тренироваться в обращении с ним и доводят свое умение до совершенства. Среди эльдаров немало псиоников с достаточно сильными способностями, которых называют колдунами и провидцами, — нередко они обеспе-

чивают поддержку обычных войск на полях битвы.

Истинные мотивы и те причины, по которым эльдары издавна ведут нескончаемые войны, никому не известны. Их загадочное поведение, равно как и своеобразная военная тактика, мало предсказуемы. Однако иногда эльдары приносят темные пророчества, и никогда еще они не оказывались ложными.

Dark Eldar



Темные эльдары — это демоны во плоти, злые и бессердечные существа; отмененные печатую зла выходцы древней могущественной расы эльдаров, жаждущие лишь боли, страдания и смерти. Они нападают без предупреждения и пороги превращают в руины целые планетные системы, высасывая для себя новые жертвы. Говорят, что принять смерть сто крат лучше, нежели быть плененным Темными эльдарами, так как они изощренно и мучительно пожирают души своих поверженных врагов. Жестокие, безжалостные и невероятно стремительные в сражениях, эти существа являются проекцией Высшего Зла на мир сорок первого тысячелетия.

Orks



Орки — самая распространенная, самая многочисленная и самая воинственная раса в галактике. Их единственная цель — сражаться, сражаться и еще раз сражаться; жить ради битв и умереть ради битв. Они постоянно ведут боевые действия, а когда под боком не оказывается противника, то они, не раздумывая, начинают воевать между собой. Единственная причина, по которой орки до сих пор еще не властвуют в галактике, — их полная неспособность к скоординированным и сплоченным действиям. Если бы они сумели стать более дисциплинированными и объединились под одним знаменем, то перед такой силой не устоял бы ни один противник!

Даже самый обычный орк является мускулистым существом исполнских размеров, способный голыми руками разорвать человека на части. Характерная зеленая кожа удивительно прочна и делает орка практически невосприимчивым к боли. В сражениях орки используют любые подручные средства, которые легко превращают в смертоносное оружие. Их никак нельзя назвать умными, однако от природы они удивительно хитры, и это не раз помогало оркам одолеть более мудрого и сильного, однако чрезмерно доверчивого противника. Одним словом, орки — это идеальные боевые машины, созданные специально для войны.

Chaos Space Marines

Десять тысяч лет назад Империя пережила страшный период, который вошел в историю как Ересь Хоруса. Лучший примарх Императора, пользуясь безграничным доверием и огромной властью, поднял гигантское восстание. Повинуясь шепоту Хаоса,



который твердил Хорусу, что именно он достоин быть властителем человечества, примарх собрал под свое кровавое знамя почти половину всех космических пехотинцев и положил начало самой страшной и грандиозной гражданской войне.

Бойня закончилась смертью Хоруса, которую он принял от рук Императора. Правда, и сам Император получил неизлечимую рану, которая, несомненно, стала бы причиной его гибели, если бы не верные примархи, поместившие Императора в специальное устройство для поддержания жизни — Золотой Трон. После поражения своего предводителя мятежные силы укрылись в варп-пространстве, где стала частью армии бога Хаоса. Там они и превратились в космических пехотинцев Хаоса — элитных воинов, которыми движет люта я ненависть к Императору, Империи и всему человечеству.

Imperial Guard



Имперская гвардия — самая многочисленная военная структура, которую видела галактика. В ее ряды входят миллиарды солдат, а также несчетное количество боевой техники: от танков до транспортов, от тяжелых стационарных огнеметов до артиллерии дальнего действия. Из-за неимоверной численности Имперской гвардии в ней нет четкой специализации подразделений, не считая горстки элитных частей. Подавляющее большинство воинов вооружены старыми добрыми лазерными пистолетами и экипированы стандартным обмундированием, которое способно защитить разве что от грязи, но никак не от зарядов и осколков. Во время боя Гвардейцы используют хитрые маневры, стараясь взять противника числом при поддержке тяжелых орудий. Служба в Имперской гвардии крайне редко оканчивается успешным продвижением по карьерной лестнице — солдаты обычно бесславно погибают, нередко от руки своих же товарищей, неосторожно пустивших заряд лазера. Тем не менее, хорошее жалование и высокий моральный дух Имперской гвардии позволяют сохранять преданность солдат на должном уровне. Они в любой момент готовы сложить головы за свой дом, свою Империю и во славу Императора.

Tyrannids

Тираниды — представители инопланетной расы, которых при первой же встрече земляне окрестили «теньми кошмаров». Их злое когти и огромные клыки способны легко пройти даже через броню, не говоря о простой плоти. Тираниды были специально созданы для ведения боевых действий, и все их действия координируются единым Коллективным Разумом. Разум представляет собой гигантский организм, и любой тиранид является его частью. Он позволяет чужакам мгновенно обмениваться информацией и передавать опыт, что делает тиранидов очень опасными противниками.

Армии тиранидов содержат рои особых небольших существ — проводников. Проводники служат добытчиками информации для более крупных тиранидов, которые связаны с Коллективным Разумом. Без проводников тираниды быстро теряют способность ориентироваться и начинают действовать, повинуясь инстинктам и рефлексам, вместо тех директив и указаний, которые отдает Разум. Такая особенность является уязвимым местом тиранидов, однако они отлично осведомлены о ней и всегда очень чутко и рьяно охраняют своих проводников.



Sisters of Battle

Боевые сестры — карающая священная рука, специальный орден, созданный, чтобы нести Свет Императора даже в самые темные уголки галактики. В состав ордена входят только представительницы прекрасного пола — валькирии неземной красоты, ничуть не уступающие по своей боевой подготовке космическим пехотинцам. Равно как и «братья», они используют самое передовое вооружение и предметы экипировки, однако на этом их сходство заканчивается.

Сестры никогда не проявляют милосердия к врагам — для них война является священным действием, и поэтому они дотла уничтожают любую ересь с помощью огня и плазмы. В своем крестовом походе, в своей Войне за Веру Сестры жестоко карают все Лики Зла — мутантов, чужаков и даже людей, если те отступились от Веры. Сестры с рождения начинают готовиться с священной миссией и поэтому в любой момент готовы принять смерть во славу Императора.

Necrons

Некроны — необычные, безжалостные и удивительно эффективные в сражениях механические воины. Их истинные мотивы никому не известны, однако за действиями некронов четко прослеживается некий зловецкий план — но какой?.. Некроны экипированы странным ору-



жием, которое является куда более продвинутым и мощным, нежели любой из образцов вооружения Темной Эпохи Технологии. Некроны появляются из ниоткуда и никогда не предупреждают о своем нападении — просто возникают там, где им вздумается, и устраивают жестокую бойню. Порой они забирают с собой пленных — вероятно, чтобы проводить над ними эксперименты. Если некрон получил повреждение, то он приступает к автоматическому ремонту и через некоторое время вновь вступает в бой, а если нанесенные увечья были слишком серьезными, то он попросту исчезает, словно его никогда и не было...

ИЩЕ НЕМНОГО WARHAMMER

Battle Fleet Gothic

В Warhammer 40.000 есть и более «специализированные» миры, а говоря точнее — игры, в которых реали-



зуются определенная часть вселенной. К таковым относится Battle Fleet Gothic, которая позволяет игроку воевать гигантскими космическими флотами, перемещаясь между звезд и покоряя галактику.

Epic 40.000

Другая разновидность — игра Epic 40.000. Она является неким компромиссом между глобальными сражениями космических флотов и действиями небольших групп пехотинцев. Здесь игроки командуют огромными армиями, которые состоят в основном из тяжелой боевой техники и элитных подразделений



пехотинцев. Масштабы соответствующие — чтобы разместить такую армию даже на специальном большом игровом столе, необходимо использовать более миниатюрные фигурки. Если в стандартном варианте Warhammer 40.000 эти фигурки достаточно крупные и достигают высотой 28 миллиметров, то для Epic 40.000 сделаны особые модели высотой 6-7 миллиметров.

Надо сказать, что суб-вселенная Epic 40.000 не слишком распространена, однако она по-прежнему поддерживается Games Workshop, подразделением Fanatic Games. Выходят новые публикации в специализированных журналах, готовятся новые модели солдат и техники — небольшая, но верная армия фанатов Epic 40.000 получает все необходимое.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, БАЗИРУЮЩИЕСЯ НА ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER 40.000

Space Hulk 1 и 2

Год выхода: 1993-1996
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Key Games

Много рассказывать об этом проекте (точнее, о серии из двух проектов) нет смысла — игровую ценность он не представляет, разве что историческую. Обе части представляют собой странную смесь action и стратегии. Сложность — высоченная, стилистика — спорная, в общем, только для фанатов.



Final Liberation

Год выхода: 1999
Издатель: SSI
Разработчик: Hologic

Средней руки пошаговая стратегия, попытка сделать что-то сродни X-COM. Все что касается вселенной Warhammer 40.000 — гладко и безупречно, но вот реализация... Убогая графика, неудобный интерфейс, всевозможные проблемы и откровенные баги — гвоздей в крышку гроба слишком много.



Chaos Gate

<http://www.chaosgate.com/>
Год выхода: 1999
Издатель: SSI
Разработчик: Random Games

Творение команды разработчиков, которая в свое время создала нетленный шедевр (в кавычках, разумеется, в кавычках) Soldiers at War. Если кратко — это боевая часть X-COM, замешанная на вселенной Warhammer 40.000. Реализация на «троечку», выбор воинов сильно ограничен, развития технологий не наблюдается, и, вообще, Середнячок.



Rites of War

<http://www.ritesofwar.com/index2.html>
Год выхода: 1999
Издатель: Mindscape
Разработчик: DreamForge Entertainment

Очень неплохой wargame, причем wargame в трактовке не столько компьютерных игр, сколько — настольной игры. В чем-то напоминает старых добрых «Генералов», однако хорошо одобрен нюансами правил Warhammer 40.000. Небывалой ценности для жанра не представляет, однако играть очень приятно. Даже сейчас.



WARHAMMER В МОСКВЕ

Если вы заинтересовались вселенной Warhammer и хотите узнать больше о ее обитателях и истории, то можете позвонить или подъехать в центральный клуб. Телефон: 488-2055; Москва, ул. Дубнинская (15 минут на наземном транспорте от метро «Петровско-Разумовская»), дом 25.



Заказ DVD фильмов по интернету:



<http://www.e-shop.ru>
e-mail: sales@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



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



Только 8 Марта

на все заказы, поступившие от прекрасной половины человечества предоставляется **СКИДКА 8%**

\$24.00		\$31.99		\$41.99		\$29.99	
\$159.99		\$26.99		\$41.99		\$41.99	
\$27.99		\$26.99		\$27.99		\$25.99	
\$27.99		\$27.99		\$26.99		\$27.99	
\$27.99		\$28.99		\$27.99		\$27.99	

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

УЛЬТИМА.РУ

http://www.gameland.ru



Напечатанный в прошлом номере обзор теневого русскоязычного мира Ультимы Онлайн привлек внимание читателей и одновременно породил немало вопросов от них. Больше всего писем пришло от тех, кто уж собрался было проверить себя в жестоком мире онлайн-ролевого андеграунда, но был обескуражен описанными нами страшилками: «выкупом» из Кланового членства, насаждаемой «тоталитарной дисциплиной», муштрой, читерством и пресловутыми «разборками и зачистками».

Увы, но с моей точки зрения, атмосфера, царящая на многих шардах и в кланах, как раз была передана точно. Да, Ультима.ру — это жесткий мир, где новичок выживает только объединившись с hardcore'ными геймерами или вступив в сильный Клан. Хотя, конечно же, не исключено, что краски все-таки чуть-чуть стусилились.

А потому, для пушей объективности, на этот раз было решено привлечь в качестве экспертов игроков, не первый год обитающих как в УО, так и на самых популярных шардах. При этом эксперты наши отличаются противоположным подходом и к игре, и, в некотором смысле, к реальной жизни...

Shocke «AoA», коллективист и лидер старейшего российского клана УО «Ангелы Апокалипсиса» (<http://aoa.gameland.ru>), а также **Blade**, фанатик ролевых игр и волк-одиночка, отвечают на вопросы читателей и «Страны Игр».

СИ: Прежде чем мы перейдем собственно к вопросам, расскажите немного о себе.

Shocke «AoA»: Наш клан появился довольно давно, еще в бета тесте УО мы уже выступали не поодиночке, а как сплоченный коллектив. Хотя и не афишировали себя, оставаясь «теневым Кланом». С тех пор наша гильдия жива, развивается и до сих пор основывается на принципах РК (убийства персонажей — ред.). Мы не всегда поступаем, как это хотелось бы остальным игрокам, и готовы воевать со всеми, кто что-то имеет против нас. Мы не являемся силами тьмы, и уж конечно далеко не армией света, а поддерживаем нейтралитет и готовы отстаивать лишь интересы нас самих и союзников из других российских Кланов.

Если говорить о цели клана, то, прежде всего — это разнообразие в игре, придание ей каких-то личных мотивов. Так же — сбор игроков, считающих, что этот Клан им по душе. Врагами для нас являются все, кто со-

вершает «не благие поступки» по отношению к нашей Гильдии. У нас нет никаких рангов, званий и т.п. Мы все равны друг перед другом. Возможно, именно поэтому мы так долго и существуем...

Blade: Я в Ультиме больше года. Я ролевик, а не манчкин, поэтому мои действия может статься, и не всегда оптимальны..., но зато я поступаю только так, как мне нравится. Этим и хороша Ультима, можно играть роль хорошего парня, помогать новичкам и т.д., можно стать РК, изливая злость и мелочность на невинных людях, которые на тебя надеются и доверяют. Для настоящего РК нет большей радости, чем пообещать новичку помощь, вывести его из-под присмотра городской стражи и убить, забрав одежду и начальные 100 монет (кто играл, тот поймет, что это значит). А можно просто прикалываться и отрываться на всю катушку, благо большинство игроков не лишены чувства юмора. В этом плане Ультима напоминает FIDO, ведь играют реальные люди, а игра позволяет делать почти все, что есть и в жизни. Поэтому надо помнить, что это просто игра, иначе ссоры могут переходить в реальность, что часто бывает с начинающими (или дураками...).

Главная же цель — весело проводить время вместе с людьми, с которыми интересно. А вообще, я вольный стрелок, все правила и условности — побочку...

СИ: Что ж, перейдем к вопросам читателей. Многие жалуются, что приходят на шард, а там кроме NPC никого и нет. Редко мелькает игрок и растворяется в безбрежных просторах Британии. Как же найти самый посещаемый и обитаемый сервер?

Shocke «AoA»: Для поиска сервера можно заглянуть сюда <http://www.gamelists.net/cgi-bin/Gamelists.cgi?Action=ShowList&List=UO> или по сокращенному адресу сюда <http://www.gamelist.net/UO>. Этот ресурс отслеживает в реальном времени частоту посещений многочисленных ресурсов УО, включая странички шардов. Выбирайте из начала списка и не промахнетесь.

Что касается «Ангелов Апокалипсиса», то мы играем на Novus Opiate (www.novusopiate.com), народа там так много, что временами возникает проблема лага, как было в старые добрые времена на пике популярности официальных серверов Ultima Online. Другие густозаселенные шарды это Zulu Hotel (www.zuluhotel.com/uo), VRN (ultima.vrn.ru), Oskom (ultima.oskom.ru), Real World (www.realworld.ru) и Celestial Sphere (ultima.org.ru).

Blade: Выбирайте популярные шарды! Во всем мире их всего несколько. Это Novus Opiate, Zulu Hotel, а из наших Oskom, VRN и еще пара других. Причем если раньше на русских шардах играло одновременно человек 30 от силы, то сейчас и 150-200 не редкость. Все это очень быстро меняется, тот же Oskom переживал времена спада и подъема. Поэтому и список популярных шардов может очень быстро меняться. Рекомендую начинать с русских серверов. Просто обращайтесь хоть к админам, хоть к другим игрокам, обязательно помогут.

СИ: Шарды «построены» на разных типах эмуляторов. Какие из них лучше для игры?

Shocke «AoA»: Понятно, что новые разработчики чаще всего обеспечивают лучшую играбельность и полнее учитывают пожелания пользователей. Так, скажем, Novus Opiate планирует перейти с TUSA (www.menasoft.com/tus) на POL (vulpin.burdell.org/pol), как это уже сделал Zulu Hotel. Сервер на системе POL обещает многое из того, что мы ждали: rename deeds, OSI house stile, better pvp system и так далее. А главное, — NO LAG. Хотя, конечно, в отсутствие лага верится с трудом. Для россиян в этом смысле лучшим выбором станут отечественные шарды, базирующиеся на приличном железе и оснащенные хорошим каналом связи.

Blade: самый лучший — где самые активные GM (game masters). Но так как у нас мало шардов, то они почти все одинаковы, мне нравится Oskom и Novus (потому что там магом легче и приятней вначале играть — мана при физлах не тратится).

СИ: Чем для геймера отличается жизнь на шарде от обитания на официальном сервере OSI?

Shocke «AoA»: Вообще-то многим. Во-первых, владельцы сервера могут ввести новые предметы, монстров, NPC, модифицировать правила развития и «накачки». Во-вторых, люди играют бесплатно, а значит, чаще и сильнее рискуют — отсюда войны, войны, войны...

С другой стороны, раз денег никто не платит, то и GM'ы (администраторы сервера — ред.) тоже не стесняются, — кидают подянки и всячески преследуют неоправдившиеся Гильдии и Кланов. Особенно достается русским. Иной раз приходится даже переименовывать клан... на короткий срок времени. Так «Ангелы...» в один из выходных стали «Russian War Lords» и провели «зачистку врагов». Результат на лицо — ВСЕ буржуи попрыгали в пятах, кто себя считал героем, тот начинал смотреть на мир черно-белым взглядом. А вообще, разные «зачистки» происходят практически каждый день, во только иногда не поймешь, кто кого «зачищает»...

Blade: Бесплатностью :-). Это самый главный аргумент. Плюс на русских шардах — мощнейшая поддержка в смысле общения на родном языке. Недостаток — GM работают бесплатно, могут быть всякие накладочки, но, поверьте мне, на OSI этим тоже грешат.

СИ: Рассказывая о твердой дисциплине в кланах УО, мы, похоже, перегнули палку. Некоторые читатели, подумывающие о вступлении в российский клан, опасаются преследования со стороны руководства объединения. Причем, уже не только в Интернете. Возможно ли такое?!

Shocke «AoA»: Строгий контроль в игре только над начинающими, так как они «тупят». Да именно так. Им говоришь делать одно, а они тебе другое, а сами-то еще ничего не умеют. В итоге страдает основной замысел всей военной компании. Порой даже приходится атаковать «своих». А в команде опытных игроков



#04(85), ФЕВРАЛЬ 2001

все распределено, роли расписаны и хорошо разучены, и единственное, что порой мешает так это плохой коннект.

Blade: Свобода! Этим все сказано, можно делать что угодно. Вы можете стать убийцей или лекарем. Главой клана или Одиноким Волком, которого любой клан был бы рад к себе принять. Все эти ужасы про правила, организацию и т.д. — пустые слова. Не нравятся правила — не вступай или организуй свою гильдию. Впрочем, есть одно НО: играют реальные люди, соответственно, налицо те же плюсы и минусы, что в реальной жизни. Вы можете подвергаться преследованиям и в реальной жизни, но это равносильно тому, что когда вы выходите вечером из подъезда, к вам сразу пристают курящие неподалеку подростки. Если с вами и в реальности, и в «нереальности» такое происходит часто, то задумайтесь, может дело в вас? Вряд ли здесь при чем-то Ультема. Как себя поведете, так к вам и будут относиться. Если в УО не причиняете никому вреда, то никто преследовать не будет. Скорее всего...

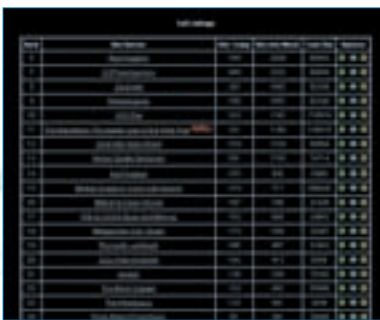
СИ: Но все-таки, разве слухи о преследованиях и сумасшедших выкупах за выход из Клана так ли уж беспочвенны?

Shocke «AoA»: Ну, что есть, то есть. Причем те 2000-3000 тысячи золотых, что были упомянуты в обзоре «Страны Игр» — это не деньги в УО, во многих кланах берут по 100000 и более. Иначе от тебя не откажутся! Но, кстати, только не в «Ангелах Апокалипсиса».

Blade: Ерунда все это, см. выше. Хотя, если сами хотите заплакать, то никто отказываться не будет!

СИ: Вот еще один интересный вопрос. А валяют ли встречи членов российских Кланов УО в «этой реальности»? И чем они заканчиваются? Уж не мордобоем ли?

Shocke «AoA»: Не все так печально в российском андеграунде! Игроки в Ультеме, и в час-



тности на НОВУСЕ, это большая семья. Правда, приживаются в ней не все. А вот нормальные люди, которые себя ведут честно и доброжелательно и не плетут интриги становятся частью этой семьи.

Ну, вот для примера. Ведь далеко не каждый поедет в гости к другу, который живет в другом городе, причем, даже не зная, к кому ты точно едешь! Ведь все общение — до встречи, — проходило только в УО и в ICQ. А вот мы, российские подпольщики-ультимисты, так ездим! Такие встречи были и у нашего Клана лично, и у большой общности Новый Год ко мне приехали трое товарищей по Клану.

Конечно, нередко Русские игроки пытаются перенести ссоры из виртуального мира в реальный, но при встрече все проблемы исчезают. Скажем, за выпиванием бутылки пива, а то и не одной...

Но есть личности, встреча с которыми в реальности явно не закончится бутылкой пива, даже и по голове! Но обо всем этом я буду писать только на странице клана.

Blade: Мордобоем редко. Компьютерчики, как правило, неагрессивны. Кроме того, тех, кто себя ведет по-свински, просто посылают куда подальше. Обычно собирается отличная и веселая

компания, причем некоторые специально приезжают из других городов. Если кто был в ФИДО на поинтовках, то здесь — то же самое, но только деление «по шардам», либо «по кланам», если в клане больше 3-х человек.

СИ: Перед началом разговора Shocke сказал, что мы что-то упустили в своем обзоре Ультема.Ру. Что же?

Shocke «AoA»: Ты не упомянул о программе называемой УOAssist! Эта утилита очень упрощает жизнь в УО. В ней есть такие штуки, как лечение бинтами прямо из банка, реколиться (т.е. телепортироваться — ред.) тоже прямо из банка (не таская с собой руны) и т.п. Ну а пить бутылки нажатием кнопки на клавиатуре гораздо удобнее, чем тыкать мышкой в сумку, ведь если ты не очень трезв, то можешь и не попасть в бутылку-то...

Blade: UoAssistant работает не со всеми шардами. А вообще, об УО можно много писать. Некоторые люди играют ежедневно и месяцами, а потом только узнают вещи, которые другие знали с самого начала — настолько это многоплановая игра. Ну, еще в том обзоре вы ничего не сказали про встроенную систему макросов в УО. Как вам возможность самому написать свою любимую последовательность заклинаний, а потом по нажатию одной кнопки использовать все это на врага? А еще можно ездить на лошадях, плавать на кораблях и разговаривать с собственным продавцом как с человеком: «show me inventory» и многое другое.

P.S. Согласно конфиденциальной информации, сообщенной на последнем ECTS нашему главреду, в Origin предполагают передать первую Ультиму Онлайн на «растерзание геймерам». Впрочем, если такое и случится, то не раньше, чем после выхода Ultima Online II (т.е. примерно через год). В любом случае — это хорошая новость, так что готовьтесь, господа геймеры.

СИ-ONLINE

Михаил ХОРПЯКОВ :ЭКСПЕРТ

«Мне не нравится лето, солнце белого цвета,
Вопросы без ответа, небо после рассвета.
Унеси меня ветер на другую планету,
Только не на эту, где я все потерял...»
Смысловые галлюцинации / «Розовые очки»

REDMOON: CIRCLE OF DESTINY & LOVE

Далеко — далеко, за много световых лет от Земли «Звезда» познала великую силу духа человека, имевшего неосторожность родиться на планете Сайнус. Он создал технократическую цивилизацию, открывшую многие из секретов природы. Затем появился пророк, предсказавший пришествие мрачных лет, вызванных людской гордостью. Он же дал и надежду на избавление от рока, сказав о «Солнце», которое в силах решить проблему...

Так началась легенда...

«...Пророчество сбылось, и, как и судьба Сайнуса тонкой, как паутинка линией прикоснулась к Земле. Тебе, герой, предстоит проделать большой путь и, преодолев огонь, воду и медные трубы, попасть на ту самую планету, пораженную человеческим поро-

Интернет: <http://www.redmoononline.com>
Системные требования: минимум: Pentium 200 MMX, 32MB RAM, 2MB Video, 150MB на диске, 28K Modem ; рекомендовано: PentiumII 233, 64MB RAM, 8MB Video, 500MB на диске, 56K+ Modem
Инсталляционный пакет: ftp://download.redmoon.co.kr/pub/sw/game_sw/jcent/RedMoon/DOWNLOAD/RedMoon252e.exe

ком. Стань «Солнцем», заблудший в наш мир странник!»

Научно-фантастическое аниме?!

Забавный сюжет, не находите? Во-первых, спастись будем не родную планету, а какой-то там забытый Богом Сайнус. Во-вторых, главной причиной бед объявляются не использованные до поселения пришельцы, а самый настоящий людской

порок — гордыня. Сразу вспоминается Ларра. Да нет, не та, что затянута в дорогой английский трикотаж, а персонаж легенды из Горьковской «Старухи Изергиль». Так вот, Ларра был человеком чрезвычайно гордым, за что поплатился бессмертием в одиночестве.

В Redmoon ситуация немного иная, поэтому вдвойне интересно следить за сюжетом — что же за развязка задумана сценаристами из JC Ent., такой же хрестоматийной окажется сила, способная восстановить светлое будущее далекой планеты?

Игра переносит нас в мрачный апокалиптический мир, визуально выполненный в стиле научно-фантастического аниме, с великим прошлым, потерянными настоящим и туманным будущим. Довольно редкая концепция Масштабной Коллективной Ролевой Онлайн-игры, не находите? Тем не менее, она прижилась — около пяти тысяч игроков ежедневно дополняют своим присутствием напряженную атмосферу миров Red-



Гангстеры «разминают» новичка...

мун. Оригинальный выбор разработчиков, JC Entertainment, вполне логично объясняется их месторасположением на Востоке, в Корее...

Но, обращаясь к фанатам Ультимы Онлайн и Эверквеста, не спешите с выводами! Не все так очевидно, как кажется на первый беглый взгляд.

Мир Красной Луны

Визуальный ряд похож... даже не знаю на что. Наверное, на Fallout'овский. Или на Ультимовский. Пусть каждый для себя решает, на что похож Редмун (на то есть «отстрелянные» экраны). Могут лишь заявить с полной уверен-

После драки вещей у героя осталось немного (режим РК выключен)...



Ограбление банка!

ностью, что в статике все выглядит просто замечательно. Но стоит сделать пару шагов, как миф о действительно красивой онлайн-игре снова становится только мифом.

Анимация, скованная беспощадным лагом, убога, уступает почти всем современным оффлайн-проектам. Не до конца проработанным смотрится интерфейс. Но не стоит отчаиваться, не все так уж плохо — задники и персонажи отлично прорисованы, а главное — играть интересно!

После того как вы установили Редмун, запустите его и выберите игровой сервер (сейчас доступен только один). Игрока попросят ввести ID, если таковой имеется (в ином случае геймер регистрируется, не отходя от кассы, прямо

Уроки магии



в меню игры). Теперь можно создавать своего персонажа. Кстати, игра регистрирует до трех персонажей с одного ID.

Первая особенность онлайн-аниме — уже сформированные персонажи, с четкой идеологией и сюжетно-обоснованной мотивацией. Это железное правило аниме, так сказать.

В любом случае для новой игры у геймера есть все: клевый прикид (можно выбрать цвет волос и одежды), подарки (оружие, магические навыки и всевозможные навыки у всех персонажей разные, думайте хорошенько, перед тем как выберете героя!), ну и предки тоже имеются.

На выбор предоставляются девять ярких, харизматичных персон.

Филарет



Обычный земной студент является, на самом деле, законным принцем Сайнуса. Теперь он, ведомый подсознанием, должен покинуть ставшую родной планету и перенестись на свою историческую родину. Ради ее спасения, естественно. Для этого Филарету предстоит закалить свой дух, ибо тело его слабо (именно так в сценарии...).

Азлар



По старой доброй традиции индийского кино, Азлар — родной брат Филарета. В раннем детстве был отлучен от семьи и против всяких законов усыновлен Агюлосом, рассматривавшим его в роли принца Сайнуса. Не ведая своих корней, Азлар считает Филарета своим злейшим врагом, и поэтому кровь из носа старается лишить его жизни, совершенно не стесняясь в средствах.

Лунарена



Волевая и сильная духом, великолепно владеющая мечом, она послана на планету с целью убить Филарета. И судьба отпустила ей сложнейшее испытание — Лунарена влюбилась в своего клиента. Несчастный киллер, объятый ненавистью и любовью, она должна выбрать, чем поступиться — головой или сердцем...

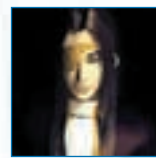
Садад



Человек королевских кровей, Садад волею судьбы потерял родителей и стал рабом. Лишь только ненависть поддерживала в нем волю к жизни до появления Филарета, который, затем, помог ему обрести новую веру, веру в светлое будущее Сайнуса. Так, сильный и бескомпромиссный, Садад стал другом и защитником Филарета.

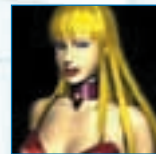
Дестино Дестени

Так уж получилось, что начальник филаретовской охраны перешел на сторону Агюлоса. Через некоторое время горе-отщепенец умудрился полюбить мать Садада, Эстеллу, и в последствие обвинить ее мужа во всех смертных грехах, в



том числе и в порабощении сына. Со временем он раскаялся в содеянном, и решил идти далее под знаменем истинного «Солнца». Разносторонне развитый, он одинаково преуспел как в физических, так и в ментальных дисциплинах.

Лавита Сувита



И снова о любви. Лавита занималась исключительно карьеризмом, когда встретила Садада. Еще одно сердце расколосось о безответную любовь — ее избранник был озабочен только охранением Филарета (уж не знаю, что тут можно подумать...). Тем не менее, ловкая и выносливая, Лавита способна на все во имя достижения поставленных целей.

Джарекс



О таких говорят — рубаха-парень. Однажды Джарексу, воспитаннику детского дома, случилось спасти Филарету жизнь. Все бы ничего, но что-то екнуло у него в груди, и вроде бы типичный хулиган задумался о своих убеждениях и жизненных целях. Весьма силен.

Китара



Китара — дочь придворного шамана К., обладательница дара предвидеть будущее. У нее не все в порядке с рассудком, что однажды и привело к несчастному случаю. Только донорская кровь Филарета спасла ее от неминуемой гибели, попутно наделив ее еще и небывалой ментальной силой.

Канон



Суровая жизнь сделала взгляд Канона холодным, устремленным в никуда. Но в глубине его души теплится огонек, время от времени заставляющий его творить действительно великие и благородные дела.

После того, как выбор сделан...

Через мгновение на экране покажется окошко, которое проверяет все последние обновления игры, показывает полезную информацию. Просто закройте его.

Если вы играете в первый раз, то предложат пройти тренировочный уровень.

В начале тренировка напоминает компьютерные курсы: игрока учат двигать мышкой и кликать. Здесь все просто — наведите мышкой туда, куда бы хотели отправиться, и нажмите левую кнопку. Если перемещаться, удерживая ALT, то персонаж побежит, но только в этом случае выносливость (один из мобильных параметров) расходуетя быстрее обычного. Если при передвижении персонажа удерживать SHIFT, то персонаж будет поворачивать голову по направлению к курсору мыши.



«Карта» Redmoon'a

Перейдя на другую локацию тренировочной площадки, я увидел злобных гопников, с озверением отбивающих почки человеку в самом расцвете сил. Подумал — «за дело» — и пошел дальше. Позже оказалось, что напрасно. Бандиты догнали меня, и один из них бесцеремонно замахнулся, намереваясь ударить в лицо. Пришлось проходить тренинг заново...

Для того чтобы атаковать цель нам требуется просто навести на нее курсор и нажать левую кнопку мыши. Противник должен быть на расстоянии, достаточном для действия оружия, иначе оно не «сработает». Если одновременно зажимать CTRL, то персонаж будет атаковать с места.

Используйте клавишу TAB чтобы включить или выключить режим убийства персонажей (Pkilling).

Общение. Почта. Письма.

Общение в онлайн-игре также важно, как и в реальной жизни. В Redmoon'e все стандартно, имеются: просто реплика (появится в спичбоксе над персонажем), крик на всю локацию, по секрету всему свету (шепнуть) и сообщение группе. Вообще, встреченные мною обитатели Редмуна были не больно словоохотливы и лишь на секунду прерывали жевать чунингам, чтобы лениво бросить: «Мек моней?»

Одной из уникальных находок игры является почтовая служба.

Используя почтовые ящики можно отправлять другим игрокам вещи! Просто нажмите на почтовый ящик и выберите читать (принимать) или отослать. Прелесть.

Теперь об игровой механике и о чисто субъективных ощущениях. Как и в любой иной ролевухе, ваш аватар активно «мочит» врагов — террористов, шпионов и прочих супостатов, получая за содеянное опыт и время от времени уровни и новые скиллы. Просто какой-то ГОСТ на ролевые игры, одним словом.

Но вы ведь помните, что в Redmoon'e-то люди копошатся, приобретают амуницию и отдают жизни в борьбе за светлое будущее... далекой планеты, а не Земли.

Социализм-online? Нет, анархия!

Корейцы (пускай и южные) не чужды идеям коллективизации.

Неудивительно, что нам заявлено: «главным фактором, влияющим на gameplay является образование и последующее взаимодействие различных группировок игроков на самом высоком уровне организации и иерархии». Именно так полагали разработчики при запуске Redmoon'a. А жизнь внесла свои коррективы...

Группировки-то есть, а вот остальное...

Фактически, все происходящее в онлайн-мире Красной Луны иначе как анархией не назовешь. Сценарной направленности персонажа не придерживается никто. Каждый бьется сам за себя или создаются самые неожиданные сочетания героев. Ведь остался нерешенным главный вопрос: по какому принципу будут делиться игроки? По национальному, территориальному, образовательному или еще по какому-нибудь признаку? JC Ent. надо было более внимательно продумывать игровые процессы и ставить какие-то программные заслоны на внесюжетных линиях развития персонажей. Возможно, по итогам бета теста так и случится...

Но в любом случае игра уже получилась и удивительный даунлоад клиента Redmoon'a (более 170 МБ с пэтчами) вскоре после начала онлайн-приключений.

Ведь это интересно.

Это надолго.

К тому же, онлайн-миры — это, в конце концов, модно...



http://www.gameland.ru

aGSM VS GAMESPY

По мере развития сетевых игр в Интернете возникла неожиданная проблема — поиск серверов в Сети. Довольно давно был нащупан путь решения и выпущена первая довольно приличная программа по имени GameSpy (GS). Сейчас GameSpy (она естественно платная) превратилась в своей категории софта в своего рода монстра. Увы, но потуги разработчиков из других фирм «переплюнуть» GS заканчивались неудачами, а сам GS разрастался все больше, завоёвывая сердца геймеров. В общем, это та же история, что и с ICQ...

Программа же, о которой идет речь в данной статье, alternative Game Server Monitor (Альтернативный Монитор Игровых Серверов, в дальнейшем aGSM) в своей функциональности претендует на то, чтобы обойти GameSpy. Давайте посмотрим насколько это ей удалось.

К тому же, новая версия программы вышла совсем недавно 17 Декабря прошлого года.

Начнём наше сравнение утилит с «внешности», а конкретнее с объёма.

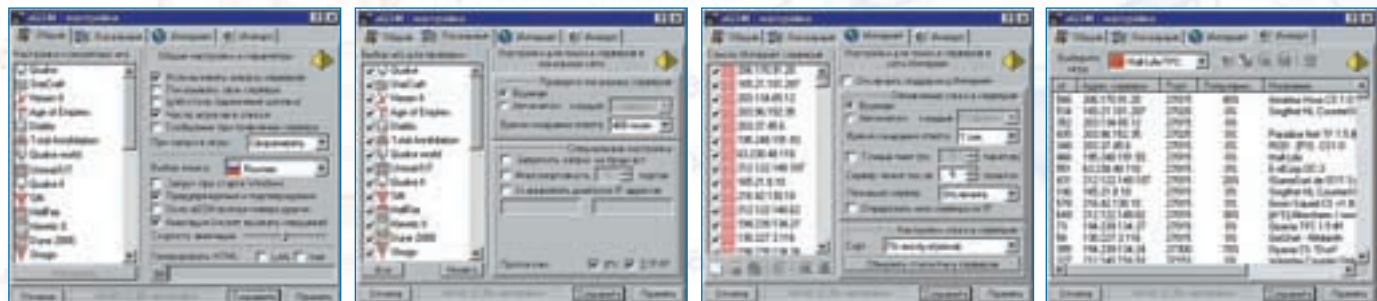
Объём инсталляшки aGSM составляет всего лишь 364 Кб (против 4 мегабайтного GS). Одно преимущество уже налицо. Интересно, сможет ли aGSM удержать и дальше позицию лидера?

После загрузки aGSM с официального сервера <http://www.agsm.net> приступаем к тщательному изучению интерфейса и функций программы.

В обеих программах при первом запуске мы попадаем в меню настроек игр, осуществляем выбор сервера, описываем «расположение» игр на локальном диске.

У aGSM есть одна примечательная особенность (или ещё одно преимущество перед GS) — в меню выбора языка есть Русский! Это, конечно, является может быть и не самой важной, но в то же время очень приятной особенностью для российских пользователей, так как обычно наш язык забывают включать в различного рода программы иностранного производства...

Возвратимся к aGSM. Итак, мы попали в основное меню, где можно настроить желаемые игры (пока поддерживается 32 игры, начиная от легендарного Quake'a и заканчивая уже не менее легендарным Nox'ом). Затем идёт закладка локальных настроек. Тут игрок может назначить используемые протоколы (всего их два, IPX и TCP/IP), указать частоту опроса занятых серверов, а также задать фильтрование по максимальному значению задержки пакета от сервера



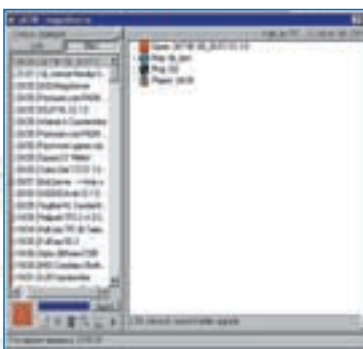
#04(85), ФЕВРАЛЬ 2001

до клиента. Игрок может выделить из списка любые (или все...) желаемые для проверки игры.

Особняком стоит закладка с названием «Интернет», посредством которой можно включить или отключить поддержку Интернета и задать параметры сортировки Интернет-серверов (по числу игроков, по меньшему пингу и т.д.). Тут же можно добавить новый сервер, введя адрес вручную.

Ну, вот и дошли до последней закладки, в которой импортируется список серверов, считываемый с мастер-сервера aGSM. Сервера в полученном списке можно обновить и проверить на работоспособность, причём будет показан даже такой параметр, как популярность сервера в процентах! Вот уж поистине невероятная программа. Но и это ещё не всё. Сохраняем все настройки и переходим к главному окну мониторинга серверов.

Тут присутствует всего несколько стандартных кнопок, таких как: запуск игры на выделенном в списке сервере, обновление списка серверов, вывод текущих настроек, с возможностью их изменения, а также опция поиска игрока, возможность получить краткую справку о программе (полную ищите на сайте aGSM, адрес которого был упомянут в начале текста) и возможность убрать программу в системный трей.



Хотелось бы отметить тот факт, что программа при каждом запуске автоматически обновляет список серверов, скачивая файл списка с мастер-сервера и сортирует в соответствии с предпочтениями игрока, выставленными заранее на экране настроек. Плюс ко всему имеется разделение на Интернет-сервера и на ЛАН-сервера для удобства пользования.

А теперь вернемся к нашему сравнению aGSM с GS.

GameSpy намного круче описываемой утилиты, это бесспорно. Но, во-первых, aGSM является полностью бесплатным продуктом (хорошо это или плохо сказать трудно, хотя, наверное, скорее плохо, чем хорошо, ведь у создателей GS

большой стимул обновлять свой коммерческий продукт, включать поддержку новых игр, разрабатывать все более интерактивный и футуристический интерфейс).

Зато aGSM «берёт» своей интуитивной простотой, нет никаких лишних наворотов. Здесь есть всё, что нужно нормальному геймеру и без изъёнов!

Подводя итог, я, как заядлый геймер, скорее склонюсь к простенькому aGSM с его стандартными функциями, нежели в сторону навороченного GS, насчитанного уже не только на геймера, но и на «интернетчика широкого профиля». Эти дополнительные функции, на мой взгляд, не красят GS: не для этого он был разработан, слишком много в него влихнули разработчики. Большинство геймеров не использует и половины возможностей GS!

А потому всем «точным геймерам», которым нужен достоверный мониторинг серверов, настоятельно рекомендую скачать aGSM по адресу <http://www.agsm.net/download.shtml>.

PS: Если у кого возникнут проблемы при запуске aGSM, и операционная система будет упоминать **ws2_32.dll**, то просто скачайте инсталлятор этой библиотеки по адресу <http://www.microsoft.com/windows/downloads/bin/W95ws2setup.exe>.

CM-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Иван Петрович (petrovich_ivan@mail.ru)

DOWNLOAD: ПРОВЕРЕНО ЛИЧНО

CS Launcher 1.0 (бета версия)

Интернет:
<http://tp.2000pages.com/cslauncher.htm>
Операционная система:
95/98/ME/2000/NT4
Размер: 95 Kб
Статус: Freeware

Из названия ясно, что эта программа запускает Counter Strike — самый востребованный мод HL. Такие утилиты встречаются, но, во-первых, CS Launcher 1.0 самый свежий, а, во-вторых, он отличается сочетанием простоты с широкими



возможностями, — с одной стороны вмешательство пользователя не требуется, а с другой — можно указать нужные параметры самостоятельно — имя хешника (например, **hl.exe** или **hlds.exe**) или даже использовать для CSL команду.

После загрузки CS Launcher 1.0 попадаем в главное окно с рядом меню. Наиболее важные это:

«Main»:

Сохранить/Загрузить настройки — соответственно, сохранить, загрузить, либо удалить какую-либо конфигурацию параметров;
Launch! — запуск CS с выбранными параметрами;
Exit — выход из CS Launcher 1.0;

«Options»:

Файловые настройки — указать путь к **hl.exe** и папку **HL** (по умолчанию);
Закрывать после запуска CS — утилита закрывается, после того, как запустит CS;
Использовать звуки — включить или отключить использование звуков в программе.
Сохранять настройки при выходе — при закрытии CSL будет автоматически сохранять настройки пользователя.
Показывать StatusBar — использовать или нет StatusBar

В меню «ToolZ» найдется еще одна полезная геймерам утилита — **Config Editor**, редактор для правки и создания конфигов CS. **Config Editor** не показывает файл, как обычный блокнот из Windows. Все команды разделены построчно и, чтобы отредактировать строку, нужно её выделить и изменить значение в поле «выбранная строка», а затем нажать «Сохранить» или **Enter**. Что особенно удобно список команд HL прилагается в установочном комплекте утилиты. Адреса многих серверов CS также уже есть в памяти CS Launcher'a.

BM Drivers

го сайта принесло дополнительные 120 очков в тесте 3D Mark 2000.

Интернет:
<http://www.bmdrivers.com/bmdriver.htm>
Операционная система: 95/98/2000/NT4
Размер: разный
Статус: Freeware

BusMaster-драйвера под все чипсеты — Intel, VIA, ALI, SIS и т.д. Настоятельно рекомендуется тем, кто хочет выжать из своего компьютера максимум скорости, ведь разогнать можно (и нужно!) не только видео карту и процессор. По результатам тестирования в некоторых случаях при использовании BusMaster-драйвера достигается прирост производительности до трех раз (особенно для чипсета 820 и UDMA 66/100 накопителей). Моей машине (на чипсете VIA) применение софта с это-



Удобно, что сайт поддерживает отсылку нужных драйверов по почте, обычно их размер колеблется в пределах 100-900 Kб. Для большинства чипсетов можно скачать не только один нужный драйвер, но и специальный «установочный набор». Такая утилита самостоятельно определит версии софта на машине, разберется, нужно ли обновление и, если апгрейд требуется, то самостоятельно установит последние драйвера.

Если неясными остаются какие-то вопросы, например, стоит ли применять тот или иной драйвер, как измерить производительность, оптимизировать настройки, то неплохо заглянуть в раздел **Tips & Tricks**. Тут все разжевано очень подробно...

Qbem 1.0

Интернет: <http://www.dxfania.boom.ru/download.html>
Операционная система: 95/98/2000/NT4
Размер: 228 Kб
Статус: Freeware



Если не хотите тратить время (и деньги) на бесцельное ожидание результатов запроса к перегруженному поисковику или многократно возобновлять докачку файла после обрыва, то можете заказывать и получать их прямо в личный почтовый ящик. Сайтов, которые предлагают такой сервис, немного, но зато есть утилиты, которые добавляют этот сервис к любому сайту! **Qbem** — одна из таких разработок.

Чтобы ей воспользоваться, нужно иметь почтовый ящик. Затем программа попросит указать «**Ваш E-mail**» — почтовый адрес, на который будут приходить результаты запроса (например, **dolser@mail.ru**), «**SMTP Host**» — адрес сервера, через который будут уходить запросы (например, **smtp.mail.ru** или вашего провайдера). Если не указать **UserID** — идентификатор пользователя (обычно это всё что стоит до @), то возможна неправильная работа с некоторыми почтовыми серверами. Вся подробная информация о протоколах и почте обычно есть на специальной страничке почтового сервера или в его **FAQ**.

Обратите внимание на выбор сервера, который доставит ответ на запрос в ваш почтовый ящик (поле «**To Address**»). Они различаются по скорости работы, ограничениям по количеству обращений к ним, размерами передаваемых файлов и т.д. («методом тыка» можно подобрать самый удобный).

Опция «**Автоопределение запроса**» включает возможность автоматического определения программой, что сейчас находится в строке запроса: данные для поиска или заказ файла. При отключении данной возможности, в случае возникновения «сомнений» у программы, будет выводится диалоговое окно, в котором нужно будет выбрать: произойдет поиск или требуется заказать файл.

Для тех, кто никогда не пользовался запросами или заказом софта по почте, расскажем об этом чуть подробнее.

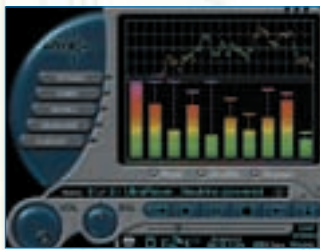
Наберите в строке «**Запрос**» — интересующую информацию. Выберите подходящую категорию поисковиков и укажите конкретный поисковик. Нажмите «**Выполнить**». Если настройки программы верны, то через некоторое время в почтовый ящик придет результат поиска.

Заказ файла делается аналогично. Наберите **URL** нужного файла в строке «**Запрос**» (можно перетягивать мышкой ссылки). Нажмите «**Выполнить**». Если все указано правильно, то через некоторое время в почтовый ящик свалится заказанный файл.

UltraPlayer

Интернет: <http://www.ultraplayer.com/>
Операционная система: 95/98/2000/NT4 (для NT обязателен браузер не ниже IE4)
Размер: 2 МБ
Статус: Freeware

Бесплатный проигрыватель MP3, WMA, WAV, CD Audio и потокового аудио. В отличие от других популярных MP3



плееров обеспечивает прием Интернет-радио, а также проигрывает видео файлы в форматах **Windows Media, AVI, MPEG, Real**. Обратите внимание — для воспроизведения видео типа **Windows Media** необходимо иметь в системе **Windows Media Player 6.4** или старше. **UltraPlayer** использует, конечно же, не сам проигрыватель от Майкрософта, а лишь его кодек.

Как и всякий современный медиа-плеер программа поддерживает **playlist**, есть эквалайзер, визуализатор в широком ассортименте (<http://www.ultraplayer.com/download/plugins/plugins.asp>).

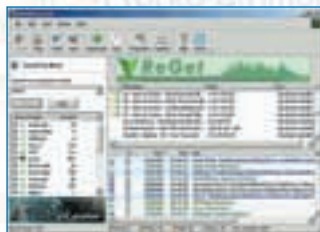
Особая прелесть **UltraPlayer'a** заключается не только в бесплатности, но и в достаточно красивом и крайне функциональном интерфейсе. **UltraPlayer** поддерживает «шкурки» (<http://www.ultraplayer.com/download/skins/skins.asp>). Особенно советуем «шкурку» **Gothica**.

По мнению многих Интернет-обозревателей **UltraPlayer** — потенциальный «убийца» **Winamp'a**.

WinMP3Locator 3.0

Интернет: <http://www.winmp3locator.com/>
Операционная система: 95/98/2000/NT4
Размер: 772 Кб
Статус: Freeware

Раз уж речь зашла об MP3-файлах, поговорим и о программах их поиска в Интернете. **WinMP3Locator** как раз из этой серии.



Первое, что бросается в глаза — удобная оболочка, интуитивно понятные кнопки и команды. Утилита поддерживает интеграцию с программой докачки **Reget** (www.reget.ru). Благодаря тесному взаимодействию тандем **WinMP3Locator + Reget** позволяет гибко регулировать скорость скачивания, нагрузку на сеть (в отличие от **Napster'a** он не «перетягивает на себя» весь трафик), а при обрыве связи — закачивать файл с того места, где произошел обрыв.

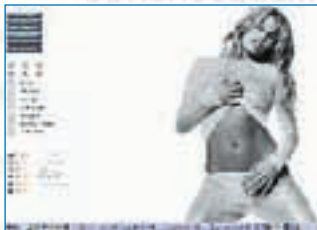
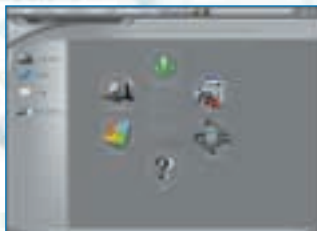
Отдельно поставляется и утилита локализации **WinMP3Locator**, кстати,

русский эта программа уже поддерживает.

Talisman 1.7

Интернет: <http://www.lighttek.com/talisman.htm>
Операционная система: 95/98/ME/2000/NT4 (обязателен IE4+)
Размер: 3500 Кб
Статус: Shareware

Хоть это и не совсем обычно для колонки «Download: проверено лично!», но рекомендую не конкретную программу, а целый сайт. На www.lighttek.com расположен ресурс коллектива программистов, прежде всего известных как авторы



надстройки над **IE** по имени **Talisman**. Применив эту программу-оболочку, мы получим новый Рабочий стол (**Desktop**) и улучшенную функциональность интерфейса ОС. На этот сайт стоит заглянуть, хотя бы потому, что как страница, так и предлагаемый софт отличаются стильным дизайном.

Помимо самого Талисмана полезной может оказаться и:

Alteros 3D (бета версия)

Интернет: <http://www.lighttek.com/alteros/index.htm>
Операционная система: 95/98/ME/2000/NT4
Размер: 2000 Кб
Статус: Shareware

Это программа просмотра 3D файлов различного формата (3DS, MAX, VRML, TrueSpace, LightWave и многих,

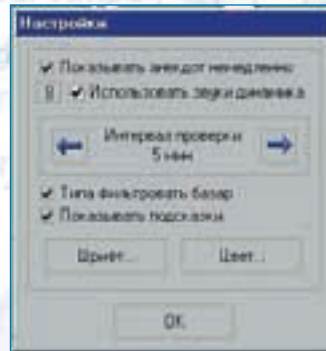


многих других), также как и обычных двумерных графических файлов (**JPEG, BMP, GIF** и других). Встроенные редакторы позволяют читать и изменять тексты, **HTML-документы** (обязателен **IE4+**) и еще много чего. **Alteros 3D** умеет перемещаться по гиперссылкам в файле, копировать результаты рендеринга **3D** в системный буфер обмена (в **BMP** или **JPEG**), откуда картинку можно вставить в любое приложение или использовать как обои Рабочего стола. Можно обрезать объемную картинку, применить к ней эффекты и т.п. Программа поддерживает смену «шкурок» и, как уже говорили, имеет очень приятный дизайн.

«Доставка анекдотов» 2.2

Интернет: <http://docs.4t.com/anekdots>
Операционная система: 95/98/ME/2000/NT4
Размер: 208 Кб
Статус: Freeware

Небольшая утилита, позволяющая время от времени прочитать свежий



анекдот и, если повезет, рассмеяться. Анекдоты собираются в Рунете и показываются во всплывающем окошке самой программы. Настроек немного — периодичность сканирования сети на предмет новых смешилок, оповещение о новых поступлениях звуком, выбор шрифта/фона и фильтрация мата.

Последняя фишка пока не работает, что плохо. То ли Рунет у нас такой, то ли программка ходит по каким-то ругательным сайтам, то ли с анекдотами напряг, но к концу дня от нецензурной лексики устаешь сильно...

Но к собственно «Доставки анекдотов» претензий нет, сидит в **System tray**, работает «как часы» и без сбоев.

SONY AIBO ERS-210

Ко мне, «Ганс»!

На меня мало впечатления произвела демонстрация первых образцов роботов в 1998 году. И если уж что-то заинтересовало, то, скорее, отзывы владельцев первых моделей **Sony AIBO**. Кстати, было чрезвычайно любопытно наблюдать за постепенно разворачивающейся дискуссией. Ненавистники **AIBO** в большей степени напирали на то, что обычная собака стоит несопоставимо дешевле, а возможностей у нее несравненно больше. Ортодоксально настроенные фанаты убеждали своих оппонентов в том, что теперь наступило самое подходящее время для того, чтобы избавиться от живых питомцев. Пусть **Sony AIBO** стоит баснословно дорого, но ведь можно сэкономить на еде, «робособаку» не нужно выгуливать, она никогда не болеет и т.д. В этих спорах родилась простая истина, которую проповедовала и сама **Sony** в своих официальных пресс-релизах. **AIBO**, конечно же, не может да и не должен заменять собой живого питомца. **AIBO** — это доступный многим образец высоких технологий, один из самых интересных экспериментов, связанных с моделированием искусственного интеллекта, «игрушка будущего»...

...Его назвали «Ганс». Другие имена он либо плохо запоминал, либо плохо на них реагировал. Возможно, это вопрос звучности или проявление искусственного характера? Внешне «Ганс» напоминал терминатора в собачьем облике. Вел он себя, правда, вполне добродушно. «Ганс» бегал по редакции, с любопытством осматривался, но больше всего интересовался легким красным шариком. Он «видел» его на довольно большом расстоянии, охотно подходил к нему и играл с ним. Игра заключалась в откатывании шарика с помощью одной из передних «лап» или «головы». «Ганс» также «разговаривал». Определенная последовательность электронных звуков весьма точно выражала его настроение. В коммуникационном арсенале «Ганса» оказался также немалый набор разных жестов. Он умел махать хвостом, дергать ушами и поднимать передние лапы. Десятки различных комбинаций означали что-то строго определенное. «Ганс» хочет, чтобы с ним поиграли, «Ганс» хочет, чтобы его оставили в покое, «Ганс» не понимает, что от него хотят, «Ганс» всеми силами старается привлечь на себя внимание окружающих. Нам предстояло выучить целый язык, чтобы понять, как общаться с роботом... «Ганс» был еще совсем маленьким щенком, и его надлежало воспитывать. Каждое правильное (с нашей точки зрения, разумеется) действие поощрялось поглаживанием пальцами по спине или голове. Каждое неправильное — наказывалось легким ударом по «носу». «Гансу», кажется, очень нравилось, когда его

хвалили. Он довольно пищал и весело мотал головой. И, наоборот, очень тяжело переживал наказание, всем своим видом показывая, как он расстроен. Бегающий по редакции робот оказался настоящим диверсантом. Рабочий процесс прекращался до тех пор, пока его не уносили счастливые хозяева. Даже самые отчаянные пессимисты с немалым интересом в глазах наблюдали за «Гансом», сопровождая, правда, его действия остроумными комментариями. Следить за роботом можно было часами. Его самостоятельность и «разумное» поведение гипнотизировали. Все равно что смотреть на аквариумных рыбок — вроде бы все одно и то же, однако постоянно что-то меняется. «Ганс» определенно менялся — он развивался, учился, демонстрировал новые движения и буквально «умнел» на глазах. Однако для то-





го, чтобы он «умнел», его нужно было «учить». «Ганс» оказался не только объектом для наблюдения, но и объектом для воспитания.

«Умный» AIBO ERS-210 способен реагировать на 40 различных слов. Однако научить им «Ганса» казалось примерно так же сложно, как воспитать живого щенка. По крайней мере, команде «Sit!» («Сидеть!») мы учили его толь-в-точь, как учили бы обычного пса. Громко произносим «Sit!», потом нажимаем на заднюю часть корпуса (или тела?), добиваясь того, чтобы «Ганс» сел. И так бесконечное число раз. Теоретически через n-ый промежуток времени «Ганс» дол-



жен самостоятельно выполнять команду. Если «воспитанник» не слушается, награждаем его щелчком по носу. Если он садится, то обязательно гладим его (кстати, как ни странно, процесс поглаживания почти всегда сопровождается поощрительными словами, хотя всем, разумеется, понятно, что робот не понимает по-русски и далеко не всегда распознает особенности интонационного рисунка).

Говорят, что AIBO ERS-210 узнает хозяина по голосу. У «Ганса» было много разных хозяев, точнее, много разных голосов, поэтому справедливость сего утверждения проверить не удалось, хотя оно почти не вызывает никаких сомнений. Говорят также, что робот способен узнавать внешность хозяина. По мнению большинства, это неправда. Действительно, если с «Гансом» обращались ласково, подолгу возились с ним и играли с ним, робот проявлял дружелюбие и пребывал в весьма счастливом расположении духа. Если «Ганса» игнорировали, отнимали у него мяч, заставляли делать то, что он не хочет или просто не понимает, он «обижался», ложился спать либо сигнализировал: «Оставьте меня в покое!».

Разумеется, нашлись экспериментаторы, которые, помещая «Ганса» в нестандартные ситуации, убеждали в интеллектуальности (или неинтеллектуальности) создания Sony. Все очень просто: кладем несчастную «собаку» на бок и готовимся смеяться. Ага, вот «Ганс» помахал в воздухе двумя «лапами» — наверное, не может понять, что же такое произошло! Но что это? «Ганс» отталкивается другими «лапами» от пола, как-то хитро выворачивает их, и вот он уже сидит на полу и просит вернуть ему отобранный мяч! Впечатляет, ничего не скажешь... Мне доводилось слышать также о любителях, которые рисовали на стене мяч красного цвета и потешались над AIBO, тупо толкающим мордой стену. Понятно, конечно, что возможности робота не безграничны, что искусственно созданные нестандартные ситуации могут оказаться тупиковыми для «Ганса», однако что это может кому-то доказать?

Когда-нибудь «Ганс» станет взрослой «собакой», он научится понимать все те 40 слов и команд, о которых мы говорили, будет отличать по голосу своих хозяев и будет по-прежнему удивлять тех, кто видит его впервые... А что дальше? Неужели он превратится в «еще одну фишку», которая будет пылиться где-нибудь в уголке и демонстрироваться по приходу гостей? Возвещает. Достаточно приобрести memory stick для AIBO, и программа «Ганса» изменится. Он сможет научиться чему-то новому, выучит новые команды и обязательно вновь удивит своих хозяев.

AIBO ERS-210 выгодно отличается от своего предшественника, модели ERS-110. Научившись распознавать человеческий голос, робот стал куда более «живым» и приятным в «общении». Весьма эффектным оказалось его внешнее преображение. Держающиеся уши, двигающийся хвост и подчеркнуто sci-fi'ный дизайн производят вполне свежее впечатление. Крохотную цифровую CMOS-камеру, выполняющую у AIBO функцию глаз, можно подключить к PC с помощью J141 LAN-карты. Так появляется уникальная возможность посмотреть на мир глазами своего питомца.

Общая оценка AIBO ERS-210 зависит от того, как к нему относиться. Сейчас это сложно назвать игрушкой, это совсем не замена живой собаки. Однако меня, например, «Ганс» заставил несколько иначе смотреть на окружающую действительность. Робот не симулирует поведение живого существа, он «живет» сам по себе. Общая программа — это только повод для определенного поведения, AIBO делает именно то, что хочет. Наверное, это и привлекает большинство пользователей... точнее, хозяев роботов.

AIBO ERS-210 — приобретение, доступное далеко не каждому. Причина высокой стоимости — ограниченное производство роботов. Надо полагать, пройдет какое-то время, AIBO станет таким же популярным явлением, каким некоторое время назад был «Томаготчи», и тогда во многих квартирах появятся свои «Гансы», «Майки» и «Ники»...

СИ-ЖЕЛЕЗО

ЖЕЛЕЗО



Dark Side Developer Kit (new) \$199.99

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

Только 8 Марта
на все заказы, поступившие от прекрасной
половины человечества предоставляется
СКИДКА 8%



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: sales@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 \$279.99



Дополнительный набор \$90



FINAL FANTASY IX

Продолжение.
Начало в номере
01(82) за январь 2001 года.

Максим Заяц

Раздел 8: Шахта

#0444.jpg-0449.jpg Спустившись по лестнице ко входу в шахту **Fossil Roo**, мы проходим мимо закрытой решетки, которая с грохотом распахивается у нас за спиной, выпуская... робота. **Armodullahan** радостно гонится за нами на протяжении нескольких экранов — а мы, соответственно, столь же радостно убегаем от него. Задача осложняется тем, что на пути периодически попадают некие лезвия-маятники — урона они не наносят, но вот движение замедляют довольно сильно. В случае, если роботу удастся догнать нас, приходится в темпе обижать его и



мчаться дальше. Маленькая проблема заключается в том, что уничтожить его совсем наверняка не удастся — через несколько мгновений после очередного поражения бесформенная груда деталей отскребает себя от пола пещеры и целеустремленно мчится вслед за нами. Все заканчивается на третьем экране, где нашему небольшому отряду удается перепрыгнуть через провал, в который благополучно сваливается не заметивший ловушки робот. А на следующем экране нас уже поджидает некая красотка с топором, представившаяся Лани, охотницей за людьми. Она была одной из тех, кто получил от королевы Брахны задание доставить медальон принцессы... и, похоже, ей все равно, с какого тела снимать его — с живого или с мертвого.

Босс: LANI

Уровень: 19
HP: 5708
Gil: 0
MP: 4802
AP: 0
Предметы: -
Можно украсть: Coral Sword, Gladius, Ether
Атака: Aera, Water, Fira, Thundara
Слабость: -

Девушка далеко не так сильна, как кажется. Помимо большого топора и непомерной самоуверенности, у нее имеется несколько полезных предметов, стянуть которые поручается Зидану. Пока он работает над этим, Виви упражняется в использовании черной магии, Куина машет вилкой, а Даггер лечит всю компанию своими заклинаниями. После того как все полезные предметы экипировки у Лани заканчиваются, ее можно обижать по-крупному — читай, с использованием Зидана. Несколько ударов вполне достаточно для того чтобы девушка покинула нас быстрым шагом. Продолжаем экскурсию... На следующем экране мы наблюдаем за тем, как по потолку деловито

переносится дикий жук-гаргант. В левой части экрана растут довольно милые желтые цветы. Сорвав один из них, мы приманиваем жука (в подходящем для этого месте над головой у Зидана появляется иконка с восклицательным знаком). На этот раз путешествовать придется без удобств — на диких жуках корзинки для пассажиров не предусмотрены. Нежно обхватив гарганта за шею, мы перемещаемся на следующий экран. Идем наверх. Оказывается, эта шахта вполне обитаема — во всяком случае, по ней шляется огромное количество разнообразных охотников за сокровищами. Одно-

го из них мы встречаем на следующем экране. Расспросив аборигена здешних мест о том, как можно добраться до Внешнего континента, мы начинаем решать гигантскую головоломку с жуками. Все очень просто: гарганты путешествуют по всему лабиринту пещер, но они ненавидят воду и никогда не пойдут по пути, заблокированному небольшим водопадом. Все что от нас требуется — управлять этими водопадами с помощью рычагов, меняя маршруты движения гаргантов. Приступаем к делу. Бежим на-



верх-направо, переходим на следующий экран и срываем цветок для того чтобы подманить гарганта. Жук переносит нас в другую пещеру. Бежим направо, переходим на следующий экран и поворачиваем рычаг. Миникарта, появившаяся в правом верхнем углу экрана, наглядно демонстрирует нам изменение маршрута. Возвращаемся на предыдущий экран и вновь подманиваем жука. Оказавшись в новой пещере, мы бежим налево, поднимаемся вверх по лестнице и затем бежим наверх. В сундуке на следующем экране нас ждет **Ether**. Возвращаемся на предыдущий экран, спускаемся вниз по лестнице и вновь бежим наверх — на этот раз в правый верхний угол экрана. По извилистой дорожке мы перемещаемся на следующий экран и нажимаем на рычаг #2. Возвращаемся к тому месту, куда нас доставил гаргант, и вновь подманиваем жука.

Он доставляет нас в уже знакомую пещеру. Бежим направо и вновь нажимаем на рычаг #1. После этого возвращаемся на предыдущий экран и вновь подманиваем жука цветком. Теперь нам нужно вернуться к тому охотнику за сокровищами, который рассказывал нам о гаргантах и переключателях. От него мы идем вниз и встречаем... Стилзкина, а с ним еще одного мугла. На этот раз неутомимый путешественник предлагает нам приобрести **Phoenix Pinion, Remedy** и **Ether** по сходной цене **555 Gil**. Оформив покупку, мы просим мугла сохранить игру и идем вниз, на следующий экран. Подманив жука, мы перемещаемся в новую пещеру. Стоящий здесь охотник за сокровищами с радостью поможет нам раздобыть несколько полезных вещей — за соответствующую плату, разумеется. Разобравшись с покупками, поднимаемся вверх по лестнице и нажимаем на рычаг #4. Бежим направо и переходим на следующий экран. Здесь





нам необходимо подманить очередного гарганта, который доставит нас в новую пещеру. Оказавшись на месте, бежим направо и переходим на следующий экран. Здесь в сундуке нас дожидается **Lamia's Tiara**. Забрав ее оттуда, мы возвращаемся на предыдущий экран и на жуке мчимся обратно к рычагу #4. Нажав на него еще раз, мы вновь бежим направо и вновь подманиваем к себе жука. На этот раз мы попадаем в довольно милую пещеру с водопадом — она находится справа от того места, куда нас доставил жук.

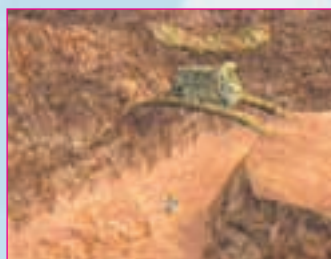
Вскарabавшись вверх по лианам, оплетающим каменную стену, мы пытаемся сместиться немного правее. Неудачно — сильная струя воды сбрасывает Зидана вниз, в озеро. Для того чтобы выбраться из него нам необходимо нажать на клавишу **Q**. Поднимаемся вверх по откосу справа и вновь карабкаемся по лианам — на этот раз к проходу, который находится вверху справа. Перебравшись на следующий экран, мы попадаем в пещеру, где очередной охотник за сокровищами активно сокрушает киркой каменную стену. Он с радостью одолжит нам свой инстру-



мент на неопределенное время всего лишь за один **Potion**. Соглашаемся на эту сделку и через минуту уже стоим с киркой в руках, и жажда наквивы постепенно заволакивает сознание. :) Не будем увлекаться. Прежде всего необходимо продолбить стенку в правой верхней части экрана. После доброго десятка ударов из нее вываливается мугл, которого мы просим сохранить игру. Затарившись снадобрьями в магшопе, мы начинаем дол-

бить центральную скалу. Если долго мучаться, что-нибудь сломается... Время от времени к нам в руки сваливаются различные полезные предметы — начиная от банальных **Potion** и заканчивая весьма полезными предметами экипировки. Вдоволь наработавшись, мы возвращаем кирку владельцу и идем в проход в правом нижнем углу экрана. На следующем экране нам необходимо забраться в левый нижний угол, где спрятан сундук с **Survival Vest**. Забрав его с собой, мы возвращаемся на предыдущий экран, а оттуда — к озеру. И вновь мы карабкаемся вверх по лианам — на этот раз в левый верхний угол экрана, где находится последний рычаг. Нажав на него, мы цепляемся за лианы и карабкаемся направо, стараясь вновь попасть под струю водопада. Выбравшись из пруда, идем направо и, не поднимаясь вверх по откосу, идем в проход в правой нижней части экрана. Последняя поездка на жуке — и мы выбираемся из шахты для того чтобы вдохнуть воздух Внешнего континента. Добро пожаловать!

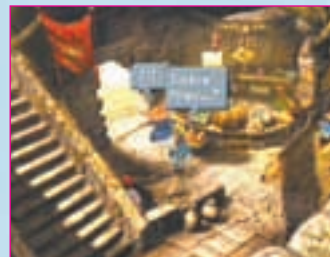
#0476.jpg Оказавшись на карте, мы бежим вперед до тех пор, пока не видим над головой нечто вроде моста с каким-то сооружением посередине. Пробегая под ним, стоит уделить особое внимание местным обитателям, с которыми нашему отряду, вероятно, предстоит сразиться. Знакомьтесь — этого малютку-кактуса зовут **Cactuar**, и большую часть времени он проводит в земле. Пока он там находится, ни в коем случае нельзя атаковать его — в ответ кактусенок применяет атаку **1000 Needles**, которая сносит у одного из на-



ших персонажей, соответственно, **1000 HP** — по одному на каждую иголку. Итак, до тех пор пока из земли торчит лишь макушка кактуса, мы ждем и строим планы мести. Но стоит ему показаться на поверхности — и можно применять грубую физическую силу. В награду за победу в каждом из таких боев наши персонажи получают более **1000 Exp** — отличный шанс немного поднять уровни всех членов отряда. Обогнув холм справа, мы забираемся наверх по пологому склону и бежим к мосту. Странное сооружение на проверку оказывается не менее странной деревушкой...

Раздел 9: Conde Petie

#0479.jpg-0487.jpg Прежде чем познакомиться с местными обитателями, нашим героям придется научиться правильно выговаривать их приветствие: «**Rally-Ho!**». После того как с формальностями будет покончено, нам покажут **ATE**. Каменная арка закрывает от нас небольшой участок экрана. Если покопаться за ней в темном углу слева, мы сможем достать из сундука **2700 Gil**. После этого мы с чистой совестью бежим наверх и заходим в



дверь, возле которой стоит один из местных жителей. На следующем экране нам покажут еще один **ATE**, и у нас появится возможность заглянуть в одну из двух дверей слева (обе они ведут в деревенскую гостиницу). Внутри нас ждет еще очередной **ATE**, из которого мы узнаем об основной проблеме маленькой деревушки — таинственных воришках, специализирующихся исключительно на проделывании. Отдохнув в гостинице, мы вы-

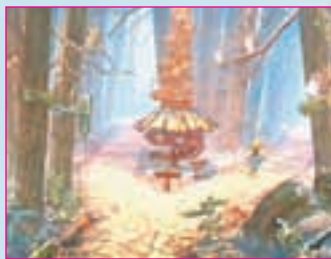
ходим обратно на улицу, бежим наверх и поднимаемся вверх по лестнице. Еще один **ATE**, после которого мы спускаемся в нижнюю часть огромного зала и разговариваем с Виви. Очередной **ATE** настаивает нас сразу после разговора, после чего мы бежим в правый нижний угол экрана и спускаемся вниз по лестнице. Это магазин, и в нем стоит... черный маг?! Он убегает, прежде чем мы успеваем хорошенько рассмотреть его. Виви мчит за ним, Зидан бежит следом — и на выходе сталкивается с Даггер. Всем отрядом они несутся к выходу из деревни, но все напрасно — черному магу удается сбежать. Местный абориген с готовностью сообщает нам, что «острые шапки» приходят из леса, который находится к юго-востоку от **Conde Petie**. Похоже, туда-то нам и придется отправиться. Однако перед этим стоит вернуться в магазин и пополнить запас различных снадобрив. Попросив стоящего неподалеку мугла сохранить игру, мы пробегаемся вдоль нижнего края экрана в поисках скрытого сундука, в котором лежит **Phoenix Pinion**, а затем бежим направо и переходим на следующий экран. Здесь находится еще один магазин, в котором мы можем обновить оружие и снаряжение наших персонажей. Покончив со сборами, мы возвращаемся к выходу из деревни и по карте Внешнего континента бежим на юго-восток, туда, где у подножия холма виднеется огромный лес. Нам придется пройти его до конца для того чтобы добраться до поселения черных магов.

Раздел 10: Поселение черных магов

#0489.jpg-0493.jpg Однако, прежде чем попасть непосредственно в поселок, нам придется еще раз погоняться за тем самым черным магом. В тот момент, когда мы подходим к развилке, он скрывается в правом верхнем углу экрана. Бежим туда... трижды, потому что каждый раз мы будем возвращаться на тот же самый экран. Индикатором того, куда нужно бежать дальше, служит сова, которая пролетает между кронами деревьев всякий

раз, когда нам нужно двигаться направо. Итак, три раза мы уходим в правый верхний угол экрана, на четвертый нам нужно бежать в левый верхний угол. После этого в правом верхнем углу вновь появляется черный маг. Последовав за ним, мы видим, как он снимает заклинание, укравшее лесной поселок от посторонних глаз.

Кому-то это может показаться странным, однако произведенные на заводе черные маги умеют говорить... более того, они даже боятся нас и убегают при появлении нашего отряда. Все разбираются по поселку: Виви — общаться с соотечес-



твенниками, Даггер — осматривать достопримечательности, Куина — искать еду. Зидан остается в полном одиночестве. Просмотрев АТЕ, мы заходим в дом слева и покупаем новое оружие и снаряжение. Покинув магазин, мы направляемся в правый верхний угол экрана (не поднимаясь на деревянную платформу). Миновав стоящего перед мельницей мугла, мы заходим внутрь, просматриваем очередную АТЕ и разговариваем с Куиной, которая собирается съесть яйцо чокобо. Поговорив с черными магами, охраняющими яйцо от прожорливого гурмана, мы находим спрятанный в этом помещении **Gysahl Green** и выходим наружу. Попросив мугла сохранить игру, возвращаемся ко входу в поселок. Здесь, поднявшись на деревянную платформу в верхней части экрана, мы уходим налево.

На следующем экране мы видим два дома. Для начала можно зайти в тот, что находится справа, и пополнить запас снадобий. Вернувшись на улицу, мы заходим



в левый дом и разговариваем с Даггер, которая безуспешно пытается убедить черных магов в нашей полной безобидности. После того как Даггер отправляется на поиски Виви, мы получаем возможность покопаться в спрятанном слева сундуке и достать оттуда **2000 Gil**. Вскрабавшись по лестнице на крышу, в верхней части экрана мы находим еще один сундук, в котором лежат **843 Gil**. После этого можно спуститься вниз и завести знакомство с обитателями этого дома, который на поверку оказывается магазином синтеза. Собрав новое оружие для членов нашего отряда, мы покидаем магазин синтеза и на улице видим Виви, который забегает в магазин снадобий. Бежим следом за ним и выходим из магазина через заднюю дверь. Миновав небольшой деревянный мостик, мы попадаем в запустев-

гостиницу. Зидан разговаривает с Виви, и вскоре к ним присоединяются Даггер и Куина. Всей компании предлагают немного отдохнуть. Что ж, неплохая идея. Ночью Виви уходит из гостиницы, оставив там своих друзей. Даггер беспокоится о нем, но Зидан объясняет ей, что маленький черный маг просто ищет место, которое он мог бы назвать своим домом. После этого хвостатый ворюшка рассказывает принцессе небольшую историю из своей жизни и благополучно засыпает. Тем временем Виви обсуждает с одним из черных магов вопрос, который с недавних пор занимает его больше всего...

Попуту один из черных магов сообщает Даггер весьма полезную информацию. Куджа и его серебристого дракона видели в северной части континента, в том месте, которое обитатели **Conde Petie** называют Убежищем. Похоже, нам стоит отправиться туда — но перед этим стоит завершить еще пару дел в поселке черных магов. Прежде всего нам стоит вернуться в гостиницу и покопаться в сундуке, стоящем возле кровати, для того чтобы дос-



тать оттуда **Virgo Stellazio**. После этого мы отправляемся в магазин синтеза, вновь поднимаемся на крышу и, пробравшись в нижнюю часть экрана (поближе к улице) подслушиваем разговор двух черных магов о продавце магазина снадобий, у которого можно купить нечто «обычное». Спускаемся вниз, переходим в магазин, который находится справа и просим хозяина продать нам... в общем, «как обычно». Хозяин покидает стойку и начинает копать в своих ящиках, предоставив нам великолепную возможность забраться на второй этаж магазина и стянуть из сундука под кроватью **Black Belt**. Завершив все приготовления, мы покидаем поселок черных магов и по карте возвращаемся в **Conde Petie**.

Раздел 11: Conde Petie

#0510.jpg-0513.jpg Вновь оказавшись в деревне, мы направляемся напрямик к гостинице и на этом экране поднимаемся вверх по лестнице. Оказавшись в огром-



ном зале, мы общаемся со стражником, который стоит в правом верхнем углу, и узнаем у него, что попасть в Убежище может лишь тот, кто прошел некую загадочную «церемонию». Более подробную информацию о ней нам может дать Его Святейшество. Вернувшись к гостинице, мы видим разглагольствующего перед ней старика, который представляется отцом Дави-

дом. Из его слов следует, что «церемония» представляет собой законное бракосочетание двух неравнодушных друг к другу людей. Разумеется, Зидан не может упустить случая предложить принцессе выйти за него замуж... и что самое смешное — она соглашается! И практически сразу же начинается церемония бракосочетания. Правда, поцелуя новоиспеченный муж в итоге так и не удостоился, но это уже мелочи. Теперь мы имеем полное право отправиться в Убежище. Одна маленькая проблема: Виви и Куину туда пускать никто не собирается. А что если поменять их тоже?! И сразу же следует еще одна брачная церемония, в ходе которой ни один из виновников торжества так и не проронил ни слова. Впрочем, Куина, похоже, была растрогана. Сообщив стражникам возле оружейного магазина о том, что теперь наш отряд состоит исключительно из молодоженов, мы готовимся проследовать дальше... но как раз в этот момент мимо нас вихрем проносятся маленькая девочка и мугл. Жители деревни наконец-то отыскали своих ворюшек... но догнать их так и не смогли. Во всяком случае, на следующем экране погоня прекращается, и мы вступаем на горный перевал.

Раздел 12: Горный перевал

#0518.jpg-0521.jpg Ворюшкам не удалось убежать далеко. Маленькая девочка зацепилась одеждой за ветку, и испуганный мугл улетел без нее. За ним побежала Куина, которая почему-то решила, что муглы



должны быть весьма недурны на вкус. У Зидана же появилась возможность освободить девочку и познакомиться с ней. Итак, маленькую ворюшку зовут Эйко, и она живет по другую сторону перевала. Нечего и говорить о том, что весь наш отряд немедленно вызывается проводить ребенка до дома. Вновь получив управление в свои руки, мы бежим налево и карабкаемся вверх по лианам для того чтобы добраться до сундука, в котором лежит **Remedy**. После этого, не спускаясь вниз, мы бежим направо и переходим на следующий экран. К этому времени на нас уже наверняка кто-нибудь успеет напасть, и во время боя выяснится, что Эйко — самый настоящий маг-суммонер, такая же, как Даггер. Вытащив из статуи синий камень (**Blue Stone**), мы возвращаемся на предыдущий экран и спускаемся вниз по лианам. Бежим вниз, затем направо и на следующем экране снова взбираемся вверх по лианам. Бежим налево, переходим на следующий экран и достаем красный камень (**Red Stone**) из статуи и **Tent** из сундука. Возвращаемся на предыдущий экран, спускаемся вниз по лианам и бежим дальше. Миновав следующий экран, мы бежим вверх и вновь встречаем Стилькина. На этот раз он предлагает нам приобрести **Magic Tag, Tent** и **Ether** за **666 Gil**. Совершив покупку, мы просим мугла сохранить игру.

От этого места вниз ведут три дороги — центральная, по которой мы пришли, и

две других. Бежим по правой дороге и на следующем экране устанавливаем в статую два найденных недавно камня — синий и красный. Возвращаемся к муглам,



бежим по левой дороге и взбираемся вверх по лестнице. На следующем экране мы бежим вперед до тех пор, пока нам не покажут ролик с огромным и очень красивым деревом. После этого мы бежим направо и готовимся к сражению с боссом.

Босс: HILGIGARS

Уровень: 28

HP: 8106

Gil: 2136

MP: 908

AP: 9

Предметы: Tent

Можно украсть: Fairy Flute, Mythril Fork,

Phoenix Down

Атаки: Earthquake, Hiphop, Knock Down,

Ciraga

Слабость: Thunder

Этот бой стоит закончить как можно быстрее. Воровать у этого гиганта фактически нечего, а своими атаками **Earthquake** и **Hiphop** он может доставить немало неприятных минут всем членам нашего отряда. К тому же он умеет еще и лечиться! Действуя по привычной схеме — Зидан и Виви атакуют врага, девушки занимаются лечением, — мы быстро избавляемся от **HILGIGARS** и расспрашиваем Эйко об эйдолонах и о дереве, которое называется **Iifa Tree**. Вытащив из статуи желтый камень (**Yellow Stone**), мы идем направо и переходим на следующий экран. Здесь нас ждет развилка. Выбираем правый путь и на следующем экране извлекаем из очередной статуи зеленый камень (**Green Stone**). После этого можно вернуться обратно к развилке и идти по левому пути (о камнях мы позаботимся немного позднее). Через некоторое время мы оказываемся на карте Внешнего континента по другую сторону горного перевала. Теперь наша задача — проводить Эйко домой. К северу от выхода с перевала находятся странные руины, которые при ближайшем рассмотрении оказываются деревней суммонеров — **Madain Sari**.

Раздел 13: Madain Sari

#0534.jpg-0539.jpg Едва мы заходим в развалины, как, откуда ни возьмись, со всех сторон слетается целая стая муглов. Все они радостно приветствуют Эйко, следом за которой мы переходим на следующий экран — на площадь с фонтаном.



Здесь маленькая магесса усаживает Зидана на скамейку и учиняет подробный доклад обо всех сферах его увлечений и интересов. Под конец разговора Даггер да-



же начинает слегка ревновать хвостатого ворюшку. Эйко отправляется готовить обед, а мы, просмотрев АТЕ о душевных терзаниях Виви, вместе с Зиданом отправляемся знакомиться с местными достопримечательностями. Прежде всего стоит заглянуть за фонтан — там спрятан **Libra Stellazio**. За спиной у Даггер находится скрытый сундук, в котором лежит **Tent**. Собрав таким образом все полезные предметы, мы идем налево и, оказавшись



на следующем экране, разговариваем с Виви. После этого нам показывают еще один АТЕ (на этот раз про Даггер), и мы пытаемся зайти в дверь дома Эйко. Мугл не пускает нас внутрь, мотивируя это тем, что обед еще не готов. И практически сразу же нам показывают еще один АТЕ, из которого мы как раз узнаем о процессе приготовления обеда. Итак, похоже, что, несмотря на свой достаточно юный возраст, Эйко положила глаз на Зидана и всерьез надеется очаровать его своей стряпней. Что ж, путь к сердцу мужчины лежит через его желудок. Но для этого еда и в самом деле должна быть приготовлена достойно. Решено: сегодня на обед у нас будет картошка с рыбой. Раздав муглам задания (помогать на кухне, ловить рыбу и копать картошку), Эйко начинает готовить, а мы с Зиданом возвращаемся на площадь с фонтаном. Отсюда мы бежим вверх и переходим на следующий экран. Мугл, охраняющий проход, отказывается пропустить нас в «запретную зону». Ну и пожалуйста, не очень-то и хотелось... Внезапно на скале появляется Куина. Она заявляет о том, что в деревне нет ничего съедобного, кроме камней и песка, есть которые она не хочет, — после чего прыгает вниз, в воду. Вылавливать Куину из реки мы не будем. Вернувшись назад к дому Эйко, Зидан пытается еще раз заговорить со стоящим в дверях муглом, и на этот раз он соглашается показать нам Стену Эйдолонов. Мы вновь отправляемся ко входу в «запретную зону», по дороге просматривая еще один АТЕ.

На этот раз перед Эйко и ее муглом стоит чисто математическая проблема: на сколько персон готовить обед? Выбираем любое число больше 10 и решительно отказываемся добавить в блюдо оглопа, найденного Эйко (в конце

концов, далеко не все любят жуков). После этого мы оставляем мугла хозяйничать на кухне, и Эйко бежит к его приятелю, который только что поймал в реке огромную рыбу по имени Куина. После АТЕ Зидан разговаривает с муглом перед входом в «запретную зону» и, узнав о Стене Эйдолонов, хочет позвать на экскурсию Даггер. Вернувшись к фонтану, мы бежим вниз и переходим на следующий экран. Поговорив с Даггер, мы вместе с ней возвращаемся ко входу в «запретную зону» и отправляемся смотреть на Стену Эйдолонов. Даггер узнает многие изображения на фресках и хочет рассмотреть их поподробнее. Мы уводим Зидана из «запретной зоны» и смотрим еще один АТЕ.

«Рыба по имени Куина» могла бы помочь Эйко в приготовлении обеда — если ее об этом попросить, конечно. В первую очередь она дает совет усилить огонь плиты с помощью магии Виви. Мы с Зиданом возвращаемся к дому Эйко, и на этот раз нам удается войти внутрь. Начинается долгожданный обед, в ходе которого Эйко рассказывает о том, как она стала единственной обитательницей **Madain Sari**. После обеда все благодарят хозяйку, а Зидан даже соглашается попробовать ее стряпню каждый день... может быть. И почему она обиделась? Как бы то ни было, Зидан получает задание отнести на кухню грязные тарелки. Не будем торопиться. В столовой находится целых два сундука. В том, что находится справа, лежит **Ore**, за ним спрятан еще один — для того чтоб добраться до второго сундука нам придется обойти стол. Заполучив **Phoenix Pinion**, мы собираем со стола грязную посуду и благополучно относим ее на кухню. Здесь нам удастся расспросить Эйко об **Iifa Tree**. Оказывается, в этом дереве заключен один из эйдолонов — настолько могущественный, что для того, чтобы удержать его, пришлось создать специальный магический барьер,

снимать который маленькая магесса не соглашается ни под каким видом. Убедившись в том, что уговаривать ее бесполезно, мы возвращаемся обратно в столовую, где один из муглов предлагает нам отдохнуть. Ночью Зидан и Виви ведут откровенный разговор о жизни... который подслушивает Эйко. Маленькая девочка все больше убеждается в правильности своего выбора. :) На следующее утро она заявляет о том, что готова снять магический барьер вокруг **Iifa Tree**, и весь наш отряд автоматически оказывается на карте Внешнего континента. Двигаясь на юг, мы возвращаемся к горному перевалу и проходим его насквозь, на этот раз выйдя на равнину неподалеку от гигантского дерева.

Раздел 14: Древнее Дерево Жизни

#0549.jpg-0553.jpg Прежде чем начать восхождение, рекомендуется сохранить игру. Путь обещает быть долгим — хотя бы потому, что буквально на каждом шагу нам будут попадаться далеко не самые слабые монстры. И так, согласно предположению Зидана **Iifa Tree** является источником загадочного тумана **Mist**. После нескольких неудачных попыток пробить барьер и попинать его ногами, мы обращаемся за помощью к Эйко. Маленькая магесса за две секунды освобождает путь, получив в итоге **Ruby Gem**, и мы начинаем долгое восхождение по корням гигантского дерева.

Через некоторое время нам на пути попадает мугл. Попросив его сохранить игру, мы продолжаем свой путь до тех пор, пока не приходим к круглому подъемнику, который опускает нас в недра **Iifa Tree**. Здесь, в темноте, наш путь становится еще более извилистым. На первой же развилке стоит засунуть руку в дупло и нажать там на какой-то рычаг, после

чего нам почти на голову падает сундук с **Phoenix Down**. По дороге нам попадается еще два сундука (с **Hi-Potion** и **Lamia's Flute**) и дупло, в котором спрятан **Ether**.



Третий сундук спрятан слева от того, в котором лежала **Lamia's Flute**; в нем находится **Remedy**. Наконец, наш отряд прибывает в очередное малосимпатичное место, в полном составе грузится на огромный зеленый лист и стремительно опускается на нем куда-то вниз. По дороге выбравшийся из кармана Эйко мугл заявляет о том, что он чувствует присутствие множества живых существ внизу. А затем, откуда ни возьмись, появляются зомби. Отбив первую атаку, мы разговариваем с Виви, который вспоминает фабрику по выпуску черных магов в Дали. После этого нас ждет еще один бой и, наконец-то, относительно твердый пол под ногами.

Оказавшись внизу, мы спускаемся вниз по лестнице справа. Сразу за лестницей спрятан сундук, в котором лежит **Elixir**. Забрав его оттуда, мы оббегаем ствол слева и заходим за него для того чтобы найти еще один скрытый сундук — на этот раз с **Brigandine Vest**. Поговорив с Эйко, мы романтично наблюдаем вместе с ней за зеленым свечением, а затем бежим в левый нижний угол экрана и, после того как над головой Зидана появляется иконка с восклицательным знаком, нажимаем на кнопку **△**. Стена... движется?! Что-то прилетает сверху — и как раз в этот момент Даггер падает. Мы бежим к ней и, убедившись, что все в порядке, знакомимся с **Soulcage** — беспринципной, но поразительно правдивой тварью, которая равнодушно сообщает нам о том, что это



она является источником тумана, который послужил причиной многих войн на разных континентах. Куджа, в свою очередь, использует **Mist** для создания различных монстров, чему **Soulcage**, естественно, никак не препятствует. Одним словом, уничтожение этой гадины, вне сомнений, должно возглавить список добрых дел, уже совершенных нами.

Босс: SOULCAGE

Уровень: 26
HP: 9765
Gil: 3800
MP: 862

AP: 9
Предметы: **Elixir**, **Phoenix Down**
Можно украсть: **Brigandine**,



Magician Cloak, Oak Staff
Атака: Level5 Death, Fire Blades, Shockwave, Mustard Bomb, Leaf Swirl
Слабость: -

Напрасно, ох, напрасно **Soulcage** был настолько уверен в собственной победе. Конечно же, он силен... и даже очень. К примеру, атака **Level5 Death** убивает всех наших персонажей, уровень которых кратен 5 (то есть 30, 25, 30 и т.д.), ну а **Mustard Bomb**, в свою очередь, убивает всего одного персонажа — зато с малой степенью вероятности. Одно радует — по классу своему **Soulcage** относится к нежити, а значит, обидеть его проще всего: девушкам достаточно всего лишь «подлечивать» его белой магией **Cure** и



Curaga, в то время как Зидан будет заниматься вытягиванием предметов. Ну а для того чтобы моментально закончить бой достаточно бросить в противника всего один **Elixir**. Одержав победу, мы покидаем ствол дерева и наблюдаем за тем, как оно освобождается от тумана. Сидя возле входа, мы злорадно поджидаем Куджа и утешаем Виви, который твердо убежден в том, что отныне все черные маги возненавидят его за то, что он принял участие в уничтожении единственного источника их существования. Через некоторое время к Эйко подбегает один из ее верных муглов, который сообщает о том, что в **Madain Sari** произошло похищение какого-то очень важного предмета. Эйко немедленно отправляется назад, и весь наш отряд следует за ней. В конце концов, Куджа может и подождать... Вновь оказавшись на карте Внешнего континента, мы проходим по горному перевалу и спешим по направлению к **Madain Sari**.

Раздел 15: Madain Sari

#0565.jpg-0569.jpg Муглы торопят Эйко, и мы бежим следом за ней по направлению к ее дому. Заходим внутрь, из кухни бежим в нижнюю часть экрана, спускаемся вниз по лестнице и заглядываем в небольшую комнатку внизу. Из сундука был украден камень, который маги-суммонеры передавали из поколения в поколение. Нужно искать вора... но Эйко отправляется к Стене Эйдолонов — ей необходимо помолиться предкам и попросить у них прощения. Она выходит на улицу — и вскоре мы слышим ее испуганный крик. Вбежавший в комнату Виви сообщает о том, что Эйко схватила та самая девушка, с которой мы дрались в шахте **Fossil Roo**. Прежде чем отправиться на встречу с Лани, мы инспектируем сундуки Эйко: в том, что стоит справа, лежит **Survival Vest**, в сундуке, скрытом за пределами экрана слева, лежит **Phoenix Down**. Собрав все это, мы отправляемся к Скале Эйдолонов. Перед входом в «запретную зону» дежурят взволнованные муглы. Поговорив с одним из них, мы просим его восстановить **HP** и **MP** всех членов нашего отряда, после чего осторожно заглядываем внутрь. Лани держит

Эйко на вытянутой руке за лямки платья и, похоже, ждет нашего появления. Не будем ее разочаровывать. Второй мугл отдает нам найденное им сокровище — **Exploda** и **Elixir**. После этого мы осведомляемся у Мога, не собирается ли он помочь нам в операции по спасению хозяй-



ки, и получив от напуганного мугла отрицательный ответ, заходим внутрь. Лани на время усыпила Эйко и теперь требует у нас медальон принцессы. Похоже, у нас нет выбора... Но в тот момент, когда Виви уже собирается передать охотнице медальон, на сцене появляется второй охотник — тот самый красноволосый тип, которому королева Брахна поручила добыть голову Зидана — и спасает Эйко. Лани вне себя от гнева, но выбора у нее нет, и она убегает. Красноволосый в свою очередь заявляет, что он отнюдь не собирается дружить с нами, и вызывает Зидана на поединок.

Босс: SCARLET HAIR

Уровень: 22
HP: 8985
Gil: 4790
MP: 5865
AP: 9
Предметы: Tent
Можно украсть: Poison Knuckles, Ether
Атака: обычное оружие
Слабость: -

Единственное преимущество охотника — его скорость. За то время, которое требуется Зидану для того чтобы сделать один ход, красноволосый успевает сделать два. Помимо этого он может очень быстро перемещаться по экрану, что, по идее, должно заставить нас чаще промахиваться. Однако на этом все его преимущества заканчиваются. Вытащив у красноволосого все полезные предметы, мы проводим несколько обычных атак и празднуем победу. После боя Зидан приказывает охотнику вернуть украденное и затем решительно отказывается прикончить поверженного противника. Вот этого красноволосый уже точно не может понять. Он покидает Стену Эйдолонов, оставив нас с пришедшей в себя Эйко.



Вслед за ней мы возвращаемся в комнату под кухней.

Оказавшись дома, Эйко просит нас взять ее с собой. Да, она обещала своему сердцу не покидать деревню до своего шестнадцатилетия, но она действительно хочет пойти с нами. «ОК.» — соглашаемся мы. Обрадованная девочка решает взять только что возвращенный камень с собой и превращает его в **Memory Earring**. После этого появляется Мог, и мы выходим из дома Эйко. Подойдя к тому месту, где в прошлый раз стоял Виви, мы видим появившуюся над головой у Зидана иконку с восклицательным знаком. Нажав на

клавишу **F**, мы слышим обрывок знакомой песни. Спустившись вниз, к лодке, мы разговариваем с принцессой. Зидан рассказывает ей историю о путешественнике Ипсоне, после чего садится в лодку, и они вместе отплывают от берега. Вскоре они слышат ту же самую песню, которую поет другой женский голос. И Даггер вспоминает... Деревня в огне... Девочка с матерью плывет на лодке по бушующему океану... Огромный глаз взирает с небес на хаос и разрушение... Даггер жила в **Madain Sari** до шести лет, и она покинула свой дом в тот день, когда деревня была уничтожена магическим торнадо — покинула на лодке вместе со своей настоящей матерью. Вспомнив все это, принцесса теряет сознание.

Приядя в себя, Даггер принимает решение вернуться в Александрию и поговорить обо всем с профессором Тотом. Однако перед этим нам предстоит еще раз наведаться к **Lifa Tree** и пообщаться там с Куджа. Весь наш отряд собирается у выхода из деревни. Муглы слетаются погрощаться с Эйко... а затем появляется тот самый красноволосый охотник, который так и не смог понять, почему Зидан подарил ему жизнь. Хвостатый ворюшка предлагает ему присоединиться к нашему отряду. Итак, теперь у нас есть новый боец. Его зовут Амарант, и он способен, помимо обычных скоростных атак, метать во врагов различные предметы нашей экипировки и восстанавливать **HP** и **MP** всем членам нашего отряда. Сформировав отряд из четырех человек, мы покидаем деревню и через горный перевал отправляемся к **Lifa Tree**.

Раздел 16: lifa Tree

#0580.jpg-0583.jpg На этот раз по прибытии мы сразу видим Куджа и его серебряного дракона. Повторяя свой путь вверх по корням деревьев, мы не без помощи Амаранта запрыгиваем на ствол, после чего довольно долго слушаем оскорбительные замечания Куджа, дожидаясь прибытия флота королевы Брахны. Королева оказалась настолько глупа, что она решила завоевать Внешний континент и уничтожить Куджа. Отдав черным магам приказ объединить усилия в одном заклинании, она готовится к атаке, а Куджа тем временем призывает двух тварей, с которыми нам предстоит сразиться. После боя (довольно легкого, надо признать)



мы наблюдаем за дальнейшим развитием событий. Даггер пытается спасти свою приемную мать. Расспросив Эйко, она бежит вниз, к спрятанному у подножия дерева эйдолону. Нам ничего не остается, кроме как последовать за ней (перед этим стоит попросить мугла, прячущегося сверху за стволом дерева, сохранить игру). По дороге нам предстоит сразиться еще с парочкой монстров, после чего мы видим Даггер, призывающую новый эйдолон. Она получает **Leviathan**, который атакует врагов приливной волной. Использовать его,



не причинив вреда александрийскому флоту, невозможно. Все усилия оказались напрасными.

Королева Брахна тем временем призывает свое самое мощное оружие — короля драконов, эйдолон **Bahamut**. Однако всей его мощи хватает лишь на то, чтобы оставить одну аккуратную царапину на лбу Куджа. А после этого в небе появляется огромный глаз, во мгновение ока уничтоживший всех черных магов королевы, и раненный **Bahamut** довершает разрушение, атакуя «Красную розу». Королеве удается спастись на небольшой шлюпке, и она даже успевает еще раз поговорить с Даггер — поговорить как мать с дочерью, как мать, которой она была еще совсем недавно. После этого наши герои возвращаются в Александрию, и мы видим, как принцесса укладывает венок на могилу Брахны, видим Штейнера и Беатрис, отдающих честь своей новой королеве, видим доктора Тота и один из самых красивых роликов, которым завершается второй диск игры.

ДИСК 3

Раздел 1: Александрия

#0591.jpg-0597.jpg Мир и спокойствие воцарились в Александрии, но Зидан, похоже, совсем не рад этому. Он попросту не знает, что ему теперь делать, и не может жить без принцессы Гарнет... В баре, где он сидит, собралась вся команда «Танталус», но даже верным друзьям не удается поднять Зидану настроение. Наконец, Руби предлагает всем отправиться в ее театр, и все бегут за ней следом... все, за исключением Зидана. На улице Блэнк едва не сбивает с ног Виви, который шел по направлению к бару. Перекинувшись с ним парой слов, мы вместе с Виви заходим в местное питейное заведение. Зидан не желает разговаривать ни с кем, даже с Виви... ну а девушка как стойкой рассказывает маленькому черному магу о том, куда отправилась вся команда «Танталус».

Мы покидаем бар и отправляемся бродить по городу. Прежде всего нам стоит посетить знакомую колокольню. Помимо первого мугла внизу нас ожидает Стилзкин собственной персоной. На этот раз он предлагает нам приобрести **Phoenix Pinion**, **Hi-Potion** и **Elixir** всего за **777 Gil**. Оформив покупку, мы просим мугла сохранить игру и взбираемся вверх по лестнице. Позвонив в колокол, мы находим тайник Гипплаула, целых пять карт — **Ironite Card**, **Goblin Card**, **Fang Card**, **Shiva Card** и **Ramuh Card**. Покинув колокольню, мы возвращаемся в предыдущий район города и смотрим **АТЕ**. После этого наступает время шопинга. Нам необходимо посетить все местные магазины и по максимуму закупить снадобья, новое оружие и снаряжение. Нужно обязательно посетить магазин синтеза и проагрейдить имеющееся оружие, если это не было сделано раньше. Во время

похода по магазинам нам покажут еще один **АТЕ**. Закончив с покупками, мы отправляемся в театр. Он находится в подвале на той самой улочке, где Виви с Паком некогда воровали лестницу. Поговорив со стоящим у входа Блэнком, мы спускаемся вниз и готовимся смотреть представление. Тем временем нам показывают принцессу Гарнет, которая находится в королевских покоях замка, окруженная повышенным вниманием со стороны придворных. Штейнер явно не в восторге от идеи о новой встрече с Зиданом, так что принцессе придется подождать. Тем временем в комнату заходит доктор Тот, который возвращает принцессе эйдолону, некогда отнятые у нее королевой Брахной — опал, топаз и аметист. После этого принцесса отправляется переодеваться, а мы видим Эйко, стоящую в холле дворца. Она в восторге от того, что теперь Зидан целиком и полностью принадлежит ей, и готовится написать ему любовное письмо. :) Вернее, писать его будет доктор Тот, который имел неосторожность не вовремя спуститься с лестницы и попасться на глаза упрямой девчонке. Впрочем,



встреча эта оказывается взаимовыгодной — увидев рог маленькой магессы, доктор Тот вспоминает тот день, когда он впервые увидел приемную дочь королевы Брахны — будущую принцессу Гарнет. Она лежала на дне лодки, принесенной штормом, и при ней был точно такой же рог. Если здесь какая-нибудь связь? Он непременно выяснит это позднее, ну а пока — письмо для девочки из **Madain Sari**.

Мы на секунду переносимся в покои принцессы для того чтобы оценить, как она выглядит в новом платье, а затем возвращаемся к Эйко, которая с гордостью держит в руках написанное Тотом письмо. Из холла ей нужно на секунду вернуться в комнату стражи, где остался доктор Тот, и попросить стоящего там мугла сохранить игру. После этого мы возвращаемся на предыдущий экран и бежим в главный зал. Эйко уже почти подошла к главной лестнице, когда на нее внезапно налетел Баку. Он такой неуклюжий! В результате девочка висит на балконе второго этажа, зацепившись платьем за ограждение, а письмо лежит на полу первого. Эй ты, верзила, можешь доставить его Зидану? Ну, хоть что-то он может сделать...

После этого мы видим Баку, стоящего возле фонтана перед королевским дворцом, и Штейнера, совершающего профилактическую пробежку со своими подчиненными. Рыцарь приказывает предводителю воровской шайки убираться с

территории дворца, и во время спора с ним Баку случайно роняет письмо на землю. После этого он уплывает на лодке, а Штейнер уходит... Возле фонтана появляется Беатрис. Она находит письмо и думает, что его написал Штейнер, назначив ей свидание.

Тем временем вся шайка «Танталус» возвращается в бар, где тоскует Зидан, и с помощью Виви уговаривает его встретиться с принцессой. Мы выходим из бара и, просмотрев **АТЕ**, бежим к билетной кассе. С этого экрана мы уходим наверх и на пристани разнимаем уже готовых подражать Фрею и Амаранта. Фрея также очень недовольна поведением Зидана. Все вместе они садятся в лодку и отправляются в замок на аудиенцию к будущей королеве Александрии. Мы встречаем у входа Штейнера, несущий в руке вопящую и упирающуюся Эйко. В последующей сцене верный телохранитель доходчиво объясняет всей компании, что им абсолютно нечего делать во дворце, — и лишь своевременное вмешательство Виви спасает положение. Да, принцесса и в самом деле стала другой — на смену веселой и непосредственной Даггер пришла холодная и рассудительная особа королевской крови. Впрочем, она все еще помнит своих друзей... и в знак этой дружбы с удовольствием обменивается с Эйко эйдолонками. Неиссякаемое красноречие очень не вовремя покидает Зидана, и за время этой встречи он так и не произносит ни слова, о чем впоследствии очень жалеет.

Тем временем продолжается история с письмом. Обиженная на Зидана за его чувства к принцессе, Эйко тем не менее с наступлением темноты приходит к фонтану — так же, как и Маркус с Блэнком, у которого тоже назначено здесь свидание. :) При их появлении Эйко прячется в левом углу экрана. Вскоре к фонтану приходит бдительный Адельберт Штейнер, и Маркусу с Блэнком также приходится прятаться — в правом углу экрана. Во время бегства Блэнк роняет письмо, которое немедленно находит телохранитель принцессы. Любовное письмо?! Кто же мог написать его? Быть может... Беатрис? И тут она сама появляется возле фонтана... Наметившуюся было романтическую сцену бесцеремонно прерывает чихающий Баку, которого неизвестно зачем принесло в то же место, что и остальных. Наконец, мы переносимся в бар, где доктор Тот просит Эйко ответить на несколько его вопросов. Та выдвигает встречное условие — отвечать она будет в домашней уютной обстановке, в башне доктора в городе Трено. К ним присоединяются Зидан, Фрея, Виви и Амарант, после чего вся компания грузится в корзинку гарганта и покидает Александрию. Последний **АТЕ** этого раздела показывает нам ныне безработных шутов Зорна и Торна, готовящихся покинуть город.

Продолжение следует...

снTACTIX

В ПРОДАЖЕ С 18 ЯНВАРЯ



УЗН уже не начинается, а идет полным ходом. Так что хватить оттягиваться и начинать заниматься делом. Я мы тебя, со своей стороны, максимально поможем превратить это "дело" в удовольствие.

Мы расскажем:

- Откуда есть пошел, взялся, пропнулся и вообще возник Интернет
 - Как собрать комп за **600\$**
 - Как, с помощью **VMWARE**, работать в **Пинухе** из под Виндов
 - Как помнить халаяный **инет!** (новый способ)
 - Все о нашем новом ролике **X-shares** или **Legion no-русски**
 - Как на своем сайте сделать **приватную зону** "для своих"
 - Как воевать в локальных сетях
 - Как устраивать заповядники в гостях
 - Кто такой **Дьявол** и почему он один из галиков Клоки
 - Как приколотся в военкомате
- Читай! И твои скринсейверы будут глючными и сунинги, даже в критические дни!

ЖУРНАЛ E-SHARE



Леонид Акиншин

Окончание. Начало в номере 03(84) за февраль 2001 года.

QUAKE III TEAM ARENA

ONE FLAG CTF

Уровень Mрteam2 (2 минуты 21 секунда)

Как и в предыдущем случае (CTF), каждый уровень в данном режиме игры был пройден на сложности Nightmare с соблюдением принципов «на одном дыхании» (без рестайнов) и «ни одного очка врагу». Время прохождения указано в скобках.

Носите флаги сами; не доверяйте это важное дело ботам. Сказанное не означает, что взявшего белый флаг товарища по команде надлежит всякий раз сбрасывать в пропасть ловко пущенной под его ноги ракетой (хотя порою приходится действовать и такими методами). Дайте боту возможность отличиться; смешно, но иногда электронным идиотам везет.

Тактика игры в One Flag CTF на данном уровне весьма экзотична. Причиной тому является отсутствие здесь Guard-a.

Первым делом вам необходимо захватить флаг. Бегите прямо в центральную часть уровня, делайте там что положено, затем возвращайтесь на родную базу, хватайте Scout, RocketLauncher и через коридор с RailGun'ом бойрой рысцой устремляйтесь в сторону неприятеля. Собственно акт приноса флага необходимо производить а la CTF, т.е. не честно и открыто, а ловко обегая вокруг ближайшей колонны (пренебрежение этим простым правилом ведет к смерти с вероятностью, близкой к 100 процентам), каковая колонна и должна принять на себя большую часть предназначенных вам пуль/ракет. Обогнув вторую колонну и возвра-

тившись на родную базу через коридор с MegaHealth (прихватывая по пути и саму эту MegaHealth), немедленно приступайте к осуществлению второй части коварного плана: встав чуть левее того места, где вращался взятый вами Scout, повернитесь лицом в сторону ChainGun'a (сам ChainGun вам при этом не виден) и положите палец на спусковой крючок. Как только ваши боты начнут яростно прыгать и стрелять куда-то в район Pad'a/ChainGun'a, немедленно открывайте ракетный огонь. Ваши ракеты должны вонзаться в пол с тем расчетом, чтобы разить своими взрывами противника, пытающегося пронести на вашу базу флаг (рис.1). Как только вражеская атака оказывается



отбитой, наступает третий этап операции: выпавший из голубого бота флаг вам необходимо успеть захватить раньше (у вас же Scout!), чем это же самое догадаются сделать ваши товарищи по команде. Если ваши электронные друзья окажутся проворнее, делать нечего: оставайтесь на том же месте, откуда вы только что вели огонь, и ждите следующей неприятельской атаки. Дальнейшие события развиваются аналогичным образом: через коридор с RailGun'ом флаг приносится на базу противника (помните о колонне!), затем по коридору с MegaHealth вы возвращаетесь домой, где, стоя за углом, отбиваете атаку противника, захватываете выпавший флаг, после чего вновь несете его в стан врага и т.д. и т.п.

Берите зеленые шарики (на вашей базе рядом со Scout'ом), MegaHealth и собирайте по мере необходимости аптечки средних размеров, что встречаются у вас на пути.

Ботов необходимо держать в состоянии Defend Our Base.

Уровень Mрteam4 (4 минуты 19 секунд)

Прохождение данного уровня в режиме One Flag CTF с соблюдением принципов «на одном дыхании» и «ни одного очка врагу» связано с довольно большими проблемами.

Начало игры совпадает с таковым в CTF: совершив полет при помощи наклонного Pad'a (рядом с которым лежит желтый Armor), берите Guard, идите к ProxLauncher'y, затем к ChainGun'y и прыгайте вверх на маленьком вертикальном Pad'e. В центральной части уровня начинаются отличия: вместо прыжка за RocketLauncher'ом на небольшом наклонном Pad'e вас ждет падение на нижний мост, расположенный под этим Pad'ом (спрыгивать надлежит слева от Pad'a), захват флага и возвращение на верхний этаж центральной части уровня при помощи одного из двух предназначенных для этого вертикальных Pad'ов (со стороны голубой базы). Дальнейшие ваши действия будут не столь тривиальны: наряду с хорошим знанием уровня, от вас потребуется и изрядная доля хитрости. Дело в том, что в One Flag CTF живая сила противника имеет крайне дурную привычку концентрироваться вокруг своего (голубого) флага, все мыслимые подходы к которому на рассматриваемом уровне отлично простреливаются из всех видов оружия. Если при этом хотя бы у двух врагов в руках окажутся RailGun'ы и если какой-нибудь из этих двух Rail'щиков додумается взять Doubler (двукратный усилитель оружия), дело дрянно: такая парочка способна утопить в крови какую угодно атаку. Выход здесь следующий.

Все боты — лохи, а лохов, как в том анекдоте, нужно разводило. Применительно к рассматриваемой ситуации разведение лохов заключается в их обмане и дезориентации. Пример: вы как бы решаете атаковать базу противника по нижнему этажу со стороны PlasmaGun-a. Взяв PlasmaGun, вы ДОЖИДАЕТЕСЬ (ни в коем случае не лезьте в одиночку!) ботов-помощников и устремляетесь

в ведущий на вражескую базу коридор, демонстративно стреляя при этом из **Rail'a**, **RocketLauncher'a** и **PlasmaGun'a** (демонстративный характер огня не является обязательным; подстрелить одного-двух врагов во время этого спектакля будет очень даже не лишним). Убедившись, что боты противника увлечены дракой с вашими товарищами, а некоторые из защитников переместились с верхнего этажа базы на нижний, покидайте поле боя и возвращайтесь к **PlasmaGun'у**, затем взлетайте на небольшом вертикальном **Pad'e**, сворачивайте влево и смотрите в сторону голубого флага с вашей половины среднего этажа базы. Если среди охраняющих флаг ботов (на второй половине среднего этажа и у самого флага) не видно ни одного **RailGun'щика**, смело летите на наклонном **Pad'e** в сторону голубого флага (рис.2), запрыгивайте на этот флаг и зарабатывайте очко. Если же высокорасположенные снайперы имеются, идите к **ProxLauncher'у**, спрыгивайте от него влево и пытайтесь прорваться к флагу противника с другой (правой) половины нижнего этажа базы. Скорее всего, эта (третья) попытка атаки окажется успешной. Не исключено, впрочем, что и здесь вас встретит сопротивление не менее ожесточенное, чем в двух предыдущих случаях, вследствие чего вы будете вынуждены отступить и вновь попробовать варианты

в сторону голубой базы. Теперь начинается самое интересное. Да-да, опять разведение ловов, и не только чужих, но и своих! Достигнув второго **RocketLauncher'a**, останавливайтесь неподалеку и терпеливо ждите товарищей, находящихся под влиянием приказа **Follow Me**. Дождавшись двух или всех трех ботов, делайте по направлению к голубой базе несколько шагов и, стоя на карнизе, пускайте ракету прямо во вход базы (рис.3). Как правило, одной ракеты оказывается достаточно: боты противника замечают вас, ваши товарищи замечают врагов, и лохи обоих сортов с воплями и улюлюканьем устремляют-



прорыва с среднего этажа и/или со стороны **PlasmaGun'a**. Главное здесь — не пороть горячку: не лезть на **RailGun** (тем более, не летать на него с наклонного **Pad'a**; 99 процентов таких полетов заканчиваются падением в пропасть) и не принимать на грудь слишком много вражеских выстрелов (одного попадания из **RailGun'a** более чем достаточно), своевременно восстанавливая силы. Само собой, первая, демонстративная попытка прорыва может быть произведена не только со стороны **PlasmaGun'a**, но также и со среднего этажа или же с правой стороны нижнего. Важен принцип: первая атака ВСЕГДА показательная и коллективная, вторая и третья МОГУТ БЫТЬ реальными.

Если после очередного очка флаг оказался захвачен одним из ботов вашей команды, не ждите флага на месте его (флага) респауна. Ищите флагоносца и осторожно следуйте за ним, будучи готовым в любой момент подхватить флаг из ослабших рук товарища. Ситуация захвата флага товарищем дает вам, между прочим, возможность взять **BFG10K**. Супероружие лежит в потайном месте уровня, куда можно попасть исключительно при помощи персонального телепортера (персональный телепортер респаунится в центре уровня на мосту прямо над белым флагом). Взяв **BFG**, идите в голубой портал и встречайте флагоносца.

Здоровье и броню следует восстанавливать при помощи желтого **Armor'a**, пары лежащих над **PlasmaGun'ом** аптечек, аптечки рядом с **ProxLauncher'ом** и расположенных под ним шардин.

Боты должны пребывать в состоянии **Follow Me**.

**Уровень MpTerra1
(9 минут 54 секунды)**

Самая долгая игра. И, вместе с тем, одна из самых хитрых и смешных.

Начало, как в **CTF**: взяв **Scout**, бегите по пандусу, затем по скалистому карнизу, прихватывая по пути **RocketLauncher**, затем по мосту и по второму карнизу

ся друг к другу. Запустив процесс, немедленно отходите влево и быстро, но аккуратно бегите вдоль скалистой стены по карнизу, стараясь, чтобы вас НЕ ЗАМЕТИЛИ снизу, затем осторожно спускайтесь по пандусу (никаких прыжков-падений!), обходите базу, через черный вход проникайте внутрь (перед парадным подъездом все это время царит глобальное разведение), зарабатывайте очко, после чего возвращайтесь на флаг, затем на ближайший к голубой базе **RocketLauncher**, ждите там отреагировавших товарищей, сигнальной ракетой отправляйте их в бой и т.д. и т.п.

Здоровье следует поправлять за счет лежащих на мосту аптечек.

Боты находятся в состоянии **Follow Me**.

TOURNAMENT

Данный режим открывается лишь в случае успешного прохождения вами по крайней мере трех из четырех предыдущих дисциплин.

Искусственный интеллект от **ID** остается крайне революционным даже в дуэлях. По правде говоря, лично у меня последнее обстоятельство вызвало удивление; если умом боты **Q3** никогда не блистали, то уж по части стрельбы с ними мало кто мог поспорить. И все же, как видно, меткость головы не заменяет: **Tournament** является единственным режимом, где принцип «ни одного очка врагу» (о «на одном дыхании» я вообще молчу) может быть не только выполнен, но и ПЕРЕвыполнен!! На первом уровне это еще связано с некоторым проблемами; на всех же остальных дуэльных **Q3ТА-картах** боты имеют привычку уходить «в минус» без какого-либо вашего в том участия!!

Для успешного противостояния **Q3** и **Q3ТА-ботам** в дуэлях достаточно иметь минимальный опыт игры с людьми, немного уметь стрелять из «точных» видов оружия (**LightningGun** и **RailGun**) и усвоить пару простых принципов:

1) Никогда не следует пытаться «перестрелять» бота при помощи того же оружия, которым в данный момент времени пользуется он. Данное условие можно расширить и обобщить: нужно избегать равноценных ситуаций любого рода, пытаясь добиться тактического преимущества над электронным противником задолго до прямого столкновения с ним. Пилиться с **Q3-ботом** на **LightningGun'ax** способен только сумасшедший; умный же отойдет за угол и переключится на **RocketLauncher**.

2) Прямые столкновения любого рода необходимо планировать и ограничивать во времени; на тот случай, если что-либо пойдет не так, вы всегда должны иметь удобный и относительно безопасный маршрут отхода.

В ПРОДАЖЕ
С 5 ЯНВАРЯ

ЖУРНАЛ
ФАНТАСТИКИ
И ФЭНТЕЗИ

ФАНТАСТИКА | ФЭНТЕЗИ | КОМИКСЫ | ИГРОВЫЕ БОТЫ
ФАНТОМ
WWW.FANTOM.RU

ПОХИЩЕНИЕ ПРИШЕЛЬЦА
А. ШВЕДОВА

ДЕНЬ ПОСЛЕ КОНЦА СВЕТА
Г. ГАРИСОНА

11 ВОЛЬТ ДЛЯ ФЕНИКСА
А. ШВЕДОВА

МАКСИМУМ
МАКСИМУМ

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
ХОРОШЕЙ ПРИШЕЛЕЦ - МЕРТВЫЙ
ПРИШЕЛЕЦ!

ДОВЕРИТЬ ВОСПИТАНИЕ ТРУДНОГО
РЕБЕНКА ДЬЯВОЛУ - ЭТО ПРОСТО
'ВЕЛИКОЛЕПНОЕ РЕШЕНИЕ',
УТВЕРЖДАЕТ МАРНИ ВИНСТОН-МАКОЛИ
- В ПРОШЛОМ ТЮРЕМНАЯ
НАДЗИРАТЕЛЬНИЦА, А НЫНЕ ЗВЕЗДА
АМЕРИКАНСКИХ ТОК-ШОУ.

ОБЗОРЫ ОТ МАКСА ФРАЯ,
КОМИКСЫ
И МНОГОЕ ДРУГОЕ.

Уровень Mptourney1 (3 минуты 26 секунд при счете 10:0)

Основным оружием и основным предметом данного уровня является **LightningGun**.

Будем исходить из предположения, что **LightningGun'a** у противника нет (что, скорее всего, соответствует действительности, если вы отреагировали от этого оружия неподатливу). Забыв о желтом **Armor'e**, бегите к **LightningGun'y** сломя голову, захватывайте это оружие, собирайте ближайшие шардины, взлетайте на **Pad'e** и берите очередную порцию шардин (если они есть). Если теперь вы замечаете противника, расположенного на том же этаже, что и вы (в районе **PasmaGun-a**), жарьте его вашим оружием и зарабатывайте фраг; если же враг вам не виден, падайте на желтый **Armor** и тут же запливайте бота, что непременно спустится к вам от **RocketLauncher'a** (рис.4). Так или иначе, ваш первый выход в район желтого **Armor'a** с **LightningGun'ом** в руках приносит вам гарантированный фраг.

Поднявшись по лестнице, сразу же смотрите направо: если в районе **LightningGun'a** врага не видно, смело иди-



те туда, берите оружие, шардины, затем разворачивайтесь, убивайте прущего на вас из коридора врага с **RocketLauncher'ом** или **PlasmaGun'ом** в руках, после чего прыгайте на **Pad'e** вверх, берите аптечки, еще одни шардины, затем здоровье над желтым **Armor'ом**, после чего падайте на сам этот **Armor**, убивая из **LightningGun'a** того, кто пытается этому воспрепятствовать, поднимайтесь по лестнице, внимательно смотрите направо и т.д. Переминаясь по этому «малому» кругу (**LightningGun — Pad — Armor — лестница**), мне удавалось зарабатывать до 6-ти фрагов подряд (теоретически так можно сделать вообще всю игру). Ходите по этому кругу и вы, но лишь до тех пор, пока, поднявшись в очередной раз по лестнице, вы не заметите СПРАВА от себя врага.

Бот с **LightningGun'ом** крайне опасен. Сколь хорошо бы вы ни владели этим оружием, осмелюсь утверждать, что бот им владеет лучше. Взяв (по возможности) аптечку, что лежит напротив вершины лестницы, спиной вперед отходите в коридор (в сторону **RocketLauncher'a**), берите лежащие в полукруглой нише шардины (в конце коридора), затем заворачивайте к самому **RocketLauncher'y**, берите его и, сделав шаг вперед, прицеливайтесь в пол в районе ниши, где были только что взятые вами шардины. Не стреляйте туда сразу; проявив нетерпение, вы лишь отпугнете не в меру умного бота и затяните игру. Выждите пару-тройку секунд и, если ничего не произошло, пустите ракету, затем еще пару секунд, еще одну ракету и т.д. до тех пор, пока очередная ваша ракета не родит звук более сладостный, нежели все предыдущие. Как только это произойдет, нажмите спусковой крючок и более уже не отпускайте до тех самых пор, пока не получите вашего законного фрага.

Итак, бот с **LightningGun'ом** размазан по стенам в районе ниши с шардинами. Идите туда, берите (внимание! это важно!) выпавший из противника **LightningGun** (помните: **LightningGun** на уровне **Mptourney1** важнее желтого **Armor'a**!) и через весь коридор пускайте в сторону **Pad'a** пару ракет. Если ответной реакции врага не последовало, смело бегите к **LightningGun-у** через весь уровень, пополняйте боезапас, берите шардины и начинайте отработывать «малый» круг. Если же враг в районе **Pad'a** имеется, стойте на месте и пускайте в пол коридора ракеты,

пытаясь задеть бота их взрывами. Если при этом враг уходит на **Pad**, быстро берите желтый **Armor**, затем возвращайтесь к **RocketLauncher'y** и начинайте постреливать ракетами в район полукруглой ниши. Если же враг нагло прет на вас по коридору, ни в коем случае не пытайтесь с ним сблизиться! Не обманывайтесь тем, что куврыкающийся как Арлекин бот отвечает вам огнем из автомата; если противник ваш пробыл в районе **Pad'a** хотя бы полсекунды, **LightningGun** у него есть со стопроцентной вероятностью. Пускайте вдоль коридора ракеты до тех пор, пока ваш враг не погибнет или пока дистанция между им и вами не сократится до длины **LightningGun'овской** молнии (вы поймете, когда это произойдет), затем отходите в район **RocketLauncher'a**, пополняйте боезапас, начинайте стрелять в нишу с шардинами с двух-трехсекундными интервалами и т.д. до получения фрага (см. выше).

Иногда (очень редко) данная схема дает сбой: бот не идет в полукруглую нишу под ваши ракеты, а изменяет маршрут и поднимается к **RocketLauncher'y** от желтого **Armor'a**. У данного явления есть два объяснения: реалистическое и фантастическое. Реалистическое состоит в том, что вы пускаете ракеты в район ниши слишком часто; фантастическое — что бот начал мыслить и обучаться. Так или иначе, ситуация подъема бота от **Armor'a** имеет простое решение: если **LightningGun'a** у вашего врага нет (редко), переключайтесь на это оружие и расправляйтесь с наглцом; если же **LightningGun** у него имеется (почти наверняка), немедленно отходите к нише и дальше по коридору в сторону **Pad'a**, пуская ракеты в пол с тем, чтобы повреждать с их помощью преследующего вас бота. Убив дурака, немедленно разворачивайтесь на 180 градусов, смотрите в сторону **LightningGun'a**, при положительном результате осмотра приступайте к отработке «малого» круга, при отрицательном — возвращайтесь в нишу и отстреливайтесь ракетами уже известным вам способом и т.д.

Несмотря на все вышесказанное, уровень **Mptourney1** является единственным дуэльным **Q3TA-уровнем**, играть на котором с ботом по-настоящему интересно, а иногда даже трудно (когда совершаешь ошибку и оставляешь выпавший из врага **LightningGun** в нише).

Уровень Mptourney2 (5 минут 54 секунды при счете 10:-1)

И смех и грех. Это уровень-прикол, проиграть на котором боту попросту невозможно.

Где бы вы ни отреагировали, идите к **RailGun'y** (он лежит в высоком зале у вершины шахты одного из вертикальных **Pad'ов**), становитесь НА него и начинайте стрельбу из данного вида оружия (рис.5). Сколь бы плохим снайпером вы ни были, сухая победа в этом случае вам гарантирована (если вы хотя бы иногда будете брать ближний к вам желтый **Armor** и лечиться лежащими внизу аптечками).



Уход бота в минус на **Mptourney2** — величайшая загадка природы, тайна за семью печатями. Ваш электронный противник, похоже, вообще не знает о существовании на данном уровне брони и аптечек! Чтобы получить полное представление об умственных способностях данного индивидуума, возьмите к **RailGun'y** патроны побольше и отправляйтесь снайперить в район **RocketLauncher'a**. Счет 10:6 при такой, с позволе-

ния сказать, «тактике» является типичным. Только не надорвитесь от смеха и не выбрасывайте в избытке чувств свой монитор в окно. Да что вы, правдо, видали мы с вами вещи и повеселее. То, что отпущенный на вольные хлеба бот даже НЕ ПЫТАЕТСЯ (!) атаковать вас при помощи **RailGun'a**, является, согласитесь, явлением еще более странным и поразительным.

Уровень Mptourney3 (3 минуты 06 секунд при счете 10:-2)

С первого взгляда очевидно, что основным оружием данного уровня является **RailGun**. Соответственно, тактика игры на **Mptourney3** строится на эффективном использовании этой пушки и недопущении аналогичного поведения со стороны противника.

Где бы вы ни отреагировали, немедленно бегите в центр уровня, хватайте шотган (если есть), прыгайте на большом **Pad'e** за желтым **Armor'ом**, затем на этом же **Pad'e** в сторону **RailGun'a**, захватывайте это оружие и выходите с ним во двор. Идеальная огневая позиция находится над маленьким **Pad'ом** на некотором расстоянии от задней (если смотреть в центр уровня) стены. Заметив



бота, применяйте стандартную квакерскую связку «**RailGun** + что-то еще» (рис.6): стреляйте в противника из **RailGun'a**, в случае попадания быстро переключайтесь на **MachineGun** (или шотган) и добивайте полуживого врага парой не очень метко пущенных пуль (картечин). Бот с **RocketLauncher'ом**, летящий к вам на наклонном **Pad'e**, представляет некоторую проблему. Попсть по такому противнику будет проблематично (своим непрерывным огнем враг попросту не дает вам прицелиться); приходится ловить его на месте приземления ракетой либо (в отсутствие у вас **RocketLauncher'a**) все тем же **RailGun'ом**. **RailGun'овский** вариант хуже; прорвавшийся к снайперской позиции бот, как правило, стремится как можно скорее завладеть соответствующим оружием, второго же выстрела у вас уже нет (в случае с **RocketLauncher'ом** таких выстрелов у вас еще много). Если бот прорвался к **RailGun'y**, существует два варианта действий:

1 Взав имеющийся у вас **RocketLauncher**, отходите в сторону (чуть ближе места приземления после прыжка на наклонном **Pad'e**), присядайте (в присевшего противника бот из **RailGun'a** попадает заметно реже) и, выждав пару секунд, открывайте ракетный огонь в основание узкой щели, которой предстает с вашей нынешней позиции вход в снайперский домик. Вскоре придурок погибнет, вы сможете вздохнуть с облегчением, а заодно и пополнить запасы амуниции.

2 В том случае, если **RocketLauncher'a** у вас нет, геройствовать вам ни к чему: стреляться с ботом на **RailGun'ax** — последнее дело (вспомните **Xaero** из оригинального **Q3**!). Немедленно отступайте в подвал, лечитесь, берите **NailGun**, взлетайте к **RocketLauncher'y**, взяв который, идите во двор, берите там шотган, присядайте и принимайте бой, стараясь убить противника раньше, чем у него кончатся ракеты и он догадается перейти на **RailGun** (смешно, но снайперские способности бота для него самого отнюдь не очевидны!).

Захват **RailGun'a** использовавшим наклонный **Pad** ботом можно предотвратить при помощи одного экзотического приема: отступив внутрь снайперского домика, съедайте **RailGun**, взлетайте затем на 2-й этаж этого домика и ждите там несколько секунд. Если все сде-

лано правильно и своевременно (хватать RailGun необходимо как можно позже), происходит следующее: бот входит в дом, идет к возделенному RailGun'у, не находит его, после чего разочарованно возвращается (!!) во двор и, бормоча себе под нос обидные слова, отправляется по своим делам куда-то в межстенное пространство. Вам остается лишь прыгнуть на прежнюю позицию и продолжить тренировать стандартную квакерскую связку. Очередное спасибо ID Software за их революционный AI.

Запасы брони и здоровья следует пополнять за счет висящего в воздухе Armor'a, аптечек рядом с RailGun'ом и большой аптечки во дворе (впереди слева).

Бот на Mptourney3 любит совершать странные суициды: иногда после попадания из RailGun-a он попросту взрывает себя ракетой. Возможно, это признак нарождающегося интеллекта.

**Уровень Mptourney4
(3 минуты 30 секунд
при счете 10:-2)**

И вновь основополагающая роль RailGun'a не вызывает сомнений. Взяв это оружие, съедайте шардины, взлетайте на большом Pad'e (если поблизости от вас имеется враг, перед прыжком на Pad'e необходимо применить стандартную связку (см. прохождение предыдущего уровня)) и смотрите в сторону RocketLauncher'a.

1 Если в районе RocketLauncher'a замечен враг, стреляйте в него из RailGun'a, после чего немедленно падайте назад-вниз, идите в начало правого коридора (если стоять лицом к большому Pad'y) и ждите. Если бот появится быстро, заканчивайте выполнение стандартной квакерской связки (переключайтесь на автомат и добивайте противника); если же бот не спешит с появлением, скорее всего он успел полегчить, и связку при-



дется начинать с самого начала (сперва RailGun и только потом MachineGun (рис.7)).

2 Если противника на RocketLauncher'e не наблюдаете, прыгивайте в сторону шотгана, быстро просматривайте оба конца соответствующего коридора, используйте при необходимости стандартную связку и возвращайтесь на RailGun (попутно можно прихватить шотган).

Возобновив боезапас, вновь съедайте шардины, вновь применяйте стандартную квакерскую (если есть объект ее применения), затем вновь взлетайте на Pad-e и т.д. и т.п. Можете несколько разнообразить себе жизнь, ограничившись (я не оговорился!) патрулированием RailGun'a с поочередным просматриванием как правого, так и левого коридоров; игра в этом случае может несколько затянуться. А вот давать противнику RailGun не стоит. Если по тем или иным причинам ЭТО все же произошло, необходимы решительные действия: немедленно переключайтесь на Rocketlauncher, присядайте, спрятавшись за одну из ближайших к RilaGun'y колонн, и открывайте непрерывный ракетный огонь. Ракеты должны вонзаться в лестницу перед поднимающимся к вам по этой лестнице противником (которого вы, разумеется, не видите). Если помятый вашими ракетами враг не умер, но отступил, не сидите на месте, а ползите на четвереньках в сторону RailGun'a так, чтобы прикрываться от уходящего в дальний от вас коридор противника колонной. Как только враг с RailGun'ом покинет ваши

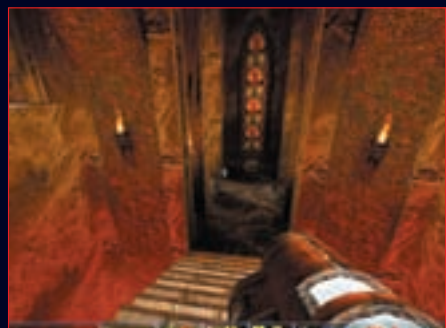
владения, можете распрямиться и вздохнуть с облегчением: вскоре этот бот найдет RocketLauncher, вследствие чего при следующей вашей встрече вам останется лишь вновь отработать на этом странном существе стандартную связку.

Лечься следует при помощи аптечек, лежащих от RailGun'a справа и слева, аптечкой на вершине шахты большого Pad'a и здоровьем у шотгана.

Бот на Mptourney4 также имеет страсть к суицидам: прыгая через пропасть, он любит направлять эти прыжки в различные стены и колонны, что незамедлительно отражается на статистике его (бота) игры самым плачевным образом. Нет никаких сомнений, что причиной тому не беспросветная глупость этого электронного существа, но исключительная его смелость и отвага.

ИГРА С HOMO SAPIENS

Как играть в Q3TA с людьми? Во всяком случае, не так, как вы играли с ботами; после того, что было сказано выше относительно дуэлей, утверждение это вряд ли нуждается в комментариях. Вместе с тем, многие из описанных в данном Прохождении приемы (включая и



самые idiotские) прекрасно работают не только против ботов, но и против HomoSapiens! Замечено, что чем большие размеры имеет людская масса, тем беспорядочнее и глупее ее поведение (это относится главным образом к играм по Интернету; «команды» в таких побоищах являются командами лишь по названию); проверьте в какой-нибудь «настоящей» Интернет-игре пару-тройку особо извращенных из описанных выше методов, и вы убедитесь в справедливости моих слов.

Есть, впрочем, между людьми и ботами ряд различий, помимо наличия-отсутствия у них интеллекта. Возьмем, например, зрение. Человеку не надо обладать большим



умом, чтобы понять, что члена вражеской команды, влекущего за собой шлейф из 10-15-ти черепов, необходимо умертвить как можно быстрее, и никакая цена не будет для этого слишком высокой. Боты придерживаются на сей счет иного мнения не потому, что глупы, а потому что тянущихся за противником черепов они не видят вовсе! Играя в Harvester с людьми, не пытайтесь носить на базу противника больше 5-ти черепов за один раз; жадность тут совершенно неуместна.

Что же касается режима Tournament, то здесь практика игры с ботами может пригодиться вам разве что на Mptourney1; на остальных трех уровнях придется действовать принципиально иными методами, основанными на уважении к противнику и его интеллекту.

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

СТРАНА ИГР

РАРКАМ

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

Прохождение, часть I



Сергей Дрегалин

КАПИТАН

Капитан — главный персонаж «Железной Стратегии». А отсюда следует самое главное следствие, оно же основное игровое правило — если капитан (или здание, в котором он находится) уничтожен, то игра закончена.

Разумеется, капитан способен справиться с большинством заданий миссии — например, он без труда захватит незащищенное здание или уничтожит легкого варбота противника. Однако ему вряд ли удастся выйти победителем в бою с тяжелой техникой врага — слишком неравное соотношение огневой мощи. Именно поэтому капитана нужно использовать в первую очередь как командира, применяя боевые средства лишь в крайнем случае, когда будет поставлена под угрозу его жизнь.

Как сохранить жизнь капитана и максимально обезопасить его? Для этого нужно подыскать надежную защиту — прочный



каркас варбота или усиленные стены варкера. Во время игры вы сумеете реализовать себя и как тактика, и как стратега — ведь есть разница между наблюдением за боем с безопасной дистанции через специальные камеры и любованием на гарь и взрывы из кабины робота.

В экипировку капитана входят самые последние образцы вооружения и техники:

- * Боевой лазер, мощность 4.2 МВт
- * Плазменная винтовка, мощность 5.5 МВт
- * 25мм автоматическая пушка с вращающимся барабаном стволов
- * 4 управляемых ракетных снаряда (или сокращенно УРС), которые являются наиболее эффективным оружием против небольших летающих варботов.

На поверхности планет Лабиринта, присутствуют специальные законсервированные образцы боевой техники и даже целые военные лагеря. Это объясняется исключительной трудоемкостью эвакуации тяжелого вооружения. Универсальная система идентификации «свой-чужой» позволит вам без труда взять в свои руки контроль над военными машинами и сооружениями.

Одним из важнейших предметов экипировки капитана является тактический процессор. С его помощью вы можете захватывать варботов и осуществлять управление ими в режиме «ведущий-ведомый». Это очень важная возможность, и ни в коем случае не нужно ею пренебрегать — одна-единственная ракета, пущенная тяжелым роботом, не оставит от капитана и горстки пепла, в то время как защитные поля и каркасы робота выдержат такой удар и сэкономят жизнь командира.

Капитан может командовать варботами, до тех пор, пока они находятся в радиусе действия его радара. Боевая единица, непосредственно управляемая капитаном, называется Ведущим, а роботы-спутники, закрепленные за ведущим, — ведомыми. Существует ряд команд (ищи неприятеля, следуй за мной, атакуй, захватывай сооружения и пр.), которые ведущий может отдавать ведомому. Однако учтите, что не все команды, доступные в режиме стратегического управления, могут быть отданы через меню Ведомых — оно и понятно, возможности мобильного коммуникационного устройства куда скромнее, нежели возможности мощного стационарного штабного трансмиттера.

Боевой костюм капитана обладает специальным защитным полем, которое теряет свою энергетику при каждом попадании вражеского заряда. Кроме того, может закончиться боезапас, который и так весьма ограничен. Чтобы восполнить энергию и боевой комплект, капитану необходимо добраться до любой их ремонтных площадок (см. раздел СООРУЖЕНИЯ). Там же осуществляется ремонт варботов.

Вы наверняка уже убедились, что в одиночку капитану не выжить. Именно поэтому его первым действием в любой миссии должно стать строительство укрепленной базы. Возведением сооружений занимаются специализированные роботы-строители. Ниже приведен список основных сооружений, которые должна включать в себя любая функциональная база, а также ряд дополнительных построек.

СООРУЖЕНИЯ

Почти все сооружения обладают специальными защитными полями, которые позволяют выдерживать некоторое количество атак противника. Генераторы, Бункеры, Заводы и Ангары оборудованы площадками

для ремонта и восстановления оборудования и предметов экипировки капитана, а также систем и модулей боевых роботов. Генераторы и Телепорты представляют собой биотехнические системы неземного происхождения, поэтому их можно уничтожить, однако нельзя построить.

Часть сооружений имеет несколько видов усовершенствований — обычно три. Характеристики улучшенных зданий указаны через косую черту.



Генератор

Как явствует из названия, Генератор является источником энергии для всех объектов. Обычно возведение базы начинается рядом именно с таким Генератором.

Защищенность — 100%
Ударная мощь — 0%



Телепорт

Телепорт — сооружение загадочной расы чужаков — служит для мгновенного перемещения органических и неорганических объектов между планетами.

Защищенность — 100%
Ударная мощь — 0%



Бункер

Бункер выполняет роль командного пункта и является важнейшим сооружением любой базы. Именно из него осуществляется управление войсками и зданиями.

Защищенность — 37% / 48% / 60%
Ударная мощь — 36% / 53% / 100%
Производительность — 0% / 0% / 0%



Склад

Склад предназначен для временного хранения ресурсов, которые добываются на шахтах.

Защищенность — 23% / 37% / 48%
Ударная мощь — 0% / 0% / 0%
Вместимость — 32% / 60% / 100%



Завод

Завод предназначен для проектирования и создания боевых роботов. В его стенах сначала разрабатываются прототипы будущих варботов (см. раздел ВАРБОТЫ), а затем осуществляется их сборка из стандартных конструктивных элементов.

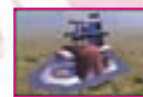
Защищенность — 31% / 37% / 48%
Ударная мощь — 0% / 0% / 0%
Производительность — 34% / 58% / 97%



Лаборатория

В лаборатории ведутся исследования различных технологий, которые открывают доступ к новым конструктивным модулям варботов, а также к новым сооружениям.

Защищенность — 25% / 30% / 36% / 40%
Ударная мощь — 0% / 0% / 0% / 0%
Производительность — 22% / 51% / 74% / 100%



Шахта

Шахта осуществляет добычу и переработку полезных ископаемых. Продукция шахт помещается на хранение на склады.

Защищенность — 36% / 42% / 48%
Ударная мощь — 0% / 0% / 0%
Производительность — 27% / 63% / 100%



Башня

Башни являются стационарными огневыми точками, предназначенными для защиты от противника наиболее важных сооружений или ключевых территорий. Такие башни полностью автономны и конструктивно представляют собой модернизированную башню тяжелого робота, установленного на турели, укрепленной в мощное железобетонное основание. Сама башня может быть вооружена различными боевыми системами: от стандартного огнемета до ракет с системой самонаведения.

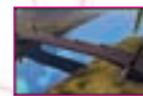
Защищенность — 36% / 49%
Ударная мощь — 53% / 57%
Производительность — 0% / 0%



Ангар

В ангаре осуществляется ремонт роботов и перезарядка энергетических батарей костюма капитана. Ангар очень эффективен в качестве опорного пункта во время глобального наступления.

Защищенность — 25%
Ударная мощь — 0%
Производительность — 0%



Мост

Мост — стандартная конструкция для переброски через водные пространства боевой техники и живой силы. Учтите, что мост можно уничтожить, однако нельзя построить.

Защищенность — 20%
Ударная мощь — 0%
Производительность — 0%

ВАРБОТЫ

Конструирование варботов — боевых машин далекого будущего — является одной из интереснейших возможностей игры. Заметьте, вы будете выступать именно в амплу конструктора, собирая из различных шасси, бортовых орудий и других элементов. Очевидно, что приводить все возможные комбинации не имеет смысла, да это и попросту невозможно, так как их количество исчисляется сотнями тысяч, а то и миллионами. Поэтому приведем характеристики основных конструктивных элементов, из которых и будут созданы будущие роботы.

Кстати, обратите внимание, что все элементы будущего варбота различаются по расцветке, которая помогает четко понять, из каких модулей он собран.

1 Шасси — основная часть варбота, его каркас. На шасси устанавливаются все остальные конструктивные элементы. Существует четыре вида шасси: летающее, колесное, гусеничное и шагающее:

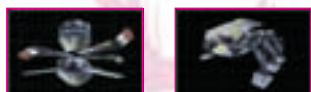
* Летающее шасси — дорогая и слабо защищенная разновидность каркаса, не обладающая к тому же высокой грузоподъемностью. Наилучшее применение — разведка, захват сооружений противника и прочие действия, требующие высокой подвижности и скорости.

* Колесное шасси — самый дешевый и простой в изготовлении каркас. Благодаря своей универсальности может использоваться в большинстве миссий, однако не обладает ярко выраженными боевыми преимуществами.

* Гусеничное шасси — дорогостоящая разновидность каркасов, уступающая в скорости колесному шасси. Однако благодаря своей исключительной прочности и высокой грузоподъемности, оно незаменимо в сложных операциях.

* Шагающее шасси — является наиболее сложной конструкцией из всех четырех типов каркасов. По своим тактико-техническим характеристикам занимает промежуточное положение между колесными и гусеничными моделями, однако варботы, оборудованные этим шасси, обладают исключительной живучестью.

Малое летающее/шагающее



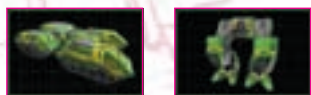
максимальная скорость — 120 / 90 км/ч
максимальная нагрузка — 2,8 / 3,3 т.

Легкое летающее/колесное/гусеничное/шагающее



максимальная скорость — 160 / 120 / 105 / 100 км/ч
максимальная нагрузка — 4,3 / 6,5 / 7,5 / 6 т.

Среднее летающее/колесное/гусеничное/шагающее



максимальная скорость — 125 / 110 / 95 / 90 км/ч
максимальная нагрузка — 24 / 32 / 36 / 28 т.

Тяжелое летающее/колесное/гусеничное/шагающее

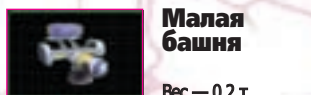


максимальная скорость — 110 / 95 / 90 / 85 км/ч
максимальная нагрузка — 55 / 70 / 80 / 65 т.

2 Второй конструктивный элемент — орудийная башня. Орудийная башня является важнейшей частью любого варбота, и именно она определяет его тип. Существует четыре вида башен и, соответственно, четыре типа роботов:

* Варботы — боевые роботы, не несущие специального оборудования
* Мобильные центры управления (МЦУ)
* Транспорт
* Строители

Основными характеристиками башен являются количество и тип бортразъемов — специальных слотов для монтажа оружия и другого оборудования. Внутренние, или боевые, бортразъемы предназначены для монтажа специального оборудования или ракетных пусковых установок; ракетные бортразъемы — для монтажа направляющих НУРС (неуправляемых ракетных снарядов) и УРС (управляемых ракетных снарядов); универсальные бортразъемы — для монтажа как направляющих НУРС и УРС, так и стандартных артиллерийских систем; наконец, специальные бортразъемы — для монтажа особых систем, например, строительного модуля. Даже специализированные башни Транспорта и Строителя имеют по одному внутреннему бортразъему для установки вооружения.

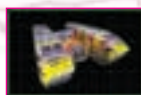


Вес — 0,2 т
Бортразъемы под орудия — 0
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 2
Специальные бортразъемы — 0



Легкая башня МЦУ

Вес — 0,5 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 2
Специальные бортразъемы — 0



Легкая башня Транспорта

Вес — 0,5 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 0
Специальные бортразъемы — 0



Легкая башня Строителя

Вес — 0,5 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 0
Специальные бортразъемы — 1 (для строительного модуля)



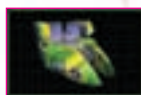
Легкая башня 2s1

Вес — 0,7 т
Бортразъемы под орудия — 0
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 2
Специальные бортразъемы — 0



Легкая башня 3s1

Вес — 0,8 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 2
Специальные бортразъемы — 0



Средняя башня HQm3 МЦУ

Вес — 5 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 2
Универсальные бортразъемы — 2
Специальные бортразъемы — 0



Средняя башня HQm2 МЦУ

Вес — 4,3 т
Бортразъемы под орудия — 2
Бортразъемы под ракеты — 0
Универсальные бортразъемы — 2
Специальные бортразъемы — 0



Средняя башня HQm1 МЦУ

Вес — 3,3 т
Бортразъемы под орудия — 1
Бортразъемы под ракеты — 2
Универсальные бортразъемы — 0
Специальные бортразъемы — 0



Средняя башня Транспорта

Вес — 2,2 т
Бортразъемы под орудия — 1



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

Бортразъемы под ракеты — 0
 Универсальные бортразъемы — 0
 Специальные бортразъемы — 0



Средняя башня строителя

Вес — 3 т
 Бортразъемы под орудия — 1
 Бортразъемы под ракеты — 0
 Универсальные бортразъемы — 0
 Специальные бортразъемы — 1 (для строительного модуля)



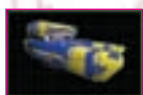
Средняя башня 3М1

Вес — 3,3 т
 Бортразъемы под орудия — 1
 Бортразъемы под ракеты — 0
 Универсальные бортразъемы — 2
 Специальные бортразъемы — 0



Средняя башня 4М1

Вес — 4,2 т
 Бортразъемы под орудия — 2
 Бортразъемы под ракеты — 2
 Универсальные бортразъемы — 0
 Специальные бортразъемы — 0



Тяжелая башня строителя

Вес — 10 т
 Бортразъемы под орудия — 1
 Бортразъемы под ракеты — 0
 Универсальные бортразъемы — 0
 Специальные бортразъемы — 1 (для строительного модуля)



Тяжелая башня транспорта

Вес — 9 т
 Бортразъемы под орудия — 1
 Бортразъемы под ракеты — 0
 Универсальные бортразъемы — 0
 Специальные бортразъемы — 0



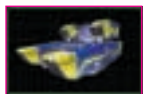
Тяжелая башня NQL2 МЦУ

Вес — 8 т
 Бортразъемы под орудия — 3
 Бортразъемы под ракеты — 2
 Универсальные бортразъемы — 0
 Специальные бортразъемы — 0



Тяжелая башня NQL3 МЦУ

Вес — 8,5 т
 Бортразъемы под орудия — 4
 Бортразъемы под ракеты — 2
 Универсальные бортразъемы — 0
 Специальные бортразъемы — 0



Тяжелая башня МЦУ NQL1

Вес — 6,5 т
 Бортразъемы под орудия — 2
 Бортразъемы под ракеты — 0
 Универсальные бортразъемы — 2
 Специальные бортразъемы — 0



Тяжелая башня 411

Вес — 5 т
 Бортразъемы под орудия — 2
 Бортразъемы под ракеты — 2
 Универсальные бортразъемы — 0
 Специальные бортразъемы — 0



Тяжелая башня 511

Вес — 6,5 т
 Бортразъемы под орудия — 1
 Бортразъемы под ракеты — 4
 Универсальные бортразъемы — 0
 Специальные бортразъемы — 0



Тяжелая башня 611

Вес — 8 т
 Бортразъемы под орудия — 2
 Бортразъемы под ракеты — 2
 Универсальные бортразъемы — 2
 Специальные бортразъемы — 0

Боевые системы — третий вид конструктивных модулей. Все многообразие оружия подразделяется на приведенные ниже типы.

Баллистические оружие

* Огнеметы — специальные средства для метания раскаленных густков. Применяемые в Лабиринте смеси рассчитаны на поражение и живой силы, и техники. При окислении высвобождается огромное количество энергии, которое позволяет зарядам гореть под водой или даже без доступа воздуха. Раскаленная смесь обладают высокой текучестью и проникают под броню техники через мельчайшие отверстия. Кроме этого, продукты горения огнесмеси высоко токсичны, что увеличивает их эффективность при поражении живых целей.

* Автоматические пушки и гаубицы калибром от 25мм до 152мм — стандартные орудия, использующие двухкомпонентный жидкий порох. Сгорание смеси происходит только при наличии специального катализатора, поэтому возможность детонации зарядов при случайном попадании в боеукладку варбота практически исключена. Применение жидкого пороха позволяет плавно наращивать давление в канале ствола, что уменьшает износ рабочей поверхности, а также увеличивает время эксплуатации орудия и позволяет значительно уменьшить его вес. Дополнительно, жидкий порох позволяет получить высокие (до 3000-3500 м/с) скорости вылета снарядов.

Боеприпасы пушек: тип боеприпаса определяется калибром орудия: калибр до 50мм — огонь ведется бронебойно-зажигательными трассирующими снарядами; калибр свыше 50мм — огонь ведется бронебойными подкалиберными трассирующими снарядами.

Боеприпасы гаубиц: огонь ведется боеприпасами объемного взрыва с радиусом эффективного поражения от 3 до 12 метров. Боеприпас данного типа производит комплексное воздействие на цель и создает сразу несколько поражающих факторов: сверхзвуковую ударную волну (основной поражающий

фактор), взрывной перепад давления и адиабатный скачок температуры в зоне взрыва. Кроме того, дополнительное воздействие на живую силу противника оказывают ядовитые продукты сгорания объемно-детонирующей смеси.

* Электромагнитные пушки, подобно лазерам с накачкой взрывом, занимают промежуточное положение между обычными и энергетическими видами оружия. 80мм орудие с исключительно высокой скоростью вылета снаряда ведет огонь бронебойными подкалиберными трассирующими снарядами с особо твердыми сердечниками.

Энергетическое оружие

* Боевые лазеры — излучатели, работающие в видимом и инфракрасном диапазоне. Применяется три вида лазеров, отличающихся по мощности импульса и характеристикам рабочего тела. Мощные излучатели используют так называемые пакеты — спаренные или строенные лазеры. Максимальная мощность импульса лазера может достигать 35 МВт (полная энергия выстрела, что соответствует около 25-30 МДж). В зависимости от типа рабочего тела различают красные, зеленые и синие лазеры. Мощность импульса красного лазера — наименьшая, а синего — наибольшая.

Хотя лазеры имеют условно бесконечный боезапас, они потребляют довольно много энергии. Как следствие, боевой робот может заметно разрядить батареи после нескольких залпов из мощного лазера. Этого недостатка лишены системы, в которых накачка рабочего тела происходит с помощью подрыва специального заряда — так называемые лазеры с накачкой взрывом. Однако, им присущ изъян обычных пушек — ограниченный боезапас.

* Тазеры или шнуровые разрядники — оружие, поражающее противника мощным электромагнитным импульсом. Данные системы не только наносят механические повреждения, но и выводят из строя наружные датчики и внутреннее электронное оборудование варботов. Тазеры гораздо экономичнее лазеров, но радиус их действия ограничен.

Ракетное оружие

НУРС — неуправляемые ракетные снаряды. Данные ракеты удобно использовать для создания заградительного огня и поражения малоподвижных или стационарных целей.

УРС — управляемые ракетные снаряды. **УРС** снабжены активными лазерными или тепловыми головками самонаведения, что позволяет использовать их по принципу «выстрелил-забыл».

Ряд оборудования варботов и часть внутренних систем монтируются в корпусе или на башне машины. Эти системы, расположенные в корпусе варбота, практические неуязвимы для огня противника, пока роботу не нанесены критические повреждения. К их числу относятся:

- * Блок питания;
- * Двигатель;
- * Генератор защитного силового поля;
- * Генератор помех;
- * Система автоматического ремонта;

Другие систем монтируются на башне и могут быть уничтожены или повреждены прицельным выстрелом. К данным системам относятся:

- * Блок сенсоров;
- * Дефлектор — излучатель силового поля.

КАМПАНИЯ 1 — ОБМАНЧИВЫЙ ТЕЛЛУС

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Старая земледобная планета в системе Реи. Рея — звезда класса G7 — является одной из четырнадцати звезд Лабиринта, координаты которых известны в настоящее время. Для справки: всего официальный каталог Лабиринта насчитывает двести семь четко установленных планетных систем, хотя на самом деле уже сейчас известно более четырехсот.

Рея расположена довольно далеко от внешней границы скопления. Рядом с ней находится довольно большое «окно», известное как «полость Хартмана». Координаты звезды были вычислены на основании анализа данных, полученных беспилотными зондами. Планета Теллус была выбрана для высадки десанта прежде всего из соображений внезапности. Кроме того, командование Флота Метрополи полагают, что мятежники блокировали работу Телепортов только по периферии скопления, не нарушая коммуникаций в своем глубоком тылу.

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Атмосфера: пригодна для дыхания
Сила тяжести: 0.9g (0.9 стандартного земного)
Длительность суток: 19 часов 23 минуты
Дневная температура: в среднем 25С?

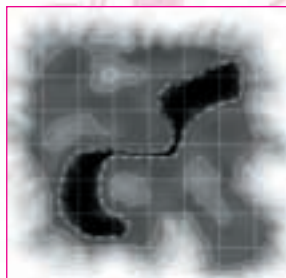
УПРАВЛЕНИЕ

- Pause** Пауза
- Стрелки курсора** Движение
- Кламеры** Переключение вооружения, отдача приказов ведомым
- Измненение высоты для летающих варботов и вертикальных координат телекамеры**
- Справочная система Вкл/Выкл**
- Выключение экрана системных сообщений**
- Игровое меню**
- Переговорное устройство Вкл/Выкл**
- Ввод передаваемого сообщения**
- Экран Боевого задания Вкл/Выкл**
- Переключение цели на радаре**
- Выбор ближайшего противника**
- Выбор ближайшего союзника**

Ночная температура: в среднем 9С?
Господствующий тип ландшафта: сложенные горы, разделенные широкими долинами рек
Опасные животные: пузырьник — летающая «медуза». Примитивный, но весьма опасный стайный хищник.

МИССИЯ 1 — Пролог

Как недавно признался нам один из сотрудников компании «Никита», дважды пройти игру одним и тем же способом невозможно. Это действительно так. От себя добавим — даже любую отдельно взятую миссию невозможно выполнить одинаково. Каждый избирает для себя собственную тактику — говорят, есть игроки, способные выполнить все поставлен-



ные задачи одним только капитаном, вообще не используя заводы для строительства техники. Так-то. Поэтому данное руководство является одним из вариантов бесчисленного множества прохождений — используйте его как некий набор подсказок и хитов, но ни в коем случае не как четкую последовательность директив и действий.

Первая миссия игры — Пролог — не является «миссией» в полном смысле этого слова. В ней не нужно сражаться с противником, заниматься производством боевых роботов или добывать ресурсы. Вам просто будет кратко (но очень ярко!) рассказано о судьбе одной спасательной операции, об окружающем мире и о том, как вы, капитан корабля Parkan, очутились на враждебно настроенной планете Лабиринта...

МИССИЯ 2 — Прибытие

Основное задание:

- * Захватить нейтральный варбот.

Дополнительные задания:

- * Уничтожить вражеские патрули.

- * Уничтожить враждебных животных.

Полезные советы:

- * Все стрелковое оружие имеет ограниченный радиус действия. Используйте лазер для поражения удаленных целей.
- * Управляемые ракеты (УРС) — лучшее средство для борьбы с воздушными целями.
- * Уничтожение нейтрального варбота (цели миссии) ведет к немедленному провалу задания.

Разминочная миссия, после которой вы погрузитесь в пучину непрерывного боевого действия. Впрочем, это не означает, что здесь вам дадут поблажку или позволят расслабиться.

Итак, первым делом отправляйтесь на север (включите для удобства карту с помощью клавиши **ESC**) по направлению к красному маяку. За близлежащим холмом вас будут поджидать два варбота противника на шагающем шасси. А неподалеку вы найдете пару парящих в воздухе медуз, которых рекомендуется расстрелять с безопасной дистанции, не приближаясь к их «сторожевой зоне».

Аккуратно переберитесь через мост и уничтожьте легкий колесный варбот. Учтите, что он отличается высокой маневренностью, и поэтому старайтесь бить на опережение, периодически прячьтесь за надежным ограждением, например, за балками моста.

До нейтрального боевого робота, захват которого и является целью данной миссии, осталось совсем немного. Если вы пройдете на северо-запад от свалки тяжелой техники, к самой границе карты, то мобильная компьютерная система радостно оповестит вас об обнаружении нейтрального варбота. Однако не торопитесь — окружающее пространство контролируется летающим роботом противника. Сбить его будет не так-то просто, поэтому сразу заготовьте ракеты (включаются/выключаются клавишей **Q**), и очень аккуратно, держа голову вверх, двигайтесь на север.

МИССИЯ 3 — Обходной маневр

Основные задания:

- * Захватить вражеский Бункер.

- * Захватить вражеский Завод.
- * Захватить вражеский Генератор.

Дополнительное задание:

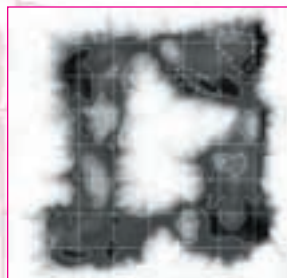
- * Уничтожить враждебных животных.

Полезные советы:

- * Не подставляйте ведомых под огонь Бункера. Захват этого здания вполне можно осуществить самостоятельно.
- * Захват Бункера позволяет перезарядить и отремонтировать боевой костюм, а также починить ведомых, если возникнет такая необходимость.
- * Остерегайтесь даже самых легких вражеских варботов — эти машины постоянно используются противником для захвата зданий.
- * В районе озер — восточнее от Бункера — можно найти пару нейтральных варботов.
- * Постарайтесь захватить и использовать Завод противника для производства подкреплений.

Схема выполнения миссии следующая — сначала осуществляем захват нейтральной боевой техники, расположенной чуть севернее места высадки, а затем переходим к штурму указанных сооружений... Однако это голая теория, а на практике все куда сложнее и веселее.

Первым делом резко отбегайте назад, чтобы выйти из-под обстрела трех летающих медуз. Уничтожьте их с безопасной дистанции, после чего приготовьтесь к отражению атаки нескольких легких варботов противника. Старайтесь сохранять постоянное движение — рядом нет ни одно-



го подходящего прикрывтия, и спрятаться за надежными стенами, увы, не получится.

Следующий этап — быстрый захват Бункера. Это очень важный объект, так как он позволяет осуществлять ремонт костюма капитана и роботов-ведомых. После ремонта захватывайте генератор и завод, а затем без промедления приступайте к строительству боевой техники. Советуем не концентрироваться на мощном и тяжелом вооружении, а строить технику полегче и поманевреннее. Дело в том, что основная сложность миссии — не захват, а именно удержание сооружений, так как любой даже самый маленький варбот противника может вновь захватить контроль над зданием. Поэтому мобильность ваших войск должна быть на высоте.

Окончание следует...

**В ПРОДАЖЕ
С 5 ФЕВРАЛЯ**



История журнала со дня создания и по настоящее время: какими мы были и какими мы стали. А также, презентация "новой" приставки от Sony - PS one, первые игровые скрины из FFX и первая часть прохождения FFX.

Но самое главное - суперконкурс, приняв участия в котором, вы сможете выиграть героиню номера малышку PS one!!!

OFFICIAL
PlayStation
РОССИЯ

- ESC** Высадка из Варбота / Отключение МЦУ
- ESC** Внешняя камера Вкл/Выкл
- ESC** Посадка в Варбот / Подключение МЦУ / Захват нейтрального варбота
- ESC** Приборная панель Вкл/Выкл
- ESC** Переключение увеличения прицела
- ESC** Спутниковая карта Вкл/Выкл
- ESC** Меню ведомых Вкл/Выкл
- ESC** Вращать модель здания вправо
- ESC** Вращать модель здания влево
- ESC** Прибор ночного видения Вкл/Выкл
- ESC** Система саморемонта Вкл/Выкл
- ESC** Режим маскировки Вкл/Выкл
- Левая кнопка мыши** Залп из выбранных орудий / Отдача приказов в командном режиме
- Правая кнопка мыши** Отмена приказов в командном режиме

СИ TACTIX

Продолжение.
Начало в номере
03(84) за февраль 2001 года.

Максим Заяц

ДРАКУЛА 2

КАМЕНОЛОМНИ

И вновь поезд мчит Джонатана Харкера в Трансильванию. Решетчатая дверь закрывается позади нас. Мы возвращаемся в уже знакомые по первой части игры каменоломни. Спустившись вниз на один лестничный пролет, мы оказываемся перед запертой решетчатой дверью. Приглядимся повнимательнее к замку. Похожую головоломку нам уже приходилось решать в конце первого диска игры. Приглядевшись повнимательнее к лунному символу, изображенному в нижней части замка, мы открываем красный блокнот графа Дракулы на странице с фазами луны и надеваем очки Хопкинса для того чтобы обрести зрение вампира. Ущербной луне (круг, покрашенный наполовину) соответствует буква **E** и код **9462** на левой странице блокнота. Набираем код на замке:

- * 9 слева сверху
- * 4 справа сверху
- * 6 слева внизу
- * 2 справа внизу



...и нажимаем на лунный символ. Ворота открываются, и мы оказываемся в небольшом туннеле, в конце которого находится каменная голова дракона. Справа от нее на земле лежит ящик, закрытый тканью. Отдернув ее, мы находим лопату и лом и забираем их с собой. После этого нам необходимо вернуться в большой зал каменоломни.

Спускаемся вниз по лестнице и подходим к деревянным лесам. Развернувшись в сторону груды камней, наваленных в центре, мы щелкаем курсором в виде увеличительного стекла по одному из них и отодвигаем его в сторону с помощью лома. Под камнем лежит детонатор (для того чтобы достать его необходимо потянуть за шнур). Забрав его с собой, мы



взбираемся на груды камней и находим там еще два инструмента — молоток и долото. Спускаемся вниз и подходим к столу с лампой. Используем молоток и долото, для того чтобы открыть ящик, и забираем оттуда катушку с кабелем. Приглядевшись повнимательнее к задней стенке ящика, мы вновь используем молоток и долото, чтобы сломать заглушку.

Открываем ящик до конца и достаем из секретного отделения небольшой ключ. С его помощью можно открыть коробку, которая стоит позади стола. В коробке лежит динамит. Забрав его с собой, мы возвращаемся к каменной голове дракона и устанавливаем динамитный заряд прямо в пасть. К заряду необходимо присоединить кабель, длины которого как раз хват

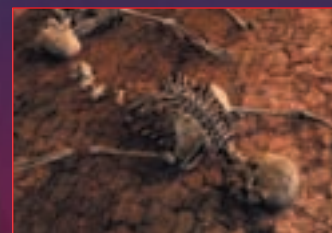


тает для того, чтобы мы могли завернуть за угол туннеля. Присоединив к другому концу провода детонатор, мы нажимаем на рычаг. Взрыв уничтожает статую. Среди каменных обломков на земле лежит драгоценный камень. Подобрал его, мы идем в открывшийся проход и попадаем в темницу графа Дракулы.

ТЕМНИЦА

Справа от нас находится нечто вроде шахматной доски. Подойдя к ней, мы поворачиваемся направо и видим на стене барельеф, изображающий голову демона. Левый глаз отсутствует. Вставив на его место найденный в туннеле драгоценный камень, мы открываем секретный проход к камерам.

Как и следовало ожидать, живых пленников у графа не осталось. Мрачноватое место — темнота, скелеты за решетками. Идем по коридору вдоль камер, сворачиваем за угол один раз, другой — и, наконец, видим слева сломанную решетку. Заходим внутрь камер и идем налево. Прежде чем повернуть за угол, стоит внимательно посмотреть под ноги. Щелкнув по лежащему на



земле скелету курсором в виде увеличительного стекла, мы отодвигаем его в сторону и с помощью лопаты выкапываем из земли берцовую кость. Заворачиваем за угол и идем до следующего поворота. На земле лежит еще один скелет. Отодвинув его в сторону и поработав немного лопатой, мы находим записку Великого камергера князя Раду и череп самого камергера. Забрав и то и другое с собой, мы выбираемся из камер и вновь идем по коридору по направлению к секретной двери. Завернув за угол, проходим еще немного вперед и видим слева проход, заканчивающийся деревянной дверью, окруженной черепами. Она заперта — но еще одна дверь находится справа. За этой дверью находится комната охраны. Забираем со стола арбалет и фонарь, выдвигаем ящик, чтобы заб

рать оттуда драгоценный камень в золотой оправе и, наконец, взбираемся с ногами на стол и находим на полке сверху арбалетные стрелы. Покидаем комнату охраны и приступаем к сооружению устройства, изображенного на чертеже Великого камергера. Прежде всего, мы совмещаем в inventory медальон и берцовую кость. Затем устанавливаем на пол перед дверью череп, втыкаем в него кость с примотанным к ней драгоценным камнем и с помощью спичек зажигаем в inventory фонарь. Установив его на землю позади черепа, мы наблюдаем за тем, как луч света прохо-

ну, мы слышим некий странный звук, доносящийся непонятно откуда. Отступаем назад, к открытой могиле, через которую мы выбрались из темниц, и достаем очки Холкинса. Для того чтобы увидеть развернувшееся на кладбище Борго сражение сил



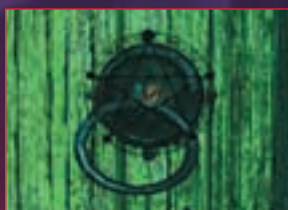
Добра и Зла необходимо развернуться к главным воротам кладбища и использовать эти очки на области экрана между могилой Святого Георгия и закованным в цепь склепом. Исходящий из иконы столб синего пламени явно проигрывает огненному столбу склепа. Установив между ними рука-



вицу с зажатым в ней крестом, мы помогаем силам Добра одержать убедительную победу. Цепь, сковывающая склеп Дракулы, разрывается, и мы заходим внутрь. Внизу справа от входа виднеется небольшой проход, по которому мы попадаем в замок графа.

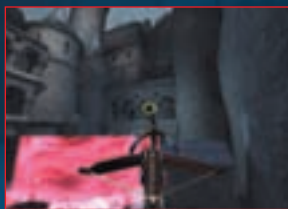
ЗАМОК ДРАКУЛЫ

Как и прежде, старинный замок Дракулы встречает нас настороженным молчанием. Покинув склеп, мы пересекаем внутренний двор и в дальнем левом углу находим единственный доступный вход в здание — винтовую лестницу, уходящую вниз, в подвал Дорко. Она уже ждет нас... разве что ей фактически нечего сказать Джонатану. Хотя... В inventory, присмотр-



ревшись повнимательнее к записке Великого камергера Раду, мы переворачиваем листок и видим некий текст на незнакомом языке. Попробуем спросить о нем Дорко. И в самом деле, старая ведьма без труда расшифровывает послание. Вероятно, она сможет еще и восстановить кольцо Дракона... но здесь удача покидает Джонатана. Стоит ему отдать Дорко драгоценный камень Раду (мы нашли его за маской скелета), как внезапно появившаяся Залина, женщина-вампир, убивает старую ведьму и похищает кольцо Дракона. Единственное, что успевает сделать для нас Дорко — это отдать золотое кольцо, в которое она переносит часть своих сил.

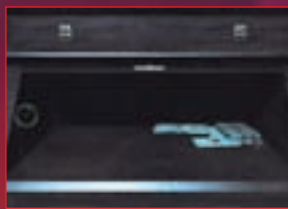
Итак, мы лишились последнего союзника в этом замке — коварного, вероломного, но все же единственного человека, сочувствующего Джонатану и желающего поражения Дракуле. Мы возвращаемся во двор и там наблюдаем за тем, как Залина создает вокруг могил некий магический барьер, преграждающий дальнейший путь. По счастью, мы все еще можем подняться по лестнице, охраняемой двумя каменными волками. Присмотревшись к замку двери наверху, мы используем очки Холкинса для того чтобы обрести зрение вампира. На замке виднеется пентаграмма — одна из



тех, о которых говорила Дорко. Используя кольцо старой ведьмы для того чтобы уничтожить магическую печать, мы открываем дверь и заходим в коридор, в дальнем конце которого путь над преграждает гряда камней. Подобрав лежащие рядом крюк и канат, мы возвращаемся обратно на лестничную площадку и в inventory заряжаем ими арбалет. Теперь нам необходимо развернуться к дальней стене замка и выстрелить из арбалета в сторону галереи. Через весь двор над красным магическим барьером теперь проходит канат, который позволяет нам перебраться на другую сторону и, оказавшись на галерее, зайти в единственную доступную дверь — в малую библиотеку.

МАЛАЯ БИБЛИОТЕКА

Оказавшись в малой библиотеке, мы проходим в дальнюю часть помещения и открываем небольшой комодик, стоящий возле стены. Забрав документ, на котором изображена шахматная доска, мы используем лом для того чтобы открыть потайной ящик слева. Оттуда выкатывается пергамент с весьма странными геометрическими фигурами. Щелкнув по пергаменту курсором в виде увеличительного стекла, приглядимся к ним повнимательнее... Совершенно очевидно, что каждой из фигур должна соответствовать римская цифра, но в чем закономерность? Эврика! Достав из inventory послание Великого ка-



мергера Раду, мы прикладываем его к пергаменту и убеждаемся в том, что два квадратных окна на документе вырезаны не случайно. Перемещая листок бумаги по пергаменту, мы добиваемся того, чтобы в одном из окон находилась римская цифра, а другом — одна из фигур, и запоминаем их соответствие. Перевернув послание, мы повторяем эту процедуру и так на-

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



Лучшие X-материалы за год
Зимнее западлостроение
Взлом таксофонов
звоним на халаяу

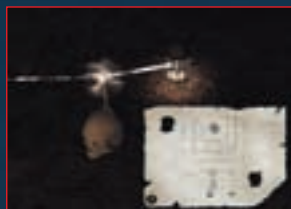
X-гороскоп
Порочный софт на компакт-диске

X-video
Море новогодних подарков inside

Наша
Супер-наклейка
в подарок



СПЕЦВЫПУСК
ЖЖААА
#5



дит через драгоценный камень и падает на один из черепов, окружающих дверь. В этот момент камень в медальоне разлетается на мельчайшие осколки. Дверь открыта, и через нее мы попадаем в дальнюю часть темницы.

Идем по коридору вдоль камер, заворачиваем направо — и в этот момент поблизости раздается кроважидное рычание монстра. Тварь засела на стене справа и, похоже, довольно искренне надеется нас сожрать. В inventory заряжаем арбалет стрелой, а затем поливаем его «антивампирской» смесью из зеленой бутылки. Зеленоватое свечение появляется вокруг арбалета — он готов к бою. Наводим прицел на монстра и выпускаем стрелу. Покончив с кроважидной тварью, мы спускаемся вниз по лестнице. Вот она, гробница Раду! Мы все-таки нашли ее!!! Открыв маску пленника, висящего в железной клетке, мы забираем зажатый между зубов драгоценный камень. В этот момент скелет с шумом обрушивается вниз, и Джонатан падает следом. По сча-



стью, здесь было невысоко. Развернувшись и миновав небольшой темный проход, мы выбираемся из могилы на кладбище Борго.

КЛАДБИЩЕ БОРГО

Справа от нас находится склеп, обмотанный цепью. Чтобы добраться до противоположной стороны этого склепа, обходим кладбище. У стены на снегу стоит несколько свечей. Используем лопату, чтобы выкопать недостающий кусок иконы Святого Георгия, и возвращаемся к его могиле (по дороге нужно поднять лежащую в дальнем правом углу кладбища металлическую перчатку с зажатым в ней крестом). Восстановив ико-

ходим еще две фигуры. Теперь осталось лишь применить на деле полученное знание... Для этого нам не придется ходить слишком далеко. Возвращаемся ко входу в библиотеку, по дороге приглядываясь повнимательнее к книжным шкафам справа. Между ними находится деревянная панель, за которой скрывается некий механизм с кнопками. Для того чтобы открыть тайник нам необходимо нажать на них в правильном порядке. Итак, встаем в геометрические фигуры, соответствовавшие номерам на пергаменте, приглядываемся к фигурам, изображенным на кноп-



ках, и начинаем вводить код. Первая, вторая, третья, четвертая... Если все было сделано правильно, тайник откроется, и у нас появится возможность забрать оттуда золотой крест. После этого мы выходим из библиотеки и вновь начинаем перебираться по канату через двор.

ЗАМОК

На этот раз нам необходимо остановиться приблизительно посередине двора и спрыгнуть с веревки в центр зоны, отгороженной магическим барьером. Подходим к могиле рыцаря (она находится слева) и поднимаем плиту с помощью лома. Забрав висевший на шее у скелета медальон, мы совмещаем его в инвентаре с золотым крестом и используем очки Хопкинса для того чтобы обнаружить еще одну пентаграмму на земле справа. С помощью креста мы можем уничтожить ее, а заодно и магический барьер. Теперь для того, чтобы перемещаться по двору, нам уже не нужна веревка. Возле склепа Дракулы мы поворачиваем налево и подходим к дальней стене замка. Открыв дверь, мы попадаем на верхнюю галерею и возвращаемся обратно в малую библиотеку.

МАЛАЯ БИБЛИОТЕКА

Справа от входа имеется еще одна дверь. Присмотревшись повнимательнее к замку, мы используем очки Хопкинса для того чтобы обнаружить очередную пентаграмму и уничтожаем ее с помощью креста. Теперь у нас появляется возможность зайти в маленькую комнату, в центре которой стоит шахматная доска.

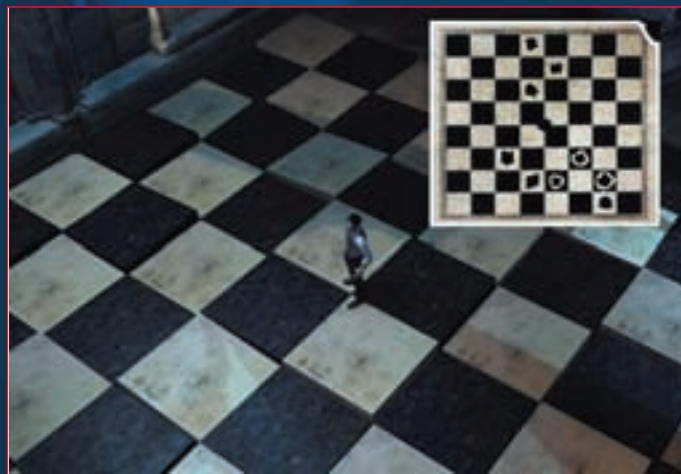
МАЛАЯ ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Присмотревшись к ней повнимательнее, мы укладываем под нее найденный в комодке документ, на котором изображена шахматная доска. Для того чтобы решить эту головоломку нам вновь придется обратиться к красному блокноту Дракулы. Открыв его в inventory на соответствующей странице, мы используем очки Хопкинса для того чтобы увидеть порядок расположения фигур на шахматной доске. Каждой из них соответствует определенная латинская буква. Если записать их ряд, прослеживая порядок расположения фигур снизу вверх, мы получим следующий код: **FBNEACGD**. Теперь нам осталось лишь ввести его, используя соответствующие клавиши алфа-

вита внизу шахматной доски. Фигуры занимают свои места, а мы забираем из-под доски документ, на котором теперь появилась цепочка отверстий. Покинув маленькую комнату, мы проходим до конца библиотеки и спускаемся вниз по лестнице к большой шахматной доске.

БОЛЬШАЯ ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Весь пол этого зала выложен плитками, словно огромная шахматная доска. Она, словно зеркальное отражение, отличается от той, что изображена у нас на картинке — там, где должны быть белые клетки, находятся черные, и наоборот. Не обращая внимания на это отличие, мы идем по клеткам, в точности повторяя маршрут, отмеченный отверстиями у нас на плане. Как только Джонатан оказывается в середине зала, клетки пола падают вниз, оставив всего лишь одну небольшую площадку. Неизвестно откуда появившийся граф Дра-



кула в очередной раз вежливо напоминает Джонатану об ожидающей того незавидной участи, после чего мы вновь получаем возможность действовать.

Наводим телескоп на дверь, которая находится в дальнем конце зала. Надев очки Хопкинса и используя кольцо Дорко, мы создаем некое подобие радужного моста, по которому Джонатан перебирается на другую сторону. Оказавшись возле двери, мы вновь используем очки Хопкинса для того чтобы увидеть пентаграмму — и уничтожаем ее с помощью креста. Путь к фуникулеру свободен.

ФУНИКУЛЕР ЗАМКА

В следующем помещении нам необходимо запустить фуникулер. Нажимаем на рычаг справа от входа. Ворота в дальнем конце комнаты открываются, и из непроглядной ночной мглы величественно выплывает кабина. Слева от нее, в нише, на стене имеется еще один рычаг. Нажав на него, мы выдвигаем небольшой мостик, который позволяет нам добраться до входа в кабину. Справа от него находится пульт управления. Нажав на рычаг, мы открываем дверь и заходим внутрь кабины. На стене слева имеется еще один рычаг. Нажав на него, мы закрываем дверь. После этого нам остается лишь нажать на красную клавишу для того чтобы привести кабину в движение. Фуникулер доставляет Джонатана к дальней башне.

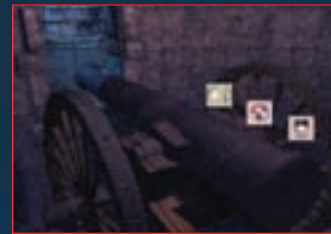
Прибыв на место, мы открываем дверь и вновь встречаемся с Хопкинсом. Правда, на этот раз наша встреча оказывается не-

долгой — негодяй Виорел убивает тихого безумца ножом. Хопкинс успевает лишь передать Джонатану ключ от башни. Мы возвращаемся в кабину фуникулера и снимаем лестницу со стены справа. Установив ее под аварийным люком, который находится на крыше кабины, мы поднимаемся наверх. С крыши кабины можно подняться еще выше — на потолочную балку. В дальней части помещения на потолке справа находится люк (разглядеть его в темноте довольно непросто). Открыв его, мы поднимаемся на крышу башни — и тут Виорел посылает своих подручных в погоню за Джонатаном.

КРЫША БАШНИ

Для того чтобы избавиться от погони времени у нас не так уж и много. Быстро перебежав на другую сторону крыши, на снегу рядом с лестницей мы находим голову статуи Святого Георгия. Обрушив ее вниз с помощью лома, мы раз и навсегда

матильнее приглядываемся к установленной в ней пушке. Пороха у нас нет, и нам придется придумать ему какую-нибудь замену для того чтобы выстрелить из нее. Итак, в три слота мы помещаем ведро со снегом, ядро и флаг. Теперь у нас есть заряд, есть пых и есть слабая надежда на то, что под воздействием высокого давления ядро сможет вылететь из ствола пушки. В inventory мы поджигаем деревянные щепки с помощью спичек и укладываем их под пушку. Получилось! Огонь растопил снег и превратил воду в пар, который вытолкнул ядро — да так



удачно, что оно попало точно в высовывающегося из окна второй оружейной башни Виорела. Еще одним врагом у нас стало меньше. Выходим из оружейной башни и подходим к разрушенному участку лестницы. Установив над ним первую балку, мы начинаем подниматься по лестнице обратно на крышу башни и по дороге находим вторую балку. Возвращаемся к разрушенному участку. Встав на первую балку, мы устанавливаем следом за ней вторую и переходим на нее. Провал все еще слишком широк для того, чтобы мы могли перебраться на другую сторону. Оборачиваем назад и поднимаем первую балку — а затем устанавливаем ее перед собой. Теперь мы можем добраться до второй оружейной башни и присмотреться повнимательнее к лежащему в оконном проеме телу Виорела. На поясе справа у него висит ключ. Забрав его с собой, мы открываем дверь башни ключом Хопкинса и заходим внутрь.

БАШНЯ

Оказавшись внутри башни, мы заходим в кабину подъемника и, нажав на кнопку справа, спускаемся вниз. Под кнопкой находится узкая щель. Оказавшись внизу, мы встаем в нее ключ Виорела и нажимаем на верхнюю кнопку. Теперь у нас есть всего лишь несколько секунд, для того чтобы покинуть кабину, прежде чем она начнет подниматься.

Проходим вперед. В дальнем конце зала виднеются какие-то лестницы, но добраться до них мы не можем — по крайней мере, до тех пор, пока нам не удастся опустить подъемный мост. В inventory заряжаем арбалет обычными стрелами и стреляем в канат, который находится сверху над подъемным мостом. Мост опускается, и у нас появляется возможность добраться до небольшого постамент, в основании которого находится несколько закрытых ящиков. Для того, чтобы открыть их, нам необходимо установить особые рукоятки в соответствующие отверстия в верхней части постамента — но, чтобы достать их, нам придется основательно потрудиться. Спустившись вниз по любой из лестниц, мы оказываемся в первой комнате-ловушке.

КОГТИ САТАНЫ

Сразу от входа мы идем налево (не спускаясь вниз по лестнице). Подобрал лежа-



мы подходим к пушке, установленной на крыше. Прямо перед ней имеется небольшой провал. Спустившись в него, мы используем курсор в виде увеличительного стекла, для того чтобы найти лежащие на полу деревянные щепки и флаг — и затем поднимаемся обратно наверх. Теперь нам необходимо установить над провалом балку — это даст нам возможность добраться до пушки. Отодвинув ее в сторону, находим пушечное ядро и забираем его с собой. После этого можно вновь переходить на другую сторону провала и забирать с собой балку — здесь она нам больше уже не понадобится.

Спустившись вниз по лестнице, мы возвращаемся в оружейную башню и повни-

щий на полу череп, мы возвращаемся к лестнице и заглядываем в зеленый блокнот друга доктора Сьюарда для того чтобы разгадать секрет этой ловушки. Нам необходимо отыскать страницу, на которой изображена лестница в окружении различных символов. Эти же символы выбиты на ступенях лестницы — по одному на каждую (мы можем легко увидеть их, спустившись немного вниз и развернувшись лицом в сторону выхода). Для того чтобы благополучно миновать ловушку нам необходимо спуститься, используя первую,



третью, шестую, седьмую, девятую и десятую ступеньки. Если все было сделано правильно, мы сможем без проблем миновать арку.

Поворачиваем налево. Высовывающаяся из стены рука держит что-то наподобие рукоятки. Однако стоит нам попытаться забрать ее, и рука сжимается. Попробуем обмануть этот механизм. Положив на рукоятку найденный у входа череп, мы видим, как рука сжимается вокруг него и остается в таком положении. Теперь нам остается лишь отбить верхнюю часть черепа и, просунув внутрь руку, забрать первую рукоятку. После этого мы покидаем комнату и возвращаемся в главный зал. На этот раз нам необходимо выбрать лестницу, идущую вверх. Она приведет нас в Зал Драконов.

ЗАЛ ДРАКОНОВ

Весь зал заполнен огненной лавой, но стоит нам потянуть за цепь слева от входа, и появляется мостик, ведущий к небольшой площадке в центре. Как только мы встаем на нее, мост исчезает и включается очередная ловушка. У нас есть немного времени, чтобы отключить все головы драконов, расположенные на стенах зала и извергающие огонь. Дергать за цепи нужно в следующем порядке:

Если все было сделано правильно, огонь полностью исчезает, и в зале появляется еще один мостик — на этот раз ведущий к выходу. Подойдя к большой голове дракона, мы приглядываемся к ней повнимательнее и находим вторую рукоятку. После того как мы забираем ее панель с головой дра-

ВЫХОД
(большая голова дракона)

4	6
2	3
5	1

ВХОД

кона поднимается, и у нас появляется возможность выйти из Зала Драконов.



На этот раз мы должны воспользоваться третьей лестницей, для того чтобы попасть в комнату Чужих.

КОМНАТА ЧУЖИХ

Место кажется подозрительно знакомым, а? Ну да, мы словно оказались среди декораций к фильму «Чужой». Среди живых декораций... В дальней части комнаты находится некий кокон, внутри которого лежит третья рукоятка. Однако при первой же попытке извлечь ее оттуда из кокона появляется клон-двойник Джонатана, который не позволяет нам приблизиться. Возвращаемся в центр комнаты и, развернувшись к левой стене (если стоять лицом к выходу), используем очки Холкинса для того чтобы обрести зрение вампира. Некий отросток, очень напоминающий рот, подпитывает клона в коконе зелеными сгустками энергии. Неплохо было бы заставить это существо замолчать... В inventory мы заряжаем арбалет стрелой, а затем льем сверху «антивампирский» состав из зеленой бутылки. Вокруг арбалета появляется зеленоватое свечение. Оружие готово к бою. Наводим перекрестье прицела на «рот» и выпускаем стрелу с эликсиром. Существо послушно затихает... передав эстафету точно такой же тва-



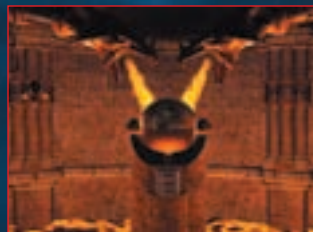
ри на противоположной стене. Второй «рот» защищен небольшой металлической крышкой, и для начала нам придется выстрелить в нее обычной стрелой. После этого можно вновь поливать заряженный арбалет «антивампирским» эликсиром и стрелять по второй твари. Энергия перестает подпитывать кокон — но этого мало. Присмотревшись повнимательнее ко «рту» с металлической крышкой, мы заходим в inventory и наполняем «антивампирским» эликсиром шприц. Всего один укол прямо в «стену» — и клон исчезает. Мы можем подойти к яйцу и забрать третью рукоятку, после чего нужно выйти из комнаты Чужих и вернуться к постаменту в главном зале. Открыв крышку в верхней части постамента, мы устанавливаем в соответствующие пазы все три рукоятки, а за-



тем открываем ящики в нижней части постамента и достаем из них три детали металлической формы. После этого мы возвращаемся в Зал Драконов.

ЗАЛ ДРАКОНОВ

На небольшой площадке в центре зала находится некий агрегат, который при ближайшем рассмотрении оказывается плавильной печью. Открыв нижний отсек, мы устанавливаем в него все три части формы (одну на другую) и после этого открываем верхнюю часть. И снова три пары отверстий... Придется вернуться к постаменту, для того чтобы забрать из него рукоятки и затем установить их в соответствующие пазы печи. Закрыв верхнюю часть, мы нажимаем справа, чтобы начать процесс изготовления четвертой рукоятки. Из лавы появляются две головы дракона, которые своим огненным дыханием раскаляют верхнюю часть печи. Расплавленный металл льется в форму, и вскоре мы уже можем достать из нее четвертую рукоятку. Вернувшись к постаменту в главном зале, мы устанавливаем ее в центральный паз. На нижнем уровне зала появляется кабина подъемника. Спустившись к ней через Зал Драконов, мы заходим внутрь и спускаемся в Последнее Прибежище



Дракулы, где нас уже ожидает сам граф вместе с Миной и тремя женщинами-вампирами.

ПОСЛЕДНЕЕ ПРИБЕЖИЩЕ

Одна небольшая проблема — влияние Дракулы настолько сильно, что Мина практически не узнает Джонатана. Нужен какой-нибудь предмет, который напомнил бы ей о ее прежней жизни. Ну, конечно же, это обручальное кольцо. Надев его на палец Миной, мы избавляем ее от влияния Дракулы. Граф взбешен не на шутку. Он собирается уничтожить Джонатана, и у нас есть всего лишь несколько секунд для того, чтобы вставить кольцо Дракона внутрь стелы. Вместе с камнем Раду оно обладает достаточной силой для того, чтобы призвать на помощь Святого Георгия... или, по крайней мере, его каменное изваяние. Начавшаяся год назад история подошла к своему завершению, и в финальном ролике игры мы

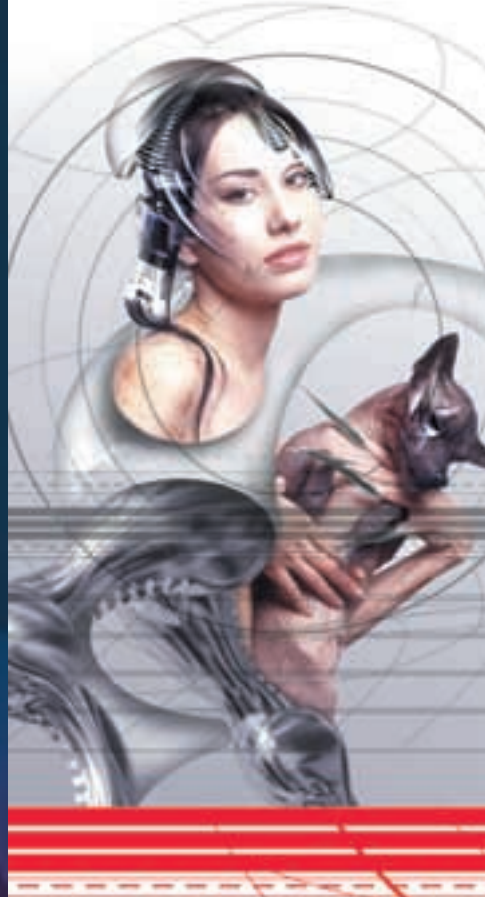


прощаемся с ее главными героями — молодым лондонским адвокатом Джонатаном Харкером и его женой Миной.



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 И
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.

КОДЫ PC

Europa Universalis

Чтобы ввести коды, в процессе игры нажмите [ESC] и вызовите окно консоли.

После этого вводите:

- Richelieu** — вы можете управлять всеми военными юнитами; введите повторно, чтобы код прекратил свое действие
- Pappenheim** — убрать fog of war; введите повторно, чтобы код прекратил свое действие
- Columbus** — исследовать все провинции
- Gustavus** — повышает наземный технологический уровень
- Drake** — повышает морской технологический уровень
- Cromwell** — повышает уровень инфраструктуры
- Polo** — повышает уровень торговли
- Oranje** — увеличивает стабильность (Stability) на +3
- Cortez** — уничтожить аборигенов; введите повторно, чтобы код прекратил свое действие
- Alba** — восстаний больше не будет; введите повторно, чтобы код прекратил свое действие
- Tilly** — компьютерный соперник не сможет объявить вам войну; введите повторно, чтобы код прекратил свое действие
- Montezuma** — появляется 50.000 дукатов в казне
- Pocahontas** — появляется 10 колонистов
- Dagama** — появляется 10 торговцев
- Swift** — появляется 10.000 населения в столице
- Peterthegreat** — ограничение на военные юниты
- Russianhordes** — пушечное мясо
- Diffrules** — режим бога; введите повторно, чтобы код прекратил свое действие
- Vatican** — появляется 10 дипломатов
- Shogun** — закрыть Японию

Mechwarrior IV: Vengeance

- Нажмите и держите [ESC] + [ALT] + [SHIFT].
- Введите:
- IY** — неуязвимость
- UO** — бесконечное оружие
- HF** — отключить тепловой трекинг

- IB** — уничтожить вражеский mech
- ML** — успешно закончить миссию

Parkan: Железная Стратегия

Добавьте следующие строки в [CS] файла **Iron_3D.ini** (файл вы найдете в директории, в которую вы установили игру):

- INVULNERABILITY=1** — неуязвимость (только для человека).
- FULL_RESEARCH_TREE=1** — провести все научные исследования
- WINDOW_MODE=1** — запустить игру в окне

В файле **Behavior.ini** строку:

- ImmortalHero = 0**

необходимо изменить на:

- ImmortalHero = 1** — у игрока появляются бесконечные патроны

American McGee's Alice

В настройках игры включите консоль, вызовите консоль в процессе игры и введите:

- God** — режим бога
- Wuss** — становится доступно все оружие
- Nodip** — появляется возможность проходить сквозь стены
- health #** — здоровье становится равно # (максимум — 100)
- notarget** — невидимость
- cg_cameradist -45** — вид от первого лица
- cg_cameradist 128** — нормальный вид
- give [название предмета]** — получить какой-либо предмет
- map [название карты]** — перейти на другую карту

Названия карт:

- centipede1
- centipede2
- facade
- fortress1
- fortress2
- funhouse
- garden1
- garden2
- garden3
- garden4
- grounds1
- grounds2
- gvillage

- hedge1
- hedge2
- hedge3
- jlair1
- jlair2
- keep
- pandemonium
- potears1
- potears2
- potears3
- qlair
- rchess
- skool1
- skool2
- tower1
- tower2
- tower3
- utemple
- wchess1
- wchess2
- wforest

Названия предметов:

- w_knife.tik
- w_cards.tik
- w_mallet.tik
- w_jackbomb.tik
- w_eyestaff.tik
- w_jcwand.tik
- w_jacks.tik
- w_blunderbuss.tik
- w_demondice.tik
- w_ragebox.tik

Kingdom Under Fire

В процессе игры нажмите [ENTER] и введите коды:

- ~makemidday — включить режим кодов
- ~baegopa — по 500.000 каждого ресурса
- ~simsimhae — включить режим быстрого строительства зданий
- ~dayspring — открыть карту
- ~godblessu — юниты выздоравливают
- ~amosbemerful — появляется много манны
- ~knowledgepower — включить режим быстрой регенерации манны

Blair Witch Project Volume III:

Elly Kedward

- Godgames — включить режим бога
- Giveall — появляется все оружие

Tomb Raider: Chronicles

Для того, чтобы приведенные коды сработали поверните Лару лицом к северу:

- Зайдите на экран Inventory, перейдите на сохранение игры, нажмите и держите [ESC] + [ESC] + [ESC] + [ESC] — пропустить уровень
- Зайдите на экран Inventory, потом найдите там большую аптечку нажмите и держите [ESC] + [ESC] + [ESC] + [ESC] — появляется все оружие
- Зайдите на экран Inventory, потом найдите там маленькую аптечку, нажмите и держите [ESC] + [ESC] + [ESC] + [ESC] — все предметы
- Зайдите на экран Inventory, найдите там спички, нажмите и держите [ESC] + [ESC] + [ESC] + [ESC] — режим бога

Oni

- Shapeshifter** — поменять героя (F8)
- Liveforever** — неуязвимость
- Touchofdeath** — в битве увеличиваются характеристики
- Canttouchthis** — действие этого кода неизвестно
- Fatoot** — появляется оружие, восстанавливается здоровье
- Glassworld** — режим «стеклянного мира»
- Winlevel** — успешно завершить уровень
- Loselevel** — проиграть
- Bighead** — режим больших голов
- Minime** — минималистический режим
- Superammo** — режим супероружия
- Reservoirdogs** — противники, управляемые AI, сражаются друг с другом
- Roughjustice** — режим супероружия
- Chenille** — действие этого кода неизвестно
- Behemoth** — режим годзиллы
- Elderrune** — восстановится
- Moonshadow** — действие этого кода неизвестно
- Fistsoflegend** — сильные удары
- Killmequick** — динамика игры несколько увеличивается
- Carousel** — динамика игры незначительно уменьшается
- Thedayismine** — режим разработчика

ТАНЕП. RU



**ПЕРЕД
ТЫ ДОЛЖЕН ВИДЕТЬ ЭТО!**

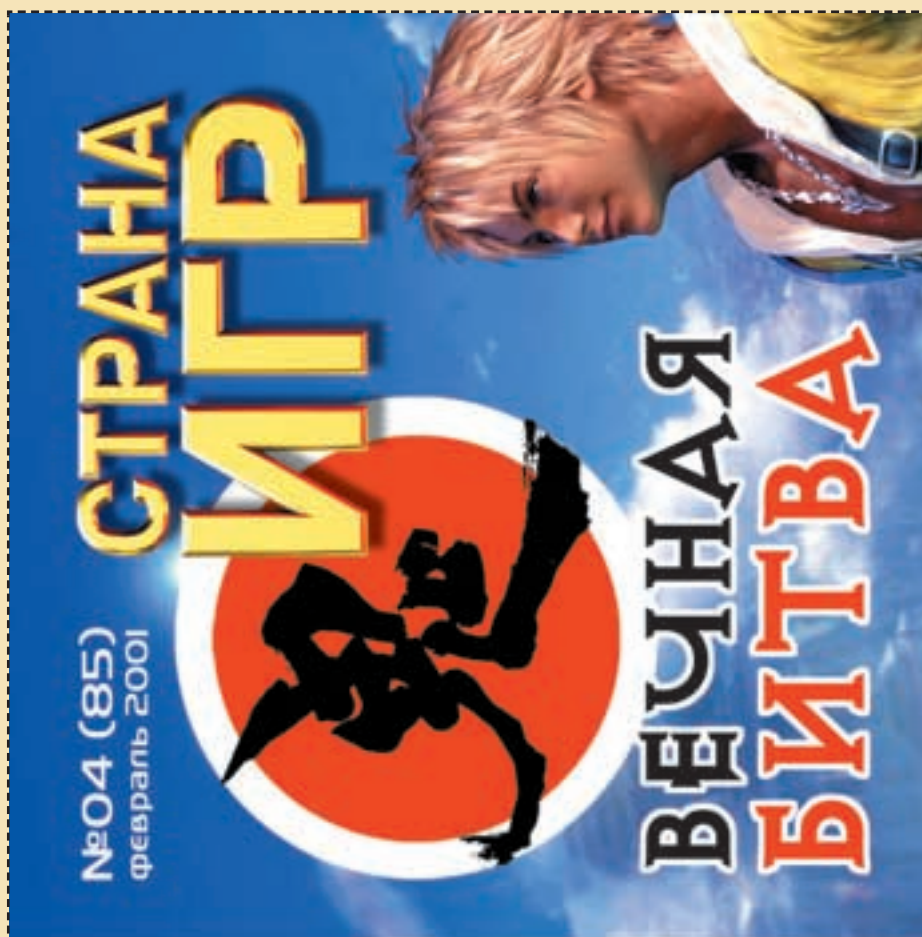


Удивительно, но факт: письма стали серьезнее. Временами уже даже не знаешь, как бы так ответить, чтобы и точно, и правильно, и корректно, и в то же время кратко, потому как некоторые письма вызывают безудержное стремление писать ответы на несколько страниц. Причина тому: грядущие перемены в игровой индустрии. В частности, X-Box, вызывающий странный для нас ажиотаж. Почему именно X-Box, а не GBA, к примеру? Ответ прост: владельцы PC сильно волнуются. Не надо волноваться. Пока X-Box выйдет, пока появится смысл его купить, пройдет уйма времени. А когда вы все-таки его купите (если купите, конечно), то жалеть вряд ли будете. В конце концов, все чрезвычайно просто...

magazine@gameland.ru

Еривет любимая Страна! Не буду мудрствовать лукаво и скажу сразу, что читаю я вас уже давно, уже года три, если не больше. Журнал ваш просто клас! Особенно люблю читать игровые новости Сергея Овчинникова за их оперативную информативность. Раздел «Железо» пока очень маленький, но в целом придаться не к чему. Решил написать я вам главным образом по одной причине, уж очень много вопросов накопилось. У меня есть довольно мощный PC, но я хорошо понимаю, что, как игровой платформе, ему осталось не долго (может, оно и к лучшему). Перед тем как определиться с выбором той или иной игровой приставки хотелось бы кое-что узнать:

1. Учитывая то, что SEGA вышла из приставочной гонки возникает вопрос, кого же в будущем она будет поддерживать хитами уровня Shenmue или Sonic'a, Sony, Nintendo или Microsoft?
2. Верны ли слухи о том, что X-BOX будет проигрывать диски от Dreamcast?
3. Будет ли на X-BOX Virtua Fighter 4, Soul Calibur 2 или Dead or Alive 2, если не всё, то что?
4. Если взять Square со своим Final Fantasy или Eidos с Tomb Raiderом, то мы видим глубокое нежелание разработчиков придумывать, что-то новое и желание их выкачать как можно больше денег из карманов простых геймеров, и самое интересное, что это у них не плохо получается, т.к. и та и другая игры ещё очень популярны. Так, почему же наша Vuka ограничилась только двумя частями безумно популярного и поистине народного «Петьки & Василия Ивановича» и стала выпускать всякие тупые «Штырлицы» и совсем уж детских «Бременских музыкантов», а может у них творческий кризис? Ну вроде бы и всё. Очень надеюсь получить ответы на поставленные вопросы. С большим уважением, ваш постоянный читатель Владимир (forskape@orel.ru).



ПАТЧИ:

- Cleopatra v2.1
- Close Combat: Invasion
- Normandy patch
- Mechwarrior 4 Scrub
- Multiplayer Level
- Zeus v1.01 UK Patch
- NHL 2001 v1.03 Patch
- Kingdom Under Fire v1.07a Patch
- 4x4 EVO Force-Feedback Full Patch
- Pro Rally 2001 Patch...

ПЛЮС:

Полезные программы, драйвера, статьи читателей и многое другое...

ДЕМО-ВЕРСИИ:

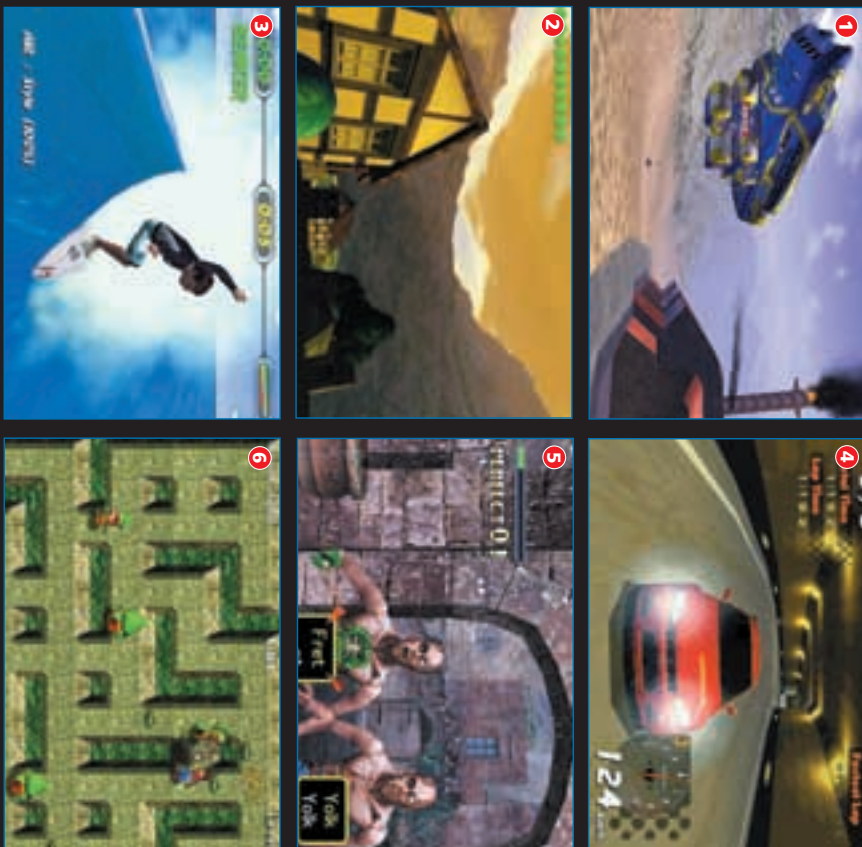
- Parkan. Железная Стратегия
- Darkland
- Championship Surfer
- The Real Car Simulator: NISSAN Edition
- The Typing of the Dead
- Monster Hunter...

ВИДЕО:

- ShenMue II
- WarCraft III
- Age of Sail II
- Devil May Cry
- Zone of the Enders (Z.O.E)...

1. И Sony, и Nintendo, и Microsoft. Точнее, ни один из этих вариантов не исключен.
2. Пока эти слухи не получили подтверждения. Опять-таки исключить саму возможность этого нельзя.

3. Вновь мы можем ответить только - возможно, причем в отношении всех трех игр.
4. Относительно тупости «Штырлица» прочитай письмо чуть ниже. А популярность игры (персонажа, имени) - это еще не гарантия успеха.



серьезные вещи требуются дни, а может и недели. Как можно за день сказать, что игра отстой или рулез? Сколько нам (ах, ностальгия...) пришлось сидеть за Дюной, истребляя непокорных сардукаров, проходить очередной квест Дьяблы... А ведь с первого раза они не нравились, нужно понимать концепцию, и уж потом наслаждаться. Не верите в мои доводы, так посмотрите на оценки: только автор пишущий о игре ставит справедливую оценку, в то время как ваша, Сергея, и Бориса оценки похожи аки сямские близнецы. Какой выход? Наверное, нужно привлекать больше народа, каждый жанр пусть оценивают люди, являющиеся профессионалами в этом жанре, в конце концов, почему бы не дать побольше места под объяснения оценок, так как те две строчки, что вы даёте просто несерьёзны. Хотелось бы лишь, чтобы вы не закрылись от всей критики возгласами типа: «система оценок пришла и не уйдёт, она всерьёз и надолго, e.t.c.».

Кстати, может сложится впечатление, что я журнал не люблю, однако, это не правда, напротив, мне просто хочется, чтобы он стал ещё лучше, эта критика для устремления журнала к совершенству...

Хотел уже закругляться, но забыл про ещё одну просьбу: помните полгода назад в каждой рубрике «Железа», была краткая сводка новостей, естественно о нем, о железе. Может быть, пора возродить? Если нет, то хоть аргументируйте, почему.

Искренне ваш, Игорь Данилин, RealerQ@mail.ru.

P.S. Хотелось бы попросить прощения у Академика, с Алисой я малость погорячился.

Вот, похоже, у нас с Игорем завязалась переписка. В отношении оценивания игры - конечно, какие-нибудь навороченные CRPG невозможно изучить за один час. Однако есть такое понятие, как опыт. Нет-нет, не надо смеяться, в 99 случаях из 100 мне или Боре Романову хватит 15 минут игрового процесса, чтобы рассказать об игре буквально все с высокой степенью точности. Так что в самой оценке «с первого взгляда» нет абсолютно ничего плохого. Даже не стоит воспринимать их, как оценки, это - наши мнения. Иногда они могут быть разными, иногда - совпадать. Кстати, двух строчек для комментариев - этого более чем достаточно. Кому мало - читайте статью полностью, она, в общем, представляет собой развернутый комментарий специалиста. Что касается, «Железных Новостей», то, может, их, конечно, и пора возродить, тут уж я спорить не буду. Не исключено, что в ближайшее время таковая появится.

Несколько слов о Холоде:

Konnichi-va magazine,

Прочитал только что обзор Мека 4 Холода. Вот, хочу сказать, чтобы слышал весь Gameland: Убить рефрижератора за такой обзор надо! Не знаю, как утерпел Данила. Меня сдержало только одно - что я только что прочитал этот обзор и то, что я живу в другом городе. Холоду надо устроить quæstio с пристрастием. Убивать его не будем, как показывает sensus communis. Да будет sic!

Таких писем довольно много... Все они очень похожи друг на друга тем, что их авторы дружно хотят убить нашего автора. Что тут скажешь... Да все, что тут можно сказать, уже было давно и неоднократно сказано...

Привет, Страна Игр!

С удовольствием читаю журнал почти с первых номеров! И могу заметить, что последние несколько были одними из самых лучших! И это очень приятно! Особенно понравилось «использование темы нового тысячелетия» в куче интересных статей.

Могу предложить одну из тем для статей, связанных с наступающей новой войной консолей: Как к ней относятся наши производители/локализаторы? Я с Вами не совсем согласен по поводу популярности X-box у нас. Ваши средние 30-100\$ на самом деле никого из работающих в России не интересуют. По данным журнала «Эксперт» (к слову, самого авторитетного из подобных), у нас около 4 млн человек в так называемом среднем классе, которые и формируют основную спрос на такие вещи как электронику, бытовую технику и др. На них торговля во многом и ориентируется. И степень популярности этой приставки будет определяться 2 вещами: 1) Займется ли кто-нибудь маркетингом ее в России 2) Пиратством и локализацией.

1) В этом случае X-box может вполне рассчитывать на 100

ДЕМО-ВЕРСИИ:

1 Раткап. Железная Стратегия
Демо-версия одной из самых перспективных и многообещающих российских игр. Адакая смесь симулятора, экшна и стратегии.

2 Daikland
Демо-версия приключенческой игры от малоизвестной компании Color Arts.

3 Championship Surfer
Симулятор серфинга. Красиво, технологично, оригинально.

4 The Real Car Simulator: NISSAN Edition
Демо-версия японской гоночной игрушки, претендующей на звание симулятора.

5 The Turing of the Dead
Пародия на шутеры в стиле «Hogor Action», в частности на House of the Dead 2.

6 Monster Hunter
Милая веселая аркада. Вид - сверху вниз, суть — уничтожать гадких монстров и собирать подарки.

ПАТЧИ:
Seoratra v2.1

Close Combat: Invasion Normandy patch

MechWarrior 4 Scrub Multiplayer Level

Zeus v1.01 UK Patch

NHL 2001 v1.03 Patch

Kingdom Under Fire v1.07a Patch

4x4 EVO Forge-Feedback Full Patch

Pro Rally 2001 Patch


ВИДЕО:

Shenmue II
WarCraft III
Age of Sail II
Devil May Cry

Zone of the Enders (Z.O.E)

нова рад приветствовать тебя СИ, и в частности, вас Дмитрий!
Прошлое моё письмо вы всё же опубликовали, поэтому вынужден констатировать тот факт (умно сказал, да?), что своих читателей СИ уважает. После публикации моего письма СИ стал чуть ли не самым популярным журналом в нашем

классе. Учитывая то, что класс наш с компьютерным уклоном, и до этого читал лишь Хакера, то это совсем неплохо... Читая, ваш, Дмитрий, ответ можно сказать, что вы не поняли критики:(Ведь имелось в виду срок изучения той, или иной игры. Если аркадки нравятся (или не нравятся)с первого взгляда, то для того, чтобы понять действительно



Если
Вы проверяете всех
кто входит и выходит из
Вашего офиса,
то почему бы не узнать
хотя бы имя того,
кому Вы доверяете всю свою
информацию?

Возможно вы не помните,
как ваш компьютер
появился в офисе.

Ведь компьютер не человек — стандартный ящик, имя которого вы не обязаны знать. Результат такого отношения всегда один — однажды компьютер без видимых причин отказывается работать. Чтобы избежать этого, пользователи все чаще и чаще отдают свое предпочтение компьютерам *Compaq* — имени, которое олицетворяет качество и надежность. Неудивительно, что более 50 миллионов наших компьютеров оправдывают это доверие каждый день.



DeskPro EP

Что скрывается
за громким именем?

Современная элементная
база — процессор *Intel® Pentium® III*.



DeskPro EN

Оптимальная конфигурация и привлекательная цена позволили компьютерам *Compaq Deskpro* в 1998 году стать лучшими компьютерами корпоративного класса (по итогам тестов журнала *PC Magazine*).

Легкость модернизации и обслуживания. Конструкция компьютеров допускает их разборку вплоть до системной платы без использования инструментов и их наращивание в зависимости от ваших постоянно меняющихся потребностей.

Надежная система защиты. Все модели *Deskpro EN* имеют дистанционно запираемый замок, предотвращающий несанкционированный доступ.

Уникальный набор решений интеллектуального управления *Compaq*

Intelligent Manageability объединяет средства установки, обеспечения защиты и обнаружения неисправностей компьютеров в сети и экономит до трети средств, затрачиваемых на эксплуатацию системы на протяжении всего срока службы.

Корпус компьютера *Deskpro EP Towerable* приспособлен к установке как в настольном, так и в башенном положении, а корпус *Deskpro EN Space Saver* меньше стандартных на целых 36%.

Лицензионное ПО Windows'95, Windows'98 и Windows NT обеспечивают программную надежность систем *Compaq*.

Все компьютеры *Compaq* протестированы на соответствие 2000 году.



DeskPro EN SS

<http://www.compaq.ru>



107066, Москва, Доброслободская, 5
тел.: (095) 267-3038, факс: (095) 265-5192
E-mail: commerce@lanit.ru <http://www.commerce.lanit.ru>

COMPAQ
Inspiration Technology

компьютеры решают всё



ТАТЬЯНА ПЛОТНИКОВА –
ВЕДУЩАЯ ШОУ "ПАРОЧКИ".

ТВ
НЦН

ЯНВАРЬ

Я	1	8	15	22	29
В	2	9	16	23	30
С	3	10	17	24	31
Ч	4	11	18	25	
П	5	12	19	26	
Б	6	13	20	27	
ВС	7	14	21	28	

АПРЕЛЬ

Я	2	9	16	23	30
В	3	10	17	24	
С	4	11	18	25	
Ч	5	12	19	26	
П	6	13	20	27	
Б	7	14	21	28	
ВС	1	8	15	22	29

ФЕВРАЛЬ

Я	5	12	19	26	
В	6	13	20	27	
С	7	14	21	28	
Ч	1	8	15	22	
П	2	9	16	23	
Б	3	10	17	24	
ВС	4	11	18	25	

МАЙ

Я	7	14	21	28	
В	1	8	15	22	29
С	2	9	16	23	30
Ч	3	10	17	24	31
П	4	11	18	25	
Б	5	12	19	26	
ВС	6	13	20	27	

МАРТ

Я	5	12	19	26	
В	6	13	20	27	
С	7	14	21	28	
Ч	1	8	15	22	29
П	2	9	16	23	30
Б	3	10	17	24	31
ВС	4	11	18	25	

ИЮНЬ

Я	4	11	18	25	
В	5	12	19	26	
С	6	13	20	27	
Ч	7	14	21	28	
П	1	8	15	22	29
Б	2	9	16	23	30
ВС	3	10	17	24	

2 0 0 1

ТАТЬЯНА ПЛОТНИКОВА



ТВ
НЦН

ВЫРЕЖЬ, СВЕРНИ И ПОСТАВЬ ПЕРЕД СОБОЙ!

1



2



3



Самогонки



1С
 ФИРМА "1С"



В ПРОДАЖЕ С МАРТА 2001г.

Москва
 ВЦ «Горбушка», 2 этаж
 ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
 ул. М.Бирюзова, влад. 17
 ул.Марксистская, 9, «Дом деловой книги»
 Ленинский проспект, 62/1, «Кинолобитель»
 Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»
 ул. Тверская, д.8, стр.1
 ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
 ул. Исаковского, 33/1
 Олимпийский проспект, 16
 Марксистская, 3, маг. «Планета»
 ул. Старокачаловская, 16,
 ТД «Перекресток в Северном Бутово»,
 ул. 8-го Марта, 10
 ул.Авиамоторная,
 Осенний б-р, 7, корп. 2
 Б. Строчинский пер., 28/11
 ул. Генерала Глаголева, 26
 ул.Смольная, 24"а"
 ул. Б.Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»
 ул. Башиловская, 21
 3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
 Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Вы-
 соких энергий
 ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
 ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
 ул. Тверская, 25/9
 ул. Никитя Красносельская, 45, кв.41
 Ленинский проспект, 89
 Рязанский пер., 2
 ул. Тверская застава, 3
 ул. Ружовская, 27
 ул. Руставели, 1
 Савеловский ВКЦ, В23
 ул.Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»
 Университи, 2-й этаж

Зубовский б-р, 17, стр.1
 Савеловский ВКЦ, В13
 ул.Земляной Вал, 2/50
 м.Марьино, Торговый комплекс, пав.19
 ул. Пятницкая, 59/19, стр.5
 ул. Новослободская, 16
 Воронцово поле, 3, стр. 2-4
 Ломоносовский пр-т, 23
 Зубовский б-р, 17, стр.1
 Савеловский ВКЦ, В27
 ул. Земляной вал, 2/50
 пр-т 60-летия Октября, 20
Абакан
 ул. Шетинкина, 59
Алматы
 ул. Маркова, 44, оф. 315
Альметьевск
 ул. Ленина, 25
Архангельск
 ул. Тимме, 7
Астрахань
 ул. Савушкина, 43, оф. 221
Барнаул
 ул. Деловая, 7
Березники
 Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
 ул. Киевская, 96Б, салон «Umatu»
Братск
 ул. Депутатская, 17
Брянск
 ул. III Интернационала, 2, 59
Владивосток
 ул. Фонтанная, 6, к. 3
 Океанский пр-т, 140, маг. «Академика»
Владимир

ул. Дворянская, 11
 ул. Дворянская, 10
Волгоград
 ул. 39-я Гагаринская
Воронеж
 ул. Ворошилова, 34-50
Домодево
 ул. Рабочая, 59А,
Иваново
 пр. Ленина, 5
Ижевск
 ул. Горькая, 8А
 ул. М. Горького, 79
Йошкар-Ола
 ул. Зарубина, 35
Киров
 ул. Московская, 12
Краснодар
 ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»
Красноярск
 ул. Красная, 43, «Дом книги»
Курск
 ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангас
 ул. Ленина, 23, маг. «Теликан»
Липецк
 ул. Космонавтов, 28, «Алладин»
Лысьва
 ул. Смышляева, 4
Магнитогорск
 ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
 ул. Ворожого, 15А
Нефтегоганск
 «Росси» мкр. 2, д. 23
Невинномыс

ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
 ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
 ул. Горлеванская, 97
 ул. Маслякова, 5, компьютерный салон
 «Все для бухгалтера»
 ул. Карла Маркса, 32
 ул. Карла Маркса, 32, компьютерный
 салон «Падигатор»
 ул. Б. Покровская, 66
Новгород
 Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»
Новосибирск
 Красный пр-т, 157/1
Норильск
 пр-т Ленина, 22, маг. "Ольга"
Ноябрьск
 ул. Киевская, 8
Одесса
 ул. Жуковского, 34
Оренбург
 ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
 ул. Ленина, 44А
Орск
 ул. Станиславского, 53
Пермь
 ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки"
 ул. Луначарского, 58
 ул. Большевикская, 75, оф. 200
 ул. Большевикская, 75, оф. 509
 ул. Большевикская, 101, маг. "Дега-Ком"
 ул. Борчанинова, 15
Реутов
 ул. Южная, 10

Рига
 ул. Дзербенес, 14, оф. 502 "ANDI"
 ул. Кр. Барона, 25
 ул. Красного Валдемара, 73
Ростов-на-Дону
 ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка
 Гандальфа»
Самара
 ул. Мухоморова, 15, ТТЦ «Аквариум», сек-
 ция «АПС», 2 эт.
С-Петербург
 Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
 ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-
 Телеком»;
 Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
 Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»
 ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
 Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»;
 Каменноостровский пр., 10/3, Компьютер-
 ный супермаркет «АСКОД»;
 Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
 пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
 ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный се-
 пермаркет «АСКОД»;
 Московский пр., 66, маг. «Компьютерный
 Мир»;
 пр. Славы, 5, маг. «MagiCom»;
 пр. Просвещения, 36/141, маг.
 «MagiCom»;
 ул. Народная, 16, маг. «MagiCom»;
 пр. Большевиков, 3, маг. «MagiCom»
Сочи
 ул. Советская, 40
Сургут
 ул. Майская, 6/2, Технопарк «ЧИП»
Талинн
 ул. Пунае, 16, Компьютерный салон «IBES»
 AIXru, 12

Тамбов
 ул. Советская, 148/45
Тольятти
 ул. Ленинградская, 53А
Тюмень
 ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Уде
 ул. Хакалова, 12А
Усть-Каменогорск
 ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
 ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
 ул. Калинина, 53
Чебоксары
 ул. Хузангая, 14
Челябинск
 ул. Энтузиастов, 12
 Свердловский пр-т, 31, компьютерный са-
 лон «BEST»
 ул. Пушкина, компьютерный салон
 «Wienfer»
Чита
 ул. Амурская, 91
Шатура
 ул. Школьная, 15
Электросталь
 пр. Ленина, КЦ «Октябрь»
Юбилейный
 ул. Тихомирова, 1
Южно-Сахалинск
 ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
 ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
 ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Соланка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Чернышевская, 4; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электронический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садовая-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
Сфера: ТД «Университет» Джавахарлала Неру пл., 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.
Совхоз: ул.Старый Арбат, д. 6/2, м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОП» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;
 ул. Мясницкая, м-н «Библио-Лобус»; Волгоградский пр., д. 133.

you need
Fallout Tactics

www.gameland.ru

**СТРАНА
МТД**



СТРАНА
ИГР

www.gameland.ru

НИКТА



ПАРКАН
ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ