

СТРАНА ИГР

http

**ДАЕШЬ
E3'2001!**

**BLACK
& WHITE!**

**ДА ЗДРАВСТВУЕТ
КОРОВЬЕ БЕШЕНСТВО!**

ISSN 1609-1035



9 771609 103003 08 >

ИГРЫ:

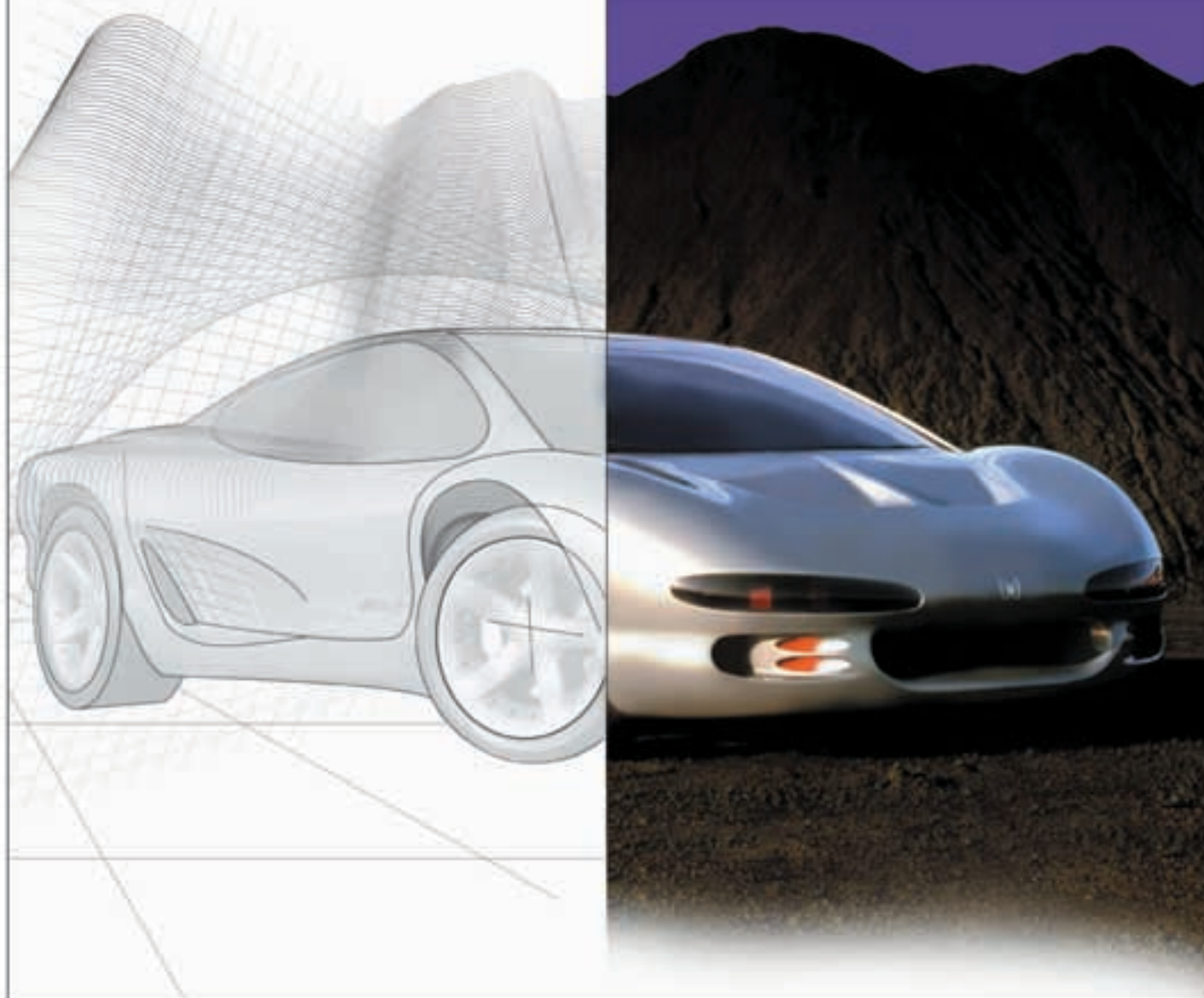
Empire Earth Final Fantasy X Red Faction Sakura Taisen 3 Mario Advance

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Fallout Tactics Black & White Clive Barker's Undying America

от простого

К СЛОЖНОМУ



ХОСТИНГ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Business-сервер за \$25!*

- 80 Мб дискового пространства
- неограниченный трафик
- 30 почтовых ящиков, 5 листов рассылки
- неограниченное количество e-mail адресов
- собственный CGI-каталог, SSI, PHP3, MySQL

Prof-сервер за \$42!*

- 100 Мб дискового пространства
- неограниченный трафик
- 50 почтовых ящиков, 5 листов рассылки
- неограниченное количество e-mail адресов
- собственный CGI-каталог, SSI, PHP3, PHP4,
- MySQL, PostgreSQL, Java servlets
- полный доступ к конфигурации Apache
- mod_Perl, mod_PHP, gcc (GNU project C Compiler)

* при оплате за три месяца; все налоги включены.



ZENON N.S.P.
www.zenon.net

ЛУЧШИЙ ХОСТИНГ В РОССИИ

- канал 155 Мбит/с
- круглосуточная техническая поддержка
- любые объемы дополнительного дискового пространства
- все возможности хостинга
- постоянным клиентам - скидки!

Регистрация доменных имен

только для наших клиентов

домены в зонах .com, .org, .net - \$15/год*

домены в зоне .ru - \$24/год*

* все налоги включены.

При регистрации и оплате нового тарифного плана хостинга на 12 месяцев, регистрация и делегирование нового доменного имени для этого тарифного плана на первый год осуществляется **БЕСПЛАТНО!**

тел.: (095) 956-1380

e-mail: hosting@zenon.net

www.host.ru

Внимание! Подписка на журнал "Страна Игр"



С 1 Апреля по 31 Мая производится подписка на 2-е полугодие 2001 года.

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2001" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".

Подписной индекс журнала
"Страна Игр" **88767**
"Страна Игр" + CD **86167**



Оформить подписку в режиме ON-Line через internet с оплатой по карточкам **VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB**, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru

(game)land

фсп-1

АБОНЕМЕНТ на газету
Журнал журнал (индекс издания)

"Страна Игр" Количество комплектов:

на 2001 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда
(почтовый индекс) (адрес)

Кому
(фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

на газету
журнал журнал (индекс издания)

Журнал "Страна Игр"

Стоимость подписки руб. коп. Количество комплектов:
пере- руб. коп. адресовки

на 2001 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда
(почтовый индекс) (адрес)

Кому
(фамилия, инициалы)



<http://www.gameland.ru>

СОДЕРЖАНИЕ

СИ № 09 (90) май 2001

- 004** НОВОСТИ *NEWS*
- 010** SPECIAL REPORT
ЕЗ'2001: слухи и прогнозы
The Tetris Story
- 016** ХИТ? *PREVIEW*
Empire Earth
Final Fantasy X
Torn
Red Faction
- 032** В РАЗРАБОТКЕ *PREVIEW*
Diablo 2: Lord of Destruction
Batman Vengeance
Everglade Rush
Blood Omen 2
Silent Hill 2
The Mosquito
Ooga-Booga
Ace Combat 4
Dead to Rights
- 040** РЕВЬЮ *REVIEW*
Black & White
Tribes II
The Sims: House Party
Worms World Party
Shadow of Memories
Illbleed
Сафари Биатлон
Sakura Taisen 3:
Hometown Paris Is Burning
Mario Advance
KuruKuruKururin
F-Zero Advance
Time Crisis Project Titan
- 066** ОНЛАЙН *ONLINE*
- 072** WIDESCREEN *WIDESCREEN*
- 074** ТАКТИКА *TAKTIX*
Fallout Tactics
Black & White
Clive Barker's Undying
America
- 092** КОДЫ *CODES*
- 093** ПИСЬМА *LETTERS*



Игровая индустрия живет, конечно же, не ради выставок, презентаций и тусовок, а ради больших денег, которые можно с их помощью заработать. А ЕЗ, как ни крути, самое крупное такое событие. Поэтому готовиться к нему нужно заранее...

колонка рекактора

Ну вот и наступил долгожданный май! Весна вступила в законные права, а для игровой индустрии это, помимо всего прочего, означает еще и наступление самого активного и безумного периода ее жизни. Периода, связанного с самым грандиозным игровым шоу года, гигантской выставкой Electronic Entertainment Expo' 2001, которая откроет свои двери в Лос-Анджелесском LA Convention Center 17 мая. Именно тогда большая часть игровых компаний приоткрывает завесу тайны над своими новыми проектами. В этом году ЕЗ важна, как никогда, - ведь именно сейчас свои новые платформы анонсирует не одна, а сразу две крупных компании. К таинственному GameCube присоединится уже хорошо раскрученный на голом месте Xbox. Не стоит забывать также и о Sony, которая будет делать все возможное для того, чтобы доказать индустрии свою состоятельность на посту лидера. Все три компании, похоже, рассчитывают удачно разыграть "карту Sega" (и каким это, интересно, образом?). Так или иначе, нас ждет самый интересный месяц за последние годы! Ну а пока вы можете ознакомиться с нашими предположениями на предмет того, какой же станет ЕЗ в этом году...

Всевозможных успехов,
Сергей Амирджанов



Зарубежная подписка

Открылась подписка в Израиле!

START Желающим подписаться в Израиле на журнал "Страна Игр" и "Страна Игр + CD" обращайтесь по mail: issubscribe@gameland.ru.

В США и странах Европы подписка оформляется по адресу www.pressa.de.
Получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru.

Постеры формата А2 в каждом журнале с CD!



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

Игры в алфавитном порядке

PC	35	Everglade Rush	50	Worms World Party	36	Blood Omen 2	54	Illbleed	28
88	America	Fallout Tactics	56	Сафари Биатлон	39	Dead to Rights	38	Ooga-Booga	
40, 78	Black & White	Red Faction			20	Final Fantasy X	58	Sakura Taisen 3:	GBA
36	Blood Omen 2	The Sims: House Party	PS2		28	Red Faction	50	Hometown Paris Is Burning	62
32	Diablo 2:	Torn	39	Ace Combat 4	52	Shadow of Memories		Worms World Party	61
	Lord of Destruction	Tribes II	34	Batman Vengeance	37	Silent Hill 2			60
16	Empire Earth	Undying	40, 78	Black & White	38	The Mosquito	XBox		
							40, 78	Black & White	PSOne
					DC		36	Blood Omen 2	40, 78
					40, 78	Black & White	16	Empire Earth	64
									Time Crisis Project Titan



Black & White

В новом творении Питера Молине переплелись практически все его предыдущие работы. Что-то здесь от Populous, что-то от Magic Carpet, что-то от Dungeon Keeper. Каков же наш финальный вердикт спустя почти месяц непрерывной игры?

Final Fantasy X

Год 2001-й должен стать переходным этапом в истории развития знаменитого игрового сериала Final Fantasy. Великое переселение свершилось – десятая часть целиком и полностью принадлежит новой платформе Sony – PlayStation 2. Здесь все будет другим – общая концепция игры и сюжет, боевая система, графика, анимация, озвучка. Пока многомиллионная армия фанатов готовит деньги на покупку новой игровой консоли, мы попробуем обобщить имеющиеся на сегодняшний день данные об изменениях, произошедших в игре.



Список рекламодателей

02 обложка	Zenon	05	Verysell	31, 47	Руссобит	65	Сайт	81	Сайт Modern Art	91	Журнал
03 обложка	Техмаркет	07	Elko	43, 53, 95	E-Shop		"Мобильные	85	АБКП		"Мобильные
04 обложка	1С	09, 15, 19, 23	1С	49	Звезда		Компьютеры"	87	Журнал		компьютеры"
01	Подписка	13	Полигон	57	РОБОТ	73	DVD-Shop		"Official PlayStation	92	Сайт «Хакер»
	«Страна Игр»	27	Бука	63	Sargona	77	Журнал "ХАКЕР"		Россия"	96	Lanit




Сергей ОВЧИННИКОВ
e-mail: ovch@gameland.ru

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

<http://www.gameland.ru>

за сюжеты всех ведущих сериалов компании. Действие игры будет разворачиваться на улицах Лондона образца начала прошлого века, а играть мы будем за некую девушку Алису, которую преследуют во снах призраки и страшные монстры. Помимо этого анонса, Сэрсот использовал пресс-конференцию для того, чтобы подтвердить разработку нескольких крупных проектов, в числе которых оказались *Onimusha 2* и *Resident Evil 4* для PlayStation 2 и *Resident Evil Zero* для GameCube.

Свежие известия о Sonic Adventure 2.


 Игра, которая, скорее всего станет одним из последних, и тем не менее, самых значительных произведений на Dreamcast, появится в продаже одновременно по всему миру - 19 июня 2001



года, за четыре дня до того как синий ежик Sonic отпразднует вместе со своими разработчиками собственный десятилетний юбилей. На днях же выяснились кое-какие детали относительно игра-


Несмотря на то, что, как это обычно бывает перед E3, поток новостей можно смело признать временно пересохшим, все-таки нам удалось собрать по крупицам несколько весьма интересных историй. Некоторые из них отсылают нас к завершившейся недавно выставке Tokyo Game Show, а кое-какие проливают свет на те события, которые будут мелькать перед глазами в калейдоскопическом порядке во время E3. Кроме того, вы сможете прочитать уникальное интервью одного из руководителей компании Nintendo, которое проливает свет на многие аспекты разработки и скорого выхода новой игровой консоли GameCube, которая по мнению многих разработчиков и экспертов, обладает ничуть не меньшим потенциалом, чем PlayStation2 или Xbox.

Tony Hawk 3 на шести платформах!

 Компания Activision анонсировала на днях продолжение своего самого популярного игрового сериала, разошедшегося по свету уже чуть ли не десятиmillionным тиражом. Tony Hawk Pro Skater 3 появится на свет сразу на шести различных игровых платформах, в том числе на PlayStation 2, Xbox, PC, PSOne, GameBoy Advance и GameBoy Color, а также, вероятно, на GameCibe, но чуть позже. Основа шедевральной игры Neversoft останется прежней, а среди новых функций числится обновленный игровой движок и видоизмененный многопользовательский режим (который, вероятно, будет поддерживать и сетевую игру). На уровнях появится больше интерактивных объектов, на улицах появятся автомашины и пешеходы. Изменяющиеся погодные условия позволят вам с еще большим удовольствием рассекать по улицам Лос-Анджелеса, Рио-де-Жанейро, Токио и Парижа при помощи десятка новых скейтбордистов или самого Tony Hawk'a. Также появится и режим, в котором можно будет создавать своих собственных персонажей. Игра должна выйти в свет уже к концу этого года, однако пока никакой графической информации Activision журналистам не предоставила. Остается лишь надеяться на то, что игра будет показана на грядущей E3.



Цифровые анонсы Сэрсот.

 Издательство Сэрсот провело в Японии специальную пресс-конференцию, на которой компания совместно со студией SunSoft анонсировала третью серию популярного ужастика Clock Tower, первые две серии которого вышли на PlayStation и пользовались заслуженным успехом. Третья серия игры будет разрабатываться совместно силами Сэрсот, Sunsoft и Flagship, литературно-игрового подразделения Сэрсот, ответственного

за сюжет. У Sonic'a это будет Shadow the Hedgehog, темный антипод нашего героя. Противостоять Knuckles будет очаровательная девушка Rogue. А главным противником Tails станет, как ни странно, сам доктор Роботник, с которым наш хвостатый друг будет сражаться верхом на гигантских роботах. Так что, ранние известия о том, что играть в SA2 можно будет только за Sonic'a и за Knuckles, оказались недостоверными. Ну а жданный выход игры остался совсем недалгим.



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 изменить
конфигурацию (64-512Мб RAM,
10-15Гб HD, W95/W2K)



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 Домской проезд, д.7/1
Тел. (095) 705-91-91, факс(095) 705-92-03

Партнеры Verysell:

Москва Торговый Дом "Компьюлинг" (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;
Метал Трейд (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) 904-66-07; Компьютер Мехеникс (095) 737-75-01;
Тауэр-Сети (095) 210-08-90; **Санкт-Петербург** Инфорт-Технологии (812) 325-66-55;
Комплит (812) 327-31-80; **Екатеринбург** Микролест (3432) 10-59-51; Корус-АКС (3432) 59-97-80;
Волгоград Апель (8442) 33-96-21; ВОГЭС (8442) 37-32-88; **Красноярск** Кама (3912) 27-94-82;
Магнитогорск Инфомаг (3511) 37-64-01; **Н.Новгород** Лик-Н (8312) 34-27-70;
Новосибирск Интерфакс (3832) 46-04-11; **Петрозаводск** Елмас-ДАТА (8142) 55-60-88;
Самара Билар (8462) 66-22-14; **Томск** САТ (3452) 41-16-83; **Уфа** Банкос (3472) 52-73-94.



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, повышая
производительность труда.



www.verysell.ru

COMPAQ
Inspiration Technology

www.compaq.ru

СТРАНА ИГР

№09 (90) май 2001
www.gameland.ru

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

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* заместитель главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *etik@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
Татьяна Антипова *osyako@real.xakep.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) 292-3908, 292-5463; 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

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ

1. THE BOUNCER	SQUARE EA	PS2
2. ONIMUSHA WARLORDS	CAPCOM	PS2
3. CONKER'S BAD FUR DAY	NINTENDO	N64
4. POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC
5. POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
6. PAPER MARIO	NINTENDO	N64
7. MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS	PS2
8. TRIPLE PLAY BASEBALL	ELECTRONIC ARTS	PS2
9. STARFIGHTER	LUCASARTS	PS2
10. TIGER WOODS PGA 2001	ELECTRONIC ARTS	PS2

АМЕРИКА PC

1. BLACK & WHITE	ELECTRONIC ARTS
2. THE SIMS: HOUSE PARTY	ELECTRONIC ARTS
3. THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
4. TRIBES 2	HAVAS INTERACTIVE
5. THE SIMS: LIVIN' LARGE	ELECTRONIC ARTS
6. SERIOUS SAM	GOD
7. ROLLER COASTER TYCOON	INFOGRAMES
8. NASCAR RACING 4	HAVAS INTERACTIVE
9. AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS	MICROSOFT
10. COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2	ELECTRONIC ARTS

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1. POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
2. POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC
3. BLACK & WHITE	ELECTRONIC ARTS	PC
4. SIMPSONS WRESTLING	FOX INTERACTIVE	PSONE
5. QUAKE III: REVOLUTION	ELECTRONIC ARTS	PS2
6. ISS PRO EVOLUTION 2	KONAMI	PSONE
7. STAR WARS: STARFIGHTER	LUCASARTS	PS2
8. RUGRATS IN PARIS	THQ	PSONE
9. COSSACKS: EUROPEAN WARS	CDV	PC
10. THE SIMS: HOUSE PARTY	ELECTRONIC ARTS	PC

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1. SUPER ROBOT WARS ALPHA GAIDEN	BANPRESTO	PSONE
2. KESSEN II	KOEI	PS2
3. SUPER MARIO ADVANCE	NINTENDO	GBA
4. DRAGON QUEST MONSTERS 2	ENIX	GB
5. WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	KONAMI	PS2
6. F-ZERO ADVANCE	NINTENDO	GBA
7. BIOHAZARD CODE: VERONICA COMPLETE	CAPCOM	PS2
8. KURU KURU KURURIN	NINTENDO	GBA
9. GALLOP RACER 5	TECMO	PS2
10. SAKURA TAISEN 3	SEGA	DC

Итак, безусловно, главным героем дня становится сенсационный Black & White, умудрившийся оvoidти заголовавшие уже журналистов The Sims и комфортно разместиться на первом месте в американских PC-чартах с продажами, вероятно, в районе 100 тысяч копий. В Англии новое творение Питера Молине также стартовало весьма достойно, уступив (правда, значительно) лишь дуэту Pokemon Silver/Gold, проданному на территории Туманного Альбиона в количестве, превышающем 1 миллион экземпляров только за первую неделю продаж. Помимо этого, стоит отметить великолепный результат украинского стратегического шедевра "Казак: Европейские Войны", дебютировавшего на девятом месте (на втором в чартах на PC), и на самом деле не так уж и сильно отставшего от безумно раскрученного проекта Lionhead.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 1 МАЯ - 15 МАЯ 2001

1.5	Point Blank 3	Namco	PSOne
1.5	Crazy Taxi	Acclaim/Sega	PS2
1.5	Gauntlet: Dark Legacy	Midway	PS2
2.5	Spiderman	Activision	DC
2.5	Tokyo Extreme Racer 2	Crave	PS2
7.5	Mario Party 3	Nintendo	N64
7.5	Myst III Exile	Mattel	PC
8.5	DanceDanceRevolution	Konami	PSOne
14.5	Legend of Zelda: Oracle of Seasons	Nintendo	GBC
14.5	Legend of Zelda: Oracle of Ages	Nintendo	GBC
15.5	Confidential Mission	Sega	DC
15.5	Arcanum	Havas	PC
15.5	Legends of Might & Magic	3DO	PC

Немного статистики.

Японская ассоциация производителей видеоигр опубликовала на днях отчет о жизни игровой индустрии в Японии за последний финансовый год, который завершился 31 марта 2001 года. Самым успешным издательством уже второй год подряд была признана компания Nintendo, продавшая более восьми миллионов игр для Nintendo 64 и GameBoy Color/Advance. Самой успешной приставкой стала PlayStation 2, которой буквально на пятки наступают GameBoy Advance, продававшийся в этом финансовом году всего 11 дней! Самой же продаваемой игрой за год стал Enix'овский Dragon Quest VII, разошедшийся почти четырехмиллионным тиражом.

Самые продаваемые игры года:

1. Dragon Quest VII: Soldiers in Eden (Enix, PSOne) - 3,854,246
2. Final Fantasy IX (Square, PSOne) - 2,682,898
3. YuGiOh Duel Monsters IV (Konami, GBC) - 2,045,949

Самые популярные игры на каждой из платформ:

- PSOne - Dragon Quest VII: Soldiers in Eden (Enix, RPG) - 3,854,246
- PlayStation 2 - Onimusha (Capcom, Adventure) - 794,662
- Dreamcast - Sakura Taisen 3: Hometown Paris is Burning (Sega, Simulation) - 249,357
- Nintendo 64 - Mario Tennis 64 (Nintendo, Sports) - 800,824
- GameBoy - YuGiOh Duel Monsters IV (Konami, Card Battle) - 2,045,949
- GameBoy Advance - Super Mario Advance (Nintendo, Action) - 309,208
- WonderSwan Color - Final Fantasy (Square, RPG) - 353,884

Самые успешные издательства (по количеству проданных игр):

1. Nintendo - 8,750,827 экземпляров
2. Konami - 5,691,151 экземпляров
3. Enix - 5,303,441 экземпляров

Самые продаваемые игровые системы:

1. PlayStation 2 - 2,560,202
2. GameBoy Color - 1,542,804
3. GameBoy Advance - 1,132,191

Интервью с Satoru Iwata, членом совета директоров компании Nintendo.

Новые игровые приставки компании Nintendo, GameBoy Advance и GameCube были официально анонсированы уже почти год тому назад на шоу SpaceWorld'2000 в августе прошлого года. С тех пор GBA успел пройти уже все стадии разработки и маркетинга, пользуется вешенным успехом в Японии и готовится к скорому появлению в Америке и Европе. Но отсутствие какой бы то ни было информации о второй, несомненно, более важной и значимой консоли, GameCube, заставило многих аналитиков усомниться в том, что планы Nintendo по выпуску платформы уже этим летом в Японии и осенью в Америке, будут осуществлены без задержки. Сомнения порождают уверенность, и вот за



месяц до E3, практически вся индустрия уже убеждена в том, что GameCube сильно отстает от графика, игры не готовы, а поддержка со стороны независимых разработчиков практически отсутствует. Впрочем, сама Nintendo придерживается на этом счет несколько иного мнения. О котором мы сможем узнать из этого интервью, данного одним из самых осведомленных руководителей компании японскому журналу nDream.

nDream: Негавно Nintendo провела в Японии большой фестиваль, посвященный запуску GameBoy Advance. Но Shigeru Miyamoto на этом событии не присутствовал. Почему?

Iwata-san: Miyamoto все свое время проводит за разработкой новых игр для GameCube. Он контролирует практически все основные проекты и помимо этого сам руководит несколькими из них.

nDream: Действительно ли GameCube выйдет в июле?

Iwata-san: (смеется) Мы не меняли нашего расписания!

nDream: Это значит, что официального сообщения нам придется ждать до E3?

Iwata-san: Многие вещи сложно обсуждать до тех пор, пока мы ближе не подойдем к дате премьеры. Поскольку разработка игр все еще не завершена, мы не можем дать прессе или своим поклонникам полную картину происходящего. Поскольку мы не делились деталями проектов уже почти год, многие аналитики решили, что мы сильно отстаем от графика. Но это неправда. Самая сильная черта наших разработок заключается в том, что у нас есть возможность что-то изменить и улучшить вплоть до последней минуты. Даже когда Miyamoto работал над играми для картриджей, он звонил на фабрику и спрашивал с точностью до часа, когда необходимо предоставить финальный вариант игры, чтобы не отсрочить дату релиза. Он изменял что-то до последней минуты. Возможно, это покажется слишком сложным и неэффективным путем. Но ведь именно из-за этого внимания к деталям его игры становятся такими популярными. У нас уже был неприятный опыт, касающийся ранних анонсов [читай, Nintendo 64 - прим. Red]. Поэтому на этот раз мы решили молчать до последнего момента. И теперь люди обвиняют нас в том, что мы вообще ничего еще не сделали!

nDream: Можем ли мы рассчитывать увидеть игравельные демо-версии GameCube-игр на E3?

Iwata-san: [Улыбается..] Конечно. Они не показались бы вам интересными, если бы демки не были бы игравельными. Мы совершенно точно покажем несколько игравельных игр на E3.

nDream: Будут ли вноситься какие-либо изменения в дизайн приставки или ее контроллера?

Iwata-san: Nintendo всегда уделяет много внимания контроллерам. Иногда мне кажется, что даже слишком много. Тем не менее, именно благодаря такому болезненному отношению нам всегда удается достичь удачного решения. Не думаю, что в дизайне контроллера произойдут серьезные изменения, но кое-что наверняка еще будет поправлено.

СДЕЛАЙ ВСЕХ

RADEON™ – рекордсмен мира по скорости и мощности.

Графическая карта для истинных игроков.

Высокое разрешение, бешеная скорость, натуральные цвета.

РАДЕОН™ 64MB DDR

- Память на 64MB с удвоенной скоростью обработки данных • Возможны 2 конфигурации • Видео вход/выход (розничная и оптовая версии) • Розничная версия Ulead Video Studio входит в состав RADEON™ 64MB DDR Retail • DVI и VGA • Позволяет обрабатывать данные с кассеты VHS и хранить их на матрице

ALL-IN-WONDER RADEON™

- TV-ON-DEMAND™ • Лучшее видео на персональном компьютере • Возможность создавать и редактировать домашнее видео • Смотреть DVD • Соединение с TV, с плоской цифровой панелью или цифровым приемником Dolby® • TV в мониторе (подключить антенну и смотреть как TV)

РАДЕОН VE™ 32MB

- Память на 32MB с обычной скоростью обработки данных • RADEON™ VE предлагает высококачественные 3D возможности • Полная поддержка DirectX® 7.0, DirectX® 8.0 и OpenGL® дает более естественное ощущение игры

Спрашивайте у партнеров ELKO:

Москва: OVS, м. "Водный стадион" ул. Адмирала Макарова, 29, тел.: (095) 159-8017, 156-6269; Техмаркет Компьютерс, ул. 8-го Марта, 10/12, тел. (095) 723-81-30; Ф-ЦЕНТР, ул. Сухоминская, 7А, тел. (095) 472-7230; Мантулинская, 2, тел. (095) 205-3524; BBI, тел. (095) 785-1785; Санкт-Петербург: Alpha Computers, Левашовский пр., 12, тел. (812) 320-8080; Литягиный пр., 57, тел. (812) 275-0637; Aura, Пер. Брынько, 3, тел. (812) 325-6920; Кей, Средний пр. 34, В.О., тел. (812) 327-4977; ул. Кировная, 19, тел. (812) 327-3100.

ELKO GROUP www.elko.ru

ATI TECHNOLOGIES INC
World Leader in Graphic Acceleration for your PC and MAC



готов будет выйти в свет одновременно с премьерой Micro-soft'овской консоли. В то время, как большинство разработчиков, создающих проекты для Xbox признаются, что дело идет не настолько быстро и успешно, как того хотелось бы, команда Team Ninja поразительно легко адаптировалась к Xbox'овскому железу. DOA3 (первые официальные скриншоты которого мы с радостью вам пред-

а во многом и превосходя творение Am2. По крайней мере, проработка заднего плана и количество эффектов на аренах в производстве Тесто на порядок сильнее.



Над персонажами, конечно, работы было проведено меньше, а старые герои, — те так и вовсе выглядят так же, как и во второй части игры на DC или PS2. И тем не менее, отрицать очевидное невозможно, — Тесто добилась значительных результатов, и имеет игру такого уровня в launch для Microsoft будет настоящим подарком.

Тесто готовится к запуску Xbox.



Компания Тесто, поразившая всех своим анонсом на удивление красивого и графически отшлифованного Dead or Alive 3 на Xbox, сообщила о том, что их проект находится уже чуть ли не на финальной стадии разработки и

ставляем) выглядит просто сногшибательно, мало в чем уступая Virtua Fighter 4 по визуальной привлекательности,

Мы вместе!

focus@gameland.ru

Вы хотите принять участие в жизни "Страны Игр"?
Вы хотите поделиться с нами своими идеями?
Вы хотите сделать журнал лучше?
Теперь это в ваших силах!

Просто пришлите письмо на адрес focus@gameland.ru, и вы автоматически войдете в фан-клуб читателей "Страны Игр"! Вместе с вами мы сделаем журнал таким, каким хотим его видеть все наши читатели. Вы получите возможность влиять участие в опросах и анкетировании, именно ваше мнение может оказаться определяющим в издании "Страны Игр"! Какого размера должен быть журнал? Как должны писать авторы? О чем они должны писать? Каждый ваш голос будет услышан и принят во внимание! Кроме этого, вступив в фан-клуб читателей, вы станете участником десятков конкурсов, в которых будут разыгрываться разнообразные призы. Давайте сделаем "Страну Игр" лучше ВМЕСТЕ! focus@gameland.ru



ОТВЕРЖЕННЫЕ

ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

Дополнительная информация
по игре и вселенной STAR TREK
на официальном сайте игры
"Отверженные":

www.star-trek.ru

Загадочный и темный культ объединил людей, поклоняющихся некогда изгнанной расе Призраков. Сторонники культа верят, что, собрав вместе три древних артефакта – **три Кровавых Сферы**, – они смогут освободить Призраков из их вечного заточения. И тогда в их руках окажется власть над невиданной ранее мощью. С ее помощью можно начать новую Золотую Эру, посвятив силы благоденствию и процветанию... или погрузить Вселенную во мрак небытия.



Стремясь предотвратить катастрофу, **Федерация Планет** направляет лучших офицеров космического флота – капитана Циско, командора Ворфа и майора Киру – на поиски трех Кровавых Сфер.

Силы **Доминиона**, могучего и древнего союза воинственных цивилизаций квадранта Гамма, также не намерены упустить этот шанс и лучшие джем-хадарские, вортские и кардассианские солдаты вместе с жуткой расой биомеханических гриджей готовы на все, чтобы заполучить могущественные артефакты.

Оставаясь центром торгового и культурного обмена между двумя квадрантами галактики, космическая **станция «Дальний Космос-9»** вынуждена служить также и мощной военной базой, готовой в случае необходимости остановить флот Доминиона. Капитану Циско и его офицерам, майору Кире Нерис и командору Ворфу, не в первый раз придется взглянуть в лицо опасности, но сейчас впереди их ожидает величайшее приключение, где на карту поставлено существование самой Вселенной!



Майор Кира Нерис

Кира Нерис родилась в 2343 году на Баджоре, в провинции Дахкур. Ее родители погибли во время кардассианской оккупации Баджора, когда она была совсем еще ребенком. В течение многих лет, вплоть до полного освобождения своего народа, Кира участвовала в движении Сопротивления, где познакомилась с одним из лидеров повстанцев – Обанэком Кейлином.

После освобождения Баджора Временное Правительство назначило ее администратором на станцию «Дальний Космос-9». Когда станция перешла под юрисдикцию Федерации, Кира стала старшим помощником капитана, оставаясь при этом офицером связи в баджорской армии.

Великолепная физическая подготовка позволяет Кире быть лучшей кандидатурой для выполнения миссий, в которых требуется скрытность и быстрота.

1C

Фирма «1С»

123056 Москва, а/я 64

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21

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

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

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

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
лучшие игры по-русски



infinite loop

НОВЫЕ МИРЫ. НОВЫЕ ГЕРОИ.

www.infinite-loop.ru

E3'2001:

Сергей Овчинников

СЛУЖИ И ПРОГНОЗЫ

Выставка Electronic Entertainment Expo, как и любое крупное явление в игровой индустрии, ни в коем случае не может быть обойдена вниманием со стороны нашего журнала, который всегда ставил своей целью «держать руку на пульсе» всех важных событий. Но в этот раз, сознавая всю значимость тех новостей, анонсов и сделок которые, станут общественным достоянием во время E3, мы решили несколько поторопить события и постараться рассказать вам заранее о том, чего же ждать от этой выставки.

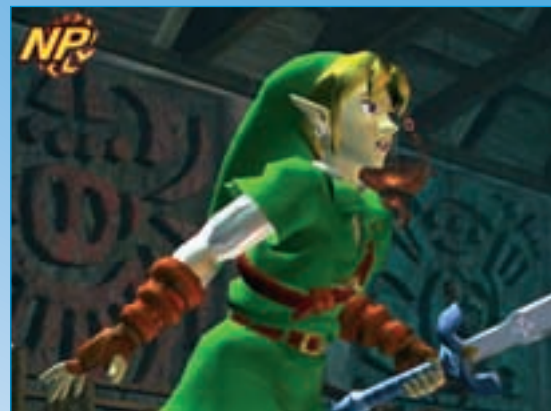
Досье E3

Полное название: Electronic Entertainment Expo
 Организатор: Interactive Digital Software Organization
 Год основания: 1995
 Дата проведения: Ежегодно, в мае
 Место проведения:
 1995, 1996 — LA Convention Center, Лос-Анджелес, Калифорния
 1997, 1998 — Georgia Dome & Convention Center, Атланта, Джорджия
 1999-2001 — LA Convention Center, Лос-Анджелес, Калифорния
 Количество посетителей: около 80 тысяч человек
 Количество участников: более 800 компаний
 Количество представляемых продуктов: около 2, 500 наименований

E3'2001 начнется еще задолго до того момента, как будут открыты двери в выставочные залы Los Angeles Convention Center, а если быть точнее, то примерно за сутки до этого момента. Традиционно перед началом выставки все основные игроки на рынке (то есть, производители игровых консолей) проводят крупные пресс-конференции, на которых сообщают журналистам о своих планах и, как правило, пытаются использовать припасенные на черный день сюрпризы для конкурентов. Значение этих пресс-конференций и так-то трудно переоценить, однако в этом году нас ждет прямо-таки что-то невероятное.

Первой, уже в 10:30 утра 16 мая собирается выстрелить Nintendo. На конференции, посвященной двум запускаемым в этом году игровым платформам компании, GameBoy Advance и GameCube, Nintendo собирается не только рассказать о своих планах по выпуску GameCube в Японии и в Америке, но и впервые показать миру первые реальные игры, над которыми Shigeru Miyamoto и его команды разработчиков трудятся вот уже на протяжении более двух лет. Те два часа, что продлится пресс-конференция наверняка станут самыми напряженными во всей 110-летней истории японского игрового гиганта. Насколько GameCube силен в графическом плане? Какие игры появятся на платформе в день ее дебюта? Как выглядят новые Mario, Zelda, Metroid, WaveRace? Сколько будет стоить и когда, наконец, появится в продаже долгожданный GameCube? Каким образом Nintendo собирается сотрудничать с Sega? Будет ли поддержка GameCube со стороны независимых разработчиков? На все эти вопросы мы сможем получить ответ только в этот день и в этот час. Итак, попробуем заняться неблагодарным занятием, — предсказанием будущего.

Итак, GameCube, скорее всего, появится в продаже в Японии — в конце лета, а в Америке, как Nintendo и заявляла ранее, в октябре по цене около \$200 с четырьмя или пятью играми, среди которых будет новый Super Mario и WaveRace. В Америке, возможно, к этому списку присоединятся перенесенные с Nintendo 64 проекты Eternal Darkness команды Silicon Knights и Dinosaur Planet от компании Rare.



Вторым крупнейшим событием выставки, наверняка станет полноценная презентация корпорацией Microsoft своей новой приставки Xbox (хотя в последнее время мы про нее столько слышим, что называть ее новой уже как-то язык не поворачивается) и массы игровых проектов для нее. Положение Microsoft просто обязывает корпорацию быть максимально активной и открытой для сотрудничества, как для журналистов, так и для разработчиков. Поскольку у Microsoft нет пока козырных тайтлов наподобие Mario или даже хотя бы Crash Bandicoot, компании придется вместо качества попробовать представить количество. Причем количество, гра-





Freelancer. Особенно нас беспокоит последний проект, который после ухода Криса Робертса из Digital Anvil наверняка переживает не лучшие времена. Кстате, одной из самых интересных интриг выставки, должен стать анонс новой студии покинувшего Origin чуть менее года назад Ричарда Гэрриота. У Лорда Бритиша был подписан с Electronic Arts контракт «о неконкуренции» сроком примерно на год. Теперь, по истечении этого года, Гэрриот намерен вновь сколотить себе команду (а возможно, он это уже сделал) и работать над... Ultima X. Ведь права на торговую марку Ultima принадлежат вовсе не Origin и совсем уж не Electronic Arts. Не исключено, что в команду к Бритишу придет и Крис Робертс. Так, что фактически, возродится старый dream-team Origin. Под новой крышей, разумеется. И не исключено, что этой крышей станет Microsoft. Питер Молине, завершивший свой великий труд под названием Black & White, поедет на E3 с легким сердцем, ибо там ему предстоит объявить о своем новом проекте, который появится на XBox (видимо, где-то в 2004 году).

качать повышенное внимание общественности. Наиболее интересным аспектом этих анонсов будет сотрудничество с Nintendo. Насколько нам известно, три крупнейших подразделения по разработке Sega: Am2, Smilebit и Sonic Team уже выбрали себе консоли, на которых эти команды предпочитают работать. Am2 будет выпускать игры преимущественно на PS2, Smilebit сконцентрируется на XBox, ну а Sonic Team найдет способ реализовать давнюю дружбу Yuji Naka и Shigeru Miyamoto. В проекте, о котором мы уже столько всего невероятного слышали, но о котором на самом деле толком до сих пор ничего не знаем. По всей видимости, это будет игра, в которой впервые в истории встретятся Марио и Соник. Как и многие основные персонажи, маскоты двух лучших производителей игр в мире. Некоторые «знатоки» утверждают, что это будет RPG, кое-кто полагает, что проект скорее является авантюрой, а иные считают, что его вообще в помине нет. Кто прав, — мы узнаем только на E3. А может быть, и еще позже.



Компания Ritual Entertainment, создатель SiN и Heavy Metal FAKK2, собирается анонсировать на E3 свой новый проект, который компания делает для Electronic Arts на порядком усовершенствованном движке Quake III. Сколько мы не пытались Levelord'a на предмет подробностей этого проекта, он молчал, как рыба. А вот id Software показывать свой предположительно революционный Doom III не будет, поскольку-де, не на что там пока смотреть. Что ж, тем больше славы достанется на долю Unreal II, который, скорее всего, не побоялся показаться даже перед широкой пуб-



фически впечатляющее и хотя бы не уступающее тому, что будет показано на GameCube. Пусть они с XBox и нацелены на различные аудитории, но поскольку обе консоли выйдут в свет почти одновременно, то, по крайней мере, на первых порах им придется посостязаться.

Мы склонны полагать, что XBox будет анонсирован к одновременному выходу в Америке и в Японии в ноябре. Однако вовремя в свет выйдет лишь американская версия приставки, по цене около 300 долларов. В Японии и Европе выход XBox будет отложен до ранней весны 2001 года. В числе Launch title'ов на XBox будет Halo и Dead or Alive 3. Всего же к премьере приставки будет выпущено по меньшей мере десять игр. Экспозиция XBox на E3 наверняка будет более впечатляющей, чем на недавних Gamestock и Tokyo Game Show, однако увидеть в действии что-то по-настоящему революционное нам, скорее всего, не удастся. Говоря же вообще о продукции Microsoft, которая будет представлена на шоу, особое внимание хочется уделить трем проектам. Вот уже пару недель Ensemble Studios кормит игровой мир парой скриншотов еще пока никак не названной «RTS III», за которой, естественно, скрывается ничто иное, как Age of Empires III. Чуть менее неожиданными, но ничуть не менее ожидаемыми будут презентации новых версий Dungeon Siege и



Тут уж что-либо предсказывать невозможно, мы пасуем перед гением.

Новоявленное независимое издательство Sega наверняка станет одним из главных героев выставки. Мало того, что на стенде компании на один только «мертвый» Dreamcast будет представлено больше хитовых игр, чем Sony намеревается выпустить в течение ближайшего года-двух, так еще и новые проекты компании на XBox, PS2 и GameCube будут привле-

ликой. Впрочем, злые языки утверждают, что игру будут показывать лишь избранным журналистам за закрытыми дверями.

Много еще чего мы сможем увидеть на E3: и четвертых Heroes of Might & Magic, и Final Fantasy X, и Dead or Alive 3, и Return to Castle Wolfenstein, и еще тысячи две-три самых всевозможных игр, развлекательных и мультимедийных программ и прочего, прочего, прочего. А оправдаются ли наши прогнозы, покажет время.

THE TETRIS STORY

Гениальных игровых идей на самом деле не так уж и мало как кажется. Проблема лишь в том, что далеко не все они в конечном счете принимаются к работе и воплощаются в жизнь в конкретных проектах. Крупные и богатые студии могут поддерживать на плаву десятки и даже сотни всевозможных идей, вышлифовывая их них постепенно нечто ценное и интересное. Но даже не обладая гигантскими бюджетами крупных компаний и не смысля ровным счетом ничего в маркетинге, методах раскрутки проектов и прочей финансовой мишуре, все равно можно произвести на свет гениальную игру, в которую будут играть миллионы. Для этого требуется лишь терпение и капля удачи. Как у Алексея Пахитнова.

Алексей Пахитнов, самый обыкновенный, даже почти заурядный советский инженер, работал в Московском Авиационном институте на одной из многочисленных кафедр. Будучи математиком по образованию, он уже в начале восьмидесятых годов познакомился с первой компьютерной техникой. И, как это случалось тогда со многими специалистами, мгновенно стал поклонником и своего рода работником компьютеров. Как вспоминает сам Пахитнов, «В мире компьютеров не имеет никакого значения, разрешением какой проблемы ты занимаешься. Будь то математическая теорема или игра, но если здесь задействован компьютер, то ты чувствуешь себя Богом и можешь делать в пределах своего мира все, что тебе заблагорассудится». Пахитнов быстро сменил место работы на вычислительный центр при Академии Наук, и там занимался проблемами искусственного интеллекта и изучением возможностей компьютера по распознаванию человеческого голоса. Тогда же, в качестве хобби, он начал писать и игры, простые головоломки, использовавшие самую примитивную графику, а иногда не имевшие ее вовсе. Идея создания «Тетриса» пришла к Пахитнову не случайно. В то время были достаточно популярны головоломки «Pentomino», созданные американским математиком Соломоном Голломбом. Суть их заключалась в следующем — из странных геометрических форм (линий, квадратов, фигур, похожих на буквы T или L) необходимо было собирать прямоугольник. Купив как-то такую головоломку, рассыпав ее по полу и помучавшись с часок над попытками собрать вождеденный прямоугольник, Пахитнов внезапно задумался о возможности создания компьютерной версии Pentomino. Однако задумка его отличалась от оригинала. Пахитнов сразу решил, что собирать головоломку необходимо будет не в «пешаговом режиме», а в реальном времени, подбирая падающие сверху фигуры друг к другу и заполняя линии в прямоугольнике.

В психологии существует теория относительно того, что человек не может обработать одновременно более семи различных объектов или источников информации. Именно поэтому, например, большинство людей легко могут запомнить семизначный телефонный номер, но будут испытывать трудности, если цифр в этом номере будет уже восемь. Именно на таком принципе, сознательно или же интуитивно Пахитнов построил свои семь знаменитых фигурок Тетриса. Первая версия игры на планете вообще не имела никакого графического оформления, — вместо кубиков и линеек в пустой стакан падали фигурки, созданные из элементов псевдографики, то есть, фактически, пробелы, ограниченные скобками и линеечками. Разумеется, первый прототип Tetris'a никогда не выходил за пределы лаборатории, однако

Сергей Овчинников

Как превратить никому не известный проект, графически не особенно привлекательный и при этом созданный разработчиками из глухоты, где по улицам городов бродят медведи, а люди ходят друг другу в гости по прорубленным в снегу тоннелям, — так вот, как превратить такую игру во всемирную сенсацию? История рождения, а самое главное, коммерческой жизни главного российско-игрового проекта всех времен и народов наверняка помогут нам найти ответ на этот парадоксальный вопрос. История одной маленькой идеи скромного советского программиста удивительным образом переплела судьбы многих компаний в индустрии, а по накалу страстей и изворотливости сюжета легко поспорит с лучшими детективными романами. Итак, мы представляем вам Tetris Story.

уже совсем скоро вместе со своим другом Вадимом Герасимовым Пахитнов создал цветную графическую версию игры, которая была предназначена уже для PC-компьютеров. На эту, казалось бы, несложную работу ушло около двух месяцев. Но зато теперь игра приобрела вполне законченный вид, появилась даже таблица рекордов. Когда игра была закончена, Пахитнов скопировал ее на дискеты и раздал сотрудникам своего института, которые теперь могли проверить свои навыки в новом шедевре на собственных рабочих местах. Игра стала постепенно, а затем все быстрее и быстрее распространяться по Московским НИИ и прочим конторам, — везде, где тогда можно было отыскать PC. Шел 1985 год, и, конечно же, таких мест тогда было еще немного. Пахитнов уже тогда сообразил, что игра стоит того, чтобы ее увидели не только в России. Он обратился с этим предложением к руководству лаборатории, и вскоре копия игры оказалась в Будапеште, в институте проблем кибернетики SZKI. По счастливому стечению обстоятельств она привлекла внимание Роберта Штайна, английского венгра, владевшего небольшой игровой студией Andromeda. У Штайна был

небольшой бизнес, — он занимался поисками достойных игр венгерских разработчиков для компании Commodore и ее системы C64. В тот же самый день ему показали уже несколько версий «Тетриса», для C64 и Apple II, переведенных на эти платформы уже венгерскими программистами. Штайн предложил лицензировать C64 и Apple II-версии у венгров, а PC-версию у русских. Когда Роберт вернулся в Лондон, он послал в вычислительный центр АН СССР телекс, в котором высказывал свою заинтересованность в игре Пахитнова. Поскольку никто больше в лаборатории не решился заняться переговорами, Пахитнову пришлось взять эту ношу на себя. Он написал Штайну ответ на русском, но не имея доступа к телексу, вынужден был пройти через долгие бюрократические процедуры в руководстве Академии Наук для того, чтобы в результате послать всего несколько фраз: «Да, мы заинтересованы в вашем предложении и хотели бы совершить эту сделку».

Тем временем владелец компании Andromeda, не дожидаясь ответа из России (который он получил лишь спустя полтора месяца), начал наводить справки относительно того, кому бы можно было пристроить экстраординарный проект. Он предложил Tetris английскому издательству Mirrorsoft и американской компании Broderbund, однако не встретил особой заинтересованности. Руководитель Mirrorsoft Джим Мэконахи выразил сомнение в том, что игра будет хорошо продаваться и переслал ее на тестирование своим американским партнерам из компании Spectrum Holobyte. Он сказал, что если Spectrum захочет лицензировать проект для Америки, то Mirrorsoft, так и быть, купит на нее права и для Европы. Ребята в Spectrum Holobyte, тогда уже вполне известного издательства, поиграли в «Тетрис» и увидели в нем огромный потенциал. В сообщении для Mirrorsoft говорилось о том, что права на игру необходимо немедленно купить. Подробности сделки сейчас уплыли уже глубоко в недра истории, однако Штайн утверждает, что передал Mirrorsoft права на все версии Tetris, кроме прав на игровые автоматы и портативные игровые системы. Все это в обмен на 3 тысячи фунтов и плавающий процент от доходов, который колебался в зависимости от тиража от 7,5 до 15 процентов. В своем следующем телексе в Академию Наук, Штайн сделал свое предложение — 75% от всех его доходов от продажи игры плюс 10 тысяч долларов аванса. В другом телексе он предложил русским оплатить часть их доходов компьютерами компании Commodore. На оба эти предложения Пахитнов ответил положительно, однако своего окончательного согласия не давал. Более того, он потребовал от Штайна подтверждения того, что речь в данном случае шла исключительно о PC-версии «Тетриса», а о правах на консольные варианты игры речь пойдет позже. У двух сторон были несколько различные представления о том, что такое контракт. Пахитнов, например, считал, что это нечто такое, что нужно непременно долго составлять, потом подписывать, поправлять и дополнять а потом снова подписывать. А после всех этих утомительных процедур — пить шампанское.

В декабре 1985 года Штайну пришло официальное приглашение приехать в Москву и обсудить контракт с подразделением лаборатории Пахитнова, компанией AkademySoft. Когда Штайн наконец приехал в Москву, он уже планировал подписать со студией Пахитнова контракт, подобный тому, что он обычно заключал с венгерскими разработчиками. Однако прием ему был оказан достаточно холодный. Нес-

смотря ни на какие ухищрения, ему так и не удалось подписать с русскими контракта в этот приезд. AcademySoft же попросту пыталась вытянуть из него более выгодные условия контракта: он предлагал 75% прибыли, они просили 80, он говорил о 10 тысячах долларов аванса, русские требовали 25, и так далее. Штайн уже начинал подумывать о том, чтобы прекратить отношения с Пахитновым и его бандой и приступить к переговорам с венграми, которые якобы могли продать ему Commodore 64 и Apple II версии игры, и на их базе потом сделать уже полноценный PC-порт. Однако для этого шага было уже поздно. Spectrum Holobyte и Mirrorsoft увлеклись идеей того, что Tetris станет первой игрой «из-за железного занавеса». Ребята из Spectrum Holobyte даже собирались продавать игру в красивой коробке с надписью «From Russia with Love». Программисты добавили в игру всевозможные милитаристские фоны, а во время заставки на фоне Собора Василия Блаженного приземлялся самолетик Cessna. Помимо этого в игре появилась новая кнопка «Boss button», которая при нажатии немедленно останавливала игровой процесс и изображала на экране нечто вроде текстового процессора. В игре появились звуковые эффекты и музыка. Одним словом, медленно, но верно, на свет появлялся полноценный коммерческий продукт. Ждать больше было невозможно: в апреле 1987 года Штайн сообщил русским о том, что права на PC-версию Tetris проданы английской компании Mirrorsoft и ее американским партнерам Spectrum Holobyte, и предложил подписать, наконец-то контракт, и как можно скорее. На самом деле, сделка между Andromeda и Mirrorsoft/Spectrum Holobyte был уже давно совершена и Штайн числился в ней правомочным обладателем авторских прав на игру. Владелец Andromeda оказался между двух огней. Он не мог ни заставить русских, наконец, подписать контракт, ни сообщить своим западным партнерам о том, что выпустить игру еще рано. Tetris вышел в Англии и Америке в январе 1988 года, получил массу положительных отзывов и стал неплохо продаваться в компьютерных магазинах.

Тем временем, Алексей Пахитнов занимался своими повседневными делами, ушел из лаборатории в только что образованное предприятие ЭЛетронОРГтехника, сокращенно Элорг. Новое руководство Пахитнова указало ему на массу совершенных автором «Тетриса» ошибок, которые в результате вылились в тот факт, что его игра была выпущена на Западе без его одобрения, и главное, без подписанного контракта о лицензировании прав на нее. Нажим на Штайна возрос многократно. Элорг взял на себя весь переговорный процесс о правах на игру. Все уже достигнутое было договоренности отменялись. Однако с этого момента дела пошли быстрее и эффективнее. Окончательный контракт между Andromeda и Элорг был подписан в мае 1988 года. Между тем Tetris медленно, но верно превращался в суперхит. Software Publishers Association присудила в 1988 году игре награды в двух номинациях: Best Original Game Achievement и Best Entertainment Program.

Когда западная версия Tetris дошла, наконец, до Пахитнова, он был шокирован количеством тех отнюдь не замечательных нововведений, что были сделаны без его ведома. Прежде всего, это касалось милитаристских тем и того самого самолетика, который прилетал в заставку. Пахитнов всегда считал Tetris игрой сугубо пацифистской, скорее мостом между западной и русской культурами, а не памятником временам «железного

занавеса». Он потребовал убрать все эти элементы из игры, и Штайну пришлось уговаривать Mirrorsoft его послушаться. Тем временем сам Штайн пытался выбить из Элорга права не только на компьютерные, но и на консольные, и особенно на аркадные версии игры. Этого страстно желала Mirrorsoft, которая между делом, продала права на аркадную версию игры для Америки компании Atari, а та, в свою очередь, передала японские права компании Sega. Однако эти переговоры также были непростыми, — Штайн предложил Элорг 30 тысяч долларов плюс проценты с продаж игровых автоматов, но ответа так и не получил.

В случае, если компании, подобные Mirrorsoft и Spectrum Holobyte получали лицензию, подобную по силе той, что имела место в случае с Tetris, они обычно делали все возможное, чтобы, не выходя за пределы собственных возможностей получить тем не менее, максимальную прибыль от торговой марки. Простейшим решением этой проблемы было лицензирование продукта для выпуска на других игровых платформах или рынках. Spectrum Holobyte нашла себе выгодного клиента в лице Хэнка Роджерса, владельца небольшой японской игровой компании Bullet Proof Software, который был готов купить права на аркадную, компьютерную и видеоигровую версии Tetris для Японского рынка. Подписав соглашение с Роджерсом, представители Spectrum внезапно выяснили, что их британские коллеги уже продали все аркадные и приставочные права на игру компании Atari, в обмен на приличную денежную сумму и право выпустить на приставках весьма посредственную аркадную игру Blastroids. Роджерсу в результате с извинениями было отказано в контракте, и в качестве отступных были на годных условиях предоставлены права на компьютерную версию Tetris для Японии. Роджерс пытался связаться с Atari с целью выкупить у компании (у которой не было собственного японского бизнеса) права на аркадную версию игры, однако к этому моменту они уже принадлежали Sega. Atari собиралась выпустить Tetris в залах игровых автоматов, а также, портировать игру на NES, издав ее под собственной торговой маркой Tengen. Однако Роджерс сдаваться не собирался. Встретившись с президентом Atari Хидеки Накаджимой, он все-таки добился продажи ему прав не только на PC, но и на консольные версии игры в Японии. Его «японский Tetris» вышел в ноябре 1988 года на PC, и что еще важнее, на самой популярной игровой системе в стране, Nintendo Famicom, и мгновенно стал одной из самых популярных игр в стране. В Японии было продано более двух миллионов копий игры для Famicom. А тем временем Tetris привлек внимание компании, которой было суждено увековечить творение Пахитнова окончательно. Внезапная активность по поводу приобретения прав на издание Tetris на игровых автоматах, консолях и портативных игровых системах, проявленная Хэнком Роджерсом, была, разумеется не случайной. Великая игра потребовалась Nintendo.

Еще в конце семидесятых годов компания Nintendo, в то время являвшаяся довольно-таки среднестатистическим производителем игровых карт и кое-каких детских игрушек, вышла на рынок электронных развлечений с новой уникальной игрушкой Game & Watch. Жидкокристаллический экран, две или четыре кнопки управления, плюс часы и будильник вместе с различными играми, — прародителями нашей будущей серии «Ну, погоди!» Игрушка стала чрезвычайно популярной благодаря свежести решения и невысокой

ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

www.poligon.ru

Приходи в Полигон Зайди в Интернет Найди меня!



ИНТЕРНЕТ - ДА! В Полигонах - 1, 2, 4, 5 15 руб/час

предоставлен компанией GlobalOne
лицензия Минсвязи № 17124

- ПОЛИГОН-1 м. "Студенческая" ул. Студенческая, 30 тел. 249-8520
- ПОЛИГОН-2 м. "Университет" ул. Молодежная, 3 тел. 930-2240
- ПОЛИГОН-3 м. "Оборонная" бр. Яна Райниса, 13 тел. 493-8244
- ПОЛИГОН-4 м. "Первомайская" ул. 7-я Парковая, 15, к. 2 тел. 164-0560
- ПОЛИГОН-5 м. "Шуваловская" ул. Маршала Валицкого, 17 тел. 193-3858
- ПОЛИГОН-6 м. "Марина" Луговой пр. д. 12 к.1 тел. 346-7801

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



Общероссийская
общественная организация

Федерация компьютерного спорта России

Зарегистрирована Министерством Юстиции РФ
22 марта 2001 года, рег. № 4015

ИГРОВЫЕ КЛУБЫ
ПОЛИГОН

ФИС РОССИИ

цене. Именно успех Game & Watch заставил Nintendo всерьез заняться рынком видеоигр, что в результате вылилось сначала в создание игр для аркадных автоматов, а потом привело и к выпуску первой (и самой успешной) нинтендовской приставки Famicom. В 1984 году Gunprey Yokoi придумал еще одно безбатарейное устройство, которое совмещало в себе основные принципы Famicom и Game & Watch. Портативная игровая приставка, получившая позже название GameBoy, была оснащена монохромным черно-зеленым экраном и работала на картриджах из четырех «пальчиковых» батареек. Поначалу Nintendo планировала продавать GameBoy точно так же, как и Game & Watch, со встроенной игрой и без возможности менять картридж. Однако дальновидный Хироси Ямаучи усмотрел в маленькой приставке целый новый рынок и отдал распоряжение приступить к созданию мощной игровой библиотеки для новой игровой системы. Большую часть из них должны были составлять порты популярных игр с Famicom (NES), однако уже совсем скоро выяснилось, что нужды портативной приставки несколько отличаются от тех, что присутствуют их домашним автомобильным собратьям. Nintendo приступила к поискам суперхита, на основе которого компания могла бы донести GameBoy в каждый дом.

В июне 1988 года президент американского подразделения Nintendo Минору Аракава увидел на выставке бытовой электроники компьютер, на котором был установлен Tetris. Он был поражен простотой и увлекательностью игры, и немедленно увидел в ней потенциал стать именно тем суперхитом, который заставит людей покупать миллионы приставок GameBoy. Он попытался выяснить, кому принадлежали права на портативную или хотя бы консольную версию игры, чтобы приступить к переговорам о лицензировании проекта для GameBoy. Вместе со своим юридическим консультантом (и будущим президентом Nintendo) Говардом Линкольном он вышел на Atari и Tengen, которые заявили о том, что все права на игру принадлежат им. Тогда-то судьба и столкнула Аракаву с Роджерсом, который в тот момент как раз только что подписал договор на издание Tetris в Японии. Аракава поручил Роджерсу выяснить судьбу прав на издание портативной версии игры и пообещал выкупить их у Bullet Proof Software в том случае, если Роджерсу удастся их заполучить. К этому моменту Хэнк уже давно подозревал, что в обороне Mirrorsoft и Spectrum Holobyte далеко не все чисто, иначе бы компании не канителились бы так долго с каждым своим решением. Он решил самостоятельно отправиться в Москву, чтобы выяснить все подробности у изначальных правообладателей. Чувствуя, что правила игры изменились, и его интрига может в любой момент быть раскрыта, то же самое предпринял и не на шутку взволнованный ситуацией Штайн.

Хэнк Роджерс прибыл в Москву в феврале 1989 года и немедленно приступил к переговорам с Элоргом на предмет покупки эксклюзивных мировых прав на портативную версию «Тетриса». У Роджерса не было много времени для торговли, и поэтому он сразу предложил чрезвычайно выгодную для Элорга сделку. Контракт между Bullet Proof и Элоргом был подписан уже 21 февраля. Обрадованный Роджерс пообещал немедленно выслать чек с первой частью будущих прибылей, и презентовал Пахитнову японскую версию Tetris для Famicom, которая к тому времени уже успела стать суперхитом. Он объяснил, что игра вышла в Японии на приставке, которую создала и распространяет компания Nintendo. Разумеется, никто из присутствовавших никогда не слышал о такой компании. Каков же был шок Роджерса, когда он услышал от русских слова: «Мы не продавали консольных прав на игру, и понятия не имеем ни о какой компании Nintendo». Он попытался пояснить, что купил права на японскую консольную версию у подразделения Atari, Tengen. Когда выяснилось, что Элорг вообще не продавал никаких прав на аркадную либо же консольную версии игры ни Atari, ни Tengen, ни тем более Mirrorsoft или же Andromeda, Роджерс понял, что ситуация куда сложнее, чем можно было представить. Представители Элорга заявили, что готовы говорить о том, чтобы продать Роджерсу все права на издание «Тетриса» на рынке видеоигр, таким образом перечеркивая все те сложные сделки, которые происходили по поводу несуществующих прав

между Mirrorsoft, Atari, Sega и прочими игроками. Bullet Proof при всем желании не могла состязаться с такими крупными и серьезными компаниями, — они бы просто раздавили ее своей мощью. Поэтому Роджерс сказал, что приведет с собой партнера, куда более крупного и серьезного, нежели все эти компании, вместе взятые. Роджерс пообещал свести Элорга с Nintendo. В тот же самый день, когда Хэнк Роджерс вылетел из Москвы, в офис Элорга ввалился Роберт Штайн, измученный после многочасового перелета. Вместо приветствия ему был предложен новый документ, который значился как дополнительный протокол к подписанному ранее с Andromeda контракту. В нем, помимо огромного количества цифр, определявших размеры платежей за проданные тиражи игр, значился и пункт, определяющий границы прав на игру, передаваемых Andromeda: «компьютерные системы на базе PC, состоящие из процессора, монитора, накопителей на жестких или гибких магнитных дисках, клавиатуры и операционной системы». Штайн не рассмотрел за горами цифр этого маленького определения. Он начал вновь торговаться и выставил ультиматум: он не станет ничего подписывать до тех пор, пока Элорг и Andromeda не договорятся по поводу прав на портативные системы и игровые автоматы. Ему было сказано, что на данный момент имеется возможность лишь передачи ему прав на аркадные версии игры. При этом Элорг запросила 150 тысяч долларов аванса и щедрый процент от продаж. Штайн согласился и подписал оба контракта 24 февраля 1989 года.

Хэнк Роджерс вернулся в Америку, где сообщил Минору Аракаве хорошие новости, — права на портативную версию Tetris теперь принадлежали Bullet Proof Software. Роджерс лицензировал игру для Nintendo, и должен был получить от \$1 до \$2 за каждый картридж с игрой, проданной для GameBoy. Эта сделка в результате принесла ему более 10 миллионов долларов. Но еще более приятной, хотя и обескураживающей, была новость о том, что на самом деле, права на видеоигру также еще не были куплены, и выпущенные уже маститыми издательствами игры незаконны. Тем приятнее был тот факт, что на крючок попалась сама компания Atari, порядком насолжившая Nintendo в дни становления Famicom. Дело в том, что Nintendo первоначально не собиралась официально присутствовать на американском рынке, и намеревалась лицензировать свою приставку компании Atari, которая в результате сорвала сделку и оставила Nintendo, фактически, у разбитого корыта. Компания тогда потеряла массу денег и времени, что в результате вылилось в почти двухлетнюю задержку выхода NES в Америке. Более того, Atari умудрилась порядком испортить Nintendo жизнь и еще один раз. Когда NES вышел-таки в Америке и превратился в самую успешную игровую систему, Atari инициировала знаменитое анти-монопольное дело против Nintendo, которое компания стараниями Линкольна все-таки выиграла, но которое стоило Nintendo массы сил и ресурсов. Роджерс вернулся в Москву и сделал от имени Nintendo колоссальное предложение, в разы превышающее все те суммы, которыми ранее оперировал Штайн. Переговоры быстро продвигались, но представители Элорга высказали желание на этот раз воочию увидеть представителей компании, с которой они подписывают столь серьезную сделку. В обстановке полной секретности была немедленно организована поездка Аракавы и Линкольна в Москву. Даже все сотрудники американского офиса Nintendo думали тогда, что Аракава улетел в Киото в головной офис компании. Это была поистине величайшая авантюра в истории Nintendo. Два главных человека гигантской японской компании, владевшей к тому моменту 90-процентной долей трехмиллиардного рынка видеоигр, инкогнито прилетели в Москву чтобы завершить переговоры. Деньги Аракаву и Линкольна интересовали мало. Больше всего их волновали возможные юридические аспекты проблемы, — ведь Nintendo, ни много, ни мало, собиралась чуть ли не уничтожить Atari. И ради этой цели все должно было быть спланировано идеальным образом. Линкольн изучил каждое слово всех тех многочисленных документов, что скопились у Элорга за несколько лет, и с огромным воодушевлением отметил дополнение к контракту с Andromeda. NES не был снабжен ни монитором, ни жестким диском, не под-

ключался к клавиатуре, иными словами, не был по этому определению компьютером, хотя в полном японском названии приставки FAMILY COMputer это слово и присутствовало. 21 марта 1989 года Nintendo стала обладателем всех прав на видеоигру Tetris. Уже на следующий день в офисе Mirrorsoft, Spectrum Holobyte, и, само собой разумеется, Atari и Tengen попали телексы, информирующие компании о незаконности захваченных ими авторских прав на игру и содержащие убедительную просьбу немедленно прекратить продажу всех видеоверсий игры на всех платформах. В тот же день Mirrorsoft попыталась каким-то образом помешать сделке и предложила Элоргу сумму, вдвое превышающую свою первоначальную цифру. Однако было уже поздно, тем более что предложение Nintendo было с самого начала куда более привлекательным. Однако история еще не закончилась.

Загнанная в угол Atari решила на отчаянный шаг. Уже зная о том, что Nintendo выкупила права на игру, Atari через свое видеоигровое подразделение Tengen подала заявку на закрепление за собой торговой марки Tetris и, соответственно, игры, стоящей за ней. Разумеется, при этом в патентный офис не было сообщено о том, что игра является несколько доработанным вариантом кода, написанного Пахитновым и являющегося собственностью компании Элорг. После получения патента, Tengen немедленно подала в суд на Nintendo за нарушение принадлежащих ей авторских прав на основании того, что права на компьютерную версию игры принадлежали Mirrorsoft, и косвенным образом, самой Atari, а Nintendo считала свою игровую систему «компьютером». Nintendo ответила встречным иском, уже на предмет незаконности выпуска консольной версии Tetris. Тем временем Tengen попыталась как можно скорее выпустить игру на рынок, что и произошло в мае 1989 года. К тому моменту отношения между Nintendo и Tengen уже были порядком испорчены, поскольку Tengen являлась единственной компанией, которая не платила Nintendo за выпуск картриджей для NES и пользовалась при этом своими собственными производственными мощностями. Игре была обеспечена грандиозная рекламная кампания. К моменту начала слушаний дела было продано уже более трехсот тысяч копий. Однако уже с 21 июня суд постановил изъять игру из продажи, приняв в данном вопросе сторону Nintendo. Tengen пришлось изолировать оставшиеся 150 тысяч картриджей на собственном складе, откуда им уже не суждено было попасть на прилавки магазинов. Tengen'овская версия игры быстро превратилась в раритет и спустя год продавалась с рук по цене около \$150. Уже летом Nintendo выпустила свою NES-версию Tetris, серьезно переделанную, с улучшенной графикой, русской «калиной» в качестве музыкального фона и указанным в заставке copyright'ом: (c) Nintendo, Bullet Proof Software, 1989.

Tetris оставался в десятке самых продаваемых игр для NES на протяжении двух лет, и был продан в результате тиражом, лишь на пару сотен тысяч копий меньше, чем главный хит на приставке — Super Mario Bros. 3. Еще значительно более оказался вклад игры в дело распространения болезни под названием GameBoy. Выпущенный в 1989 году вместе с портативной игровой системой, Tetris разошелся примерно пятнадцатимиллионным тиражом, и это не считая последовавших затем многочисленных переделанных и дополненных версий. Во многом благодаря Tetris GameBoy всего за три года преодолел 30-миллионный показатель и, как известно, к концу девяностых с легкостью перешагнул и 100-миллионный рубеж, превратившись в самую долгоиграющую и самую успешную игровую консоль в истории. Не считая GameBoy-версии, Tetris принес Nintendo по меньшей мере 90 миллионов долларов. Если же принять во внимание и все копии, проданные на портативную систему, то сумма зашкаливает за 2-2,5 миллиарда долларов. И все это за простейшую игру. С довольно-таки примитивной, даже по тем временам, графикой. Ненавязчивым игровым процессом. Созданную простым советским гением. Как это получилось? Спросите у Microsoft, а точнее, у одного сотрудника этой корпорации — Алексея Пахитнова. ●

Пророк и Убийца

**КРЕПКИЙ КОКТЕЙЛЬ ИЗ ПРИКЛЮЧЕНИЙ,
СРАЖЕНИЙ И ЗАГАДОК**

Над знойными пустынями земли Святой кипит война уже пятнадцать раз по десять лет. Арабы, иудеи, христиане живут мечтой о городе, где нет халифов, ненависти, мести. Неверный путь пророк Симон несчастным указал в великий город-миф и погубил в пустыне раскаленной.

И был среди обманутых прославленный воитель. И было на песке начертано: идет воитель, клятву дав убить пророка.



- ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЗВУК
- ПОЛНЫЙ ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК



www.nival.com

nival
INTERACTIVE

1C
Фирма "1С"

wanadoo
Партнер Технологии



Рик Гудмэн — ведущий дизайнер и идеолог проекта — решил мыслить глобально. Жалкие десятки тысяч лет, которые предлагала нам Civilization, его никак не устраивали. Более мелкие цифры — тем паче. Поэтому Гудмэн отмерил собственным мерилом достаточный для свободного полета интервал. И интервал этот охватил полмиллиона(!) лет истории человечества. Что называется, от и до. От изобретения огня до плазменного оружия. От палеолита до нано-технологий. Полный исторический экскурс и даже короткий взгляд в будущее.

Чтобы окончательно не заблудиться в полумиллионном водовороте, вся история была поделена на двенадцать эпох. Полный перечень следующий: эпоха палеолита (Paleolithic), каменный век (Stone), медный век (Copper), бронзовый век (Bronze), смутное время (Dark), средневековье (Middle), возрождение (Renaissance), эпоха империализма (Imperial), индустриальная эпоха (Industrial), атомный век (Atomic), информационный век (Information) и век нано-технологий (Nano Ages). Все эти эпохи отличаются по временному интервалу, доступным технологиями, боевым и гражданским подразделениям, уровню науки и прочая, прочая, прочая. Однако взаимное наложение эпох очень даже возможно. Вспомните одно из самых любимых развлечений в Civilization, когда, скажем, великолепный линкор брал штурмом прибрежный город,

защищаемый парой обмотанных в шкуры дикарей. Или поход мушкетера на танк. Или авиаудар по кавалерии. Похожие трюки доступны и в Empire Earth — вплоть до сраживания бешеных охотников на мамонтов и бронированных шагающих роботов с плазменным оружием на борту. Или, если не впадать в исторический экстрим, вы можете немного помочь нашим войскам во время Второй Мировой, усилив их атомным оружием. В общем, есть, где развернуться, а главное — проверить в деле такую милую штуку, как прогресс человечества.

Когда речь заходит об «истории» в Empire Earth, то тут следует взять в качестве референции, что доскональная достоверность при этом не подразумевается. Две последние игровые эпохи забираются уже в завтрашний день и происходят где-то в двадцатых столетиях. Сам Рик Гудмэн как-

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** RTS **Разработчик:** Stainless Steel Studios **Издатель:** Sierra Studios **Компьютер:** PII, 64 MB RAM, 3D-ускоритель, 4x CD-ROM **Дата выхода:** сентябрь 2001 **Интернет:** <http://www.sierrastudios.com/games/empireearth/>

то обронил: «Я вообще-то игровой дизайнер и поэтому не собираюсь преподавать историю и уж тем более пытаться дать оценку той или иной эпохе». Так что заложенный псевдоисторический базис — не более чем общая основа или антураж.

То же самое касается и представленных цивилизаций (греки, англичане, французы, немцы, римляне, и пр. — всего дюжина), которые достаточно условны. Больше того, вы всегда можете создать свою собственную нацию на манер ролевых игр, благо



для экспериментов предоставлена аж сотня параметров. Происходит «генерация» следующим образом. Вы получаете некоторое количество очков (evolution points), которые можете распределить между показателями цивилизации. Например, увеличить дальность беспосадочного полета авиации или повысить скорость сбора урожая. Дополнительные очки вы приобретаете после перехода в новую эпоху, чтобы повысить те параметры, которые будут наиболее важны в ближайшем будущем. И так далее, вплоть до века нано-технологий.

EMPIRE EARTH

Сергей Дрегалин

Амбиции, амбиции... Empire Earth может смело увещаться медалями, на которых будет выведено: «Самая амбициозная стратегическая игра в реальном времени». Амбициозней не бывает. И вряд ли будет, так как Empire Earth, скорее всего, станет лебединой песней жанра.

СТРАШНАЯ СИЛА

Игровой движок Empire Earth постоянно переживал метаморфозы. Сначала разработчики и вовсе желали осчастливить нас обычными спрайтами, сдобренными иллюзией трехмерной поверхности. Но потом одумались и решили взять на вооружение технологию Total Annihilation, где все объекты и ландшафт были трехмерными, а камера исключительно статична. Долгое время Empire Earth и развивалась в таком ключе, радуя гейм-общественность милыми картинками, столь напо-

«Я не устану повторять всем нашим фэнам — если вам пришлось по вкусу Age of Empires, то вы полюбите и Empire Earth! — заявляет Рик Гудмэн. — Это огромная глубокая продуманная и отменно проработанная игра, которая привлекательная как для новичков, так и для профессионалов».

минавшими то ли Age of Empires, то ли все тот же Total Annihilation. Однако несколько месяцев назад Гудмэн ударил кулаком по столу и безапелляционно заявил: «Шоб вращалась!», подразумевая при этом свободно перемещающуюся игровую камеру. Так что теперь Empire Earth в смысле технологий приблизилась к «Воине Миров», Ground

щений, дыма и наложения текстур. Кроме этого, специально для Empire Earth припасен целый ворох дополнительных... кхм... эффектов, которые являются по своей сути катаклизмами. Например, извержение вулкана — взять тот же Везувий, загубивший не одну тысячу жизней. Или землетрясения. Или эпидемии свирепых болезней. Всему найдется место, и все будет отображено в самых ярких красках — благо технологии позволяют.

ДЕЛА ВОЕННЫЕ

За всю полумиллионную историю к вашим услугам будет около двух сотен военных и гражданских подразделений. Много это или мало? Если вспомнить, что человечество начинало воевать палками-копалками, а заканчивало энергетическим оружием, то, пожалуй, не так что уж очень много. Кроме того, к

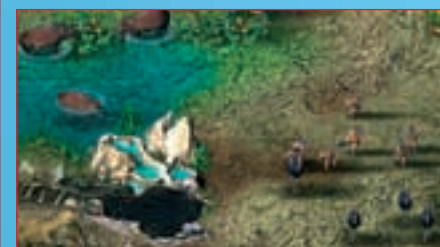
но устаревающих экземпляров боевой техники в игре не будет.

Система усовершенствований в Empire Earth существенно отличается от общеп-

Военно-воздушные силы Empire Earth включают в себя около трех десятков летающих машин, в частности Sopwith Camel, Spitfire, F-15, Apache Gunship, B-2, «Мустанг», Стелсы и даже футуристический F-96. Еще

РИК ГУДМЭН (RICK GOODMAN)

В далеком 1995 году Рик Гудмэн (также известный как «Мистер Гринч», «Mr. Grinch») вместе со своим родным братом основал небольшую компанию — Ensemble Studios. Через несколько лет им удалось подписать контракт с Microsoft, которая согласилась выступить в качестве издателя для очень перспективного и многообещающего стратегического проекта Age of Empires. После грандиозного успеха и мирового признания Рик Гудмэн отправился в свой родной город Кембридж (штат Массачусетс), где вместе с единомышленниками в январе 1998 года основал новую кампанию — Stainless Steel Studios. С тех пор студия активно работает над Empire Earth.



Обратите внимание, что на картинке не пять, а шесть кораблей. В глубине вод можно рассмотреть и хорошо угадывающийся контур подводной лодки.

Control и другим трехмерным стратегическим играм. Отмечаем для себя, что без 3D-акселератора делать в Empire Earth просто нечего, и едем далее.

К трехмерным объектам были органично добавлены и спецэффекты. От смены дня и ночи (хотя трудно представить о каких таких «дне и ночи» идет речь, если игра легко оперирует сотнями тысяч лет?) до цветных освеще-

нием двум сотням относятся и всевозможные подразделения ВМС и ВВС, так что список и вовсе получается скромным. Однако не будем торопиться с выводами. Вопрос не в количестве, а в качестве. Все подразделения могут переходить через эпохи, меняя свое название, внешний вид и характеристики. Скажем, на смену праще придут луки, затем пороховые ружья, затем автоматы, затем бластеры... Так что бесполезных или мораль-



ринятой. Как мы обычно модифицируем войска? Заходим в какую-нибудь кузницу и запускаем изучение «продвинутых арбалетов» или «усиленных подков для таранных лошадей». В Empire Earth предлагается более изящный вариант — модифицировать можно каждое подразделение в отдельности. Щелкаем на нем правой кнопкой мышки, выбираем соответствующий пункт открывшегося меню и начинаем играть с дюжиной доступных параметров — от защиты и атаки до скорости передвижения и хит-поинтов. Разумеется, изначально доступны лишь некоторые усовершенствования, так как для более продвинутых модернизаций неплохо бы достичь соответствующего технологического уровня. А это отдельная песня.

более величественно выглядит список кораблей: первые плавания можно начинать чуть ли не с плотов и одноместных каноэ, а ближе к финалу — бороздить морские просторы на гигантских линейных кораблях и атомных подводных лодках. К слову, почти всю технику можно захватывать — пока не ясно, как это будет реализовано технически, но сам факт любопытен.

В дополнение к стандартному набору войск предусмотрены и эксклюзивные экземпляры. Кампании для одиночной игры содержат еще около сотни специальных подразделений, например, знаменитый «Бисмарк» — самый большой корабль времен Второй Мировой. Впрочем, не одной только техникой жива человеческая история, есть еще и герои, среди



которых будут и полководцы, и монархи, и просто яркие личности. Например, Александр Великий, Ганнибал, Патон, Ричард Львиное Сердце, Цезарь, Елизавета I, Наполеон и даже всеми любимый поэт-песенник Элвис Пресли. Некоторым из них будут посвящены целые связки сценариев из глобальной кампании, например, тщательно будет воссоздана война Наполеона начала девятнадцатого века.

Сами герои не являются подразделениями с гипертрофированными характеристиками. Цезарь не будет валить одним взмахом руки целые армии, а Елизавета не сможет завязать тройным морским узлом стволы танков. Напротив, герои столь же уязвимы, равно как и обычные люди. Просто от их присутствия подразделения (а то и вся цивилизация) будут получать определенные бонусы. Например, с Наполеоном набор войск пой-



Вторая Мировая война будет воссоздана в Empire Earth с особой тщательностью — этому историческому периоду будут посвящены один (или даже несколько) из сценариев глобальной кампании.



дет куда живее, а звуки чарующего голоса поэта-песенника сделают нацию более счастливой.

ДЕЛА ХОЗЯЙСКИЕ

Война без крепкой экономики — не война, а заведомое поражение. Добыча ресурсов, без которой не обходится ни одна уважающая себя стратегия, является первоосновой экономики Empire Earth. Список ресурсов будет немного меняться

по мере продвижения по эпохам. Сначала мы получим доступ к стандартной четверке: золото, руда, древесина и еда, а потом доберемся и до нефти. С последней связан один очень интересный факт. Как известно, топливо для техники (бензин, керосин — не суть важно) является продуктом переработки «черного золота». И поэтому каждая нефтяная скважина будет в пределах некоторого радиуса обеспечивать технику столь необходимым топливом. Однако более близко к реалиям раз-

работчики подходить не стали — даже если вы выйдете за пределы радиуса снабжения топливом, то техника не замрет на месте, а попросту станет передвигаться раза в полтора-два медленнее.

Строительство в Empire Earth происходит по привычной схеме: выбрал сооружение, указал место работ — и вперед. Инте-

целенаправленное обращение подданных конкурирующей цивилизации с помощью жрецов? Или строительство Чудес Света? Это только несколько путей к победе — в перспективе их будет существенно больше.

Ваш военный потенциал напрямую связан с количеством противников. Например, пусть для четырех оппонентов уста-

«Для меня нет ничего важнее геймплея, — объясняет Рик Гудмэн. — Я просыпаюсь, думаю о нем, и отправляюсь спать, не прекращая размышлять о том, что можно усовершенствовать в текущих игровых механизмах. В перерывах между этим я работаю над реализацией моих идей, опять же над геймплеем. Это не набивание цены и не оправдания. Черт побери, геймплей сделал из Age of Empires суперпопулярную игру, и я не собираюсь недооценивать его важности!».

новлен лимит числа подразделений, равный 800. Тогда каждая нация может содержать не более 200 юнитов (800 делим на 4). Далее, после ряда разборок число оппонентов сократилось до двух, и автоматически лимит стал равен уже 400 юнитам. Так что, выбивая конкурентов, вы попутно расширяете военную машину.

Помимо трех основных кампаний, на каждую из которых разработчики заботливо отвели по десятку миссий, предусмотрен и мощнейший редактор. С его помощью можно не только создавать свои собственные стратегические опусы, но даже снимать ролики на игровом движке. Кроме редактора будет и генератор случайных карт, который даст вечную жизнь для многопользовательских баталлий.



рес представляет разве что создание очереди строительных работ, которая может формироваться в режиме паузы.

Технологические изыскания, ценность которых невозможно переоценить даже при всем желании, пока остаются темной лошадкой. Общее число доступных открытий неизвестно, однако разработчики говорят о дюжине (роковое число для проекта, не находите?) направлений для ведения научных работ. Видимо ветви будут распределяться по основным сферам деятельности цивилизации: производство, сухопутная техника, воздушная техника, культура и пр. Соответственно, развитие науки откроет доступ к новым модернизациям подразделений, к новым сооружениям и, несомненно, к новым эпохам.

Победить противника можно не только военным путем. Как вам, например, такой вариант, как захват военнопленных? Или

ПОСТСКРИПТУМ

Амбиции, амбиции, амбиции... Про Empire Earth можно рассказывать часами — разработчики сделали буквально все возможное, чтобы под самую завязку насытить игру всевозможными уникальными и не очень чертами. Такое разнообразие с трудом представляется в рамках одной игры — даже серьезно и слишком масштабно.

То, что Empire Earth взяла отличный старт, сомнений не вызывает. Возможно, она станет хитом, сравнимым с Age of Empires или Starcraft. Возможно, провалится под собственным весом и примкнет к стану чрезмерно амбициозных несостоявшихся проектов. Но в любом случае мимо нас она не прошьмгнет. Такой монстр, знаете ли, просто обязан быть аккуратно разобран по всем своим стратегическим косточкам.

ОПЕРАЦИЯ "ПЛАСТИЛИН"



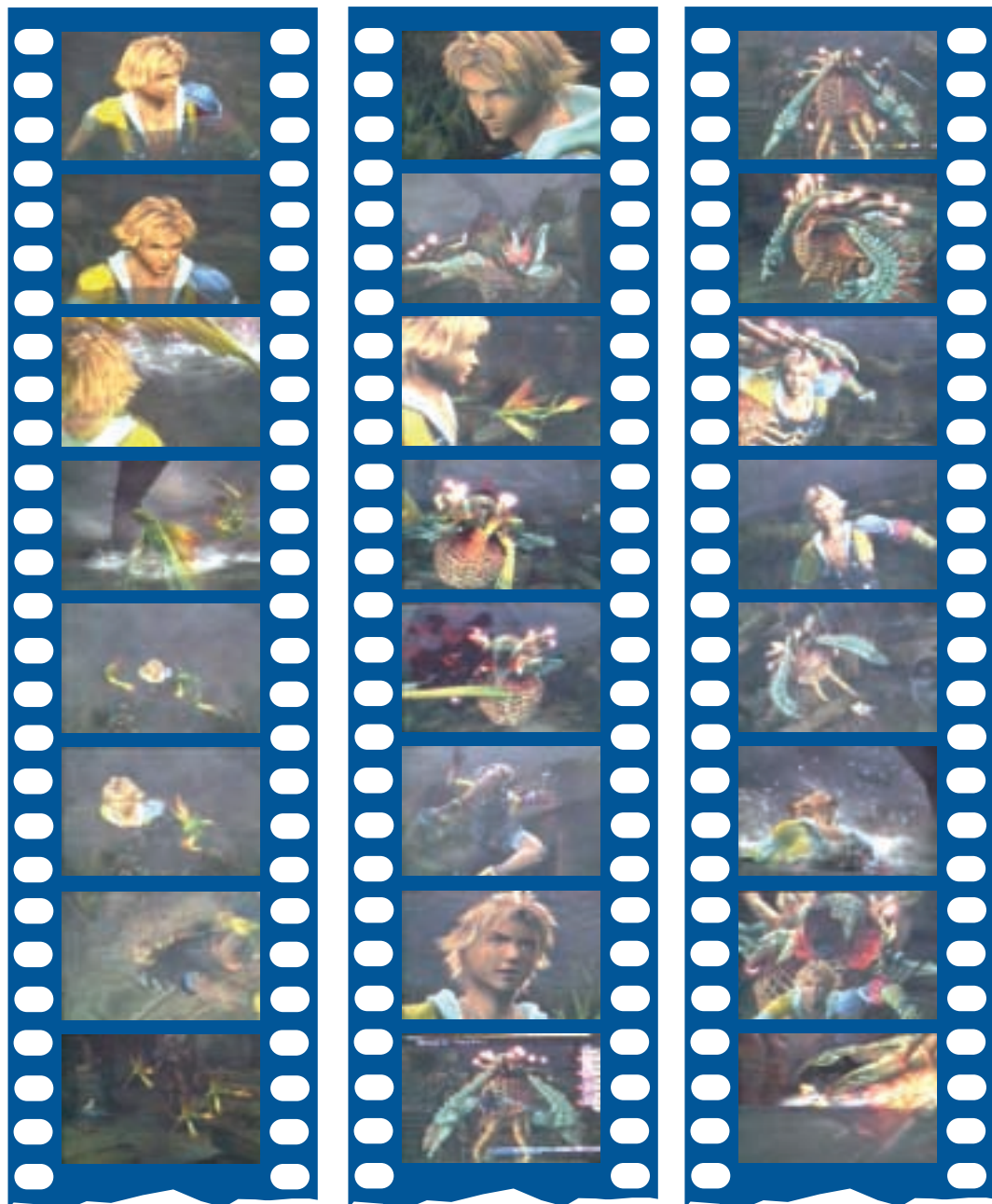
© 2001 Фирма "1С" © 2001 А. Ефремов

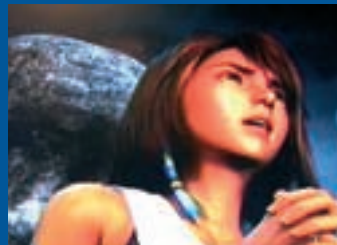
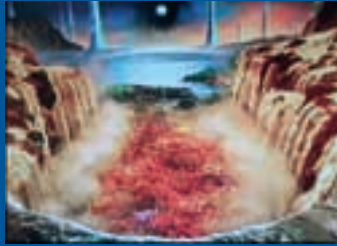
В ПРОДАЖЕ С МАРТА 2001г.

FINAL FANTASY X

Год 2001-й должен стать переходным этапом в истории развития знаменитого игрового сериала Final Fantasy. Великое переселение свершилось — десятая часть любимого детища Square целиком и полностью принадлежит новой платформе Sony — PlayStation 2. Здесь все будет другим — общая концепция игры и сюжет, боевая система, графика, анимация, озвучка. Пока многомиллионная армия фанатов готовит деньги на покупку новой игровой консоли, мы попробуем обобщить имеющиеся на сегодняшний день данные об изменениях, произошедших в игре, основываясь на небольших демо-уровнях, продемонстрированных на проходившей недавно в Японии выставке Tokyo Game Show.

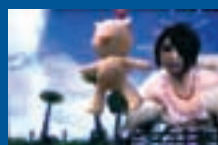
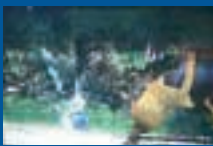
Уже сейчас Final Fantasy X можно назвать самой красивой игрой на PlayStation 2 — и Metal Gear Solid 2 неохотно уступает ей пальму первенства в гонке к вершинам технического совершенства. Грандиозное количество полигонов, использованных при создании персонажей и великолепный motion capture сделали свое дело — герои Final Fantasy X как нельзя больше похожи на настоящих людей. Мимика лица, волосы персонажей, их одежда — все это выведено на качественно новый, не доступный ранее ни одной игровой платформе уровень. Замеченные недочеты относятся уже к категории придирок — слишком малоэмоциональное поведение главного героя игры, Тидуса, например. Не так, ох, не так нужно встречать огромного монстра, внезапно появившегося из морских глубин. Хоть бы удивление какое на лице появилось или даже испуг — нет, все та же милая улыбка. И может ведь, что неоднократно доказано другими игровыми ситуациями, — просто не хочет :). Минус номер два — поверхность воды. Брызги от летучих рыбок выглядят вполне реалистично, но сам Тидус кажется погруженным в субстанцию, плотностью на порядок превышающую обычную H₂O. Какая там легкая рябь — желе... причем довольно густое. Ладно, у разработчиков есть еще масса времени для того чтобы исправить подобные моменты. Зато сам монстр просто великолепен... и огромен, просто огромен. Масштабы этого зверя невольно напоминают Necron'a из Final Fantasy IX — а ведь это, судя по всему, не финальный босс, а один из рядовых обитателей подводного мира. Непонятно даже, как его бить... впрочем, на этот раз Тидус решил просто сбежать.





Нет предела совершенству — и находящийся сейчас в стадии разработки анимационный фильм Final Fantasy Movie лишний раз доказывает это. Но Final Fantasy X неуклонно приближается к эталонному образцу. Раз за разом, от серии к серии знаменитого игрового сериала качество CG-роликов неуклонно растет, и нам остается только восхищаться мастерством художников, дизайнеров и программистов Square. Однако Final Fantasy X решительно ломает устоявшиеся традиции. Помимо безупречных — иначе их не назовешь — анимационных роликов в игре появятся ролики скриптовые (!), то есть сделанные на движке. Да-да, полностью трехмерный мир и абсолютно новый уровень графики легко позволяют сделать это. Более того, порой далеко не просто определить с первого взгляда, какой ролик промелькнул перед тобой на

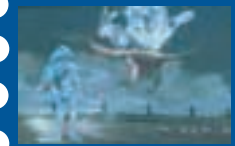
экране, — CG или real-time. Музыка в игре традиционно великолепна, и об этом можно было бы с уверенностью говорить, даже еще не услышав ее. Традиция, понимаете ли... Но вот еще одно грандиозное новшество: герои игры заговорили! Долгой классической для японских RPG субтитры — вскоре мы сможем оценить живые голоса всех главных персонажей, благо объем нового игрового носителя позволяет сохранить не один час озвучки. И вот что забавно — для главных ролей были выбраны не профессиональные актеры, а обычные сотрудники Square, работавшие над проектом Final Fantasy VIII в качестве прототипов для motion capture анимации Риноа и Скволла. Ну и, конечно же, вся звуковая дорожка будет закодирована в современном цифровом формате Dolby 5.1.



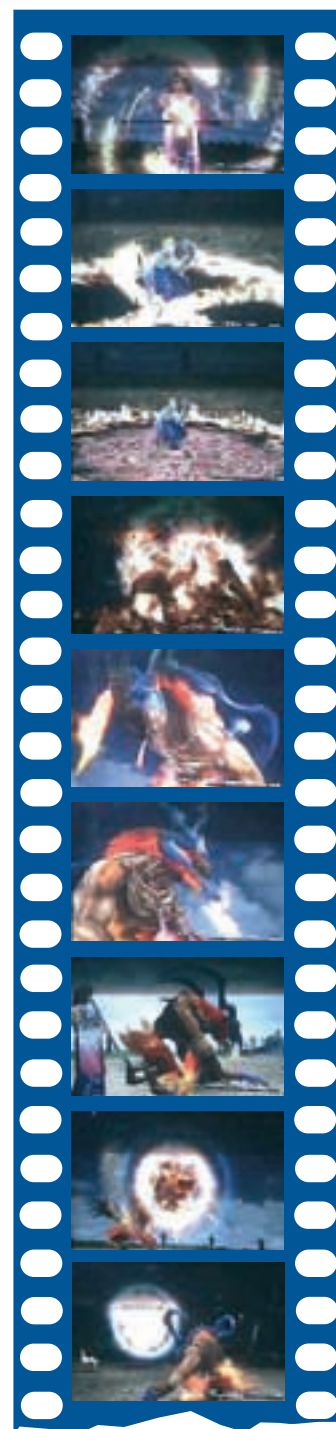
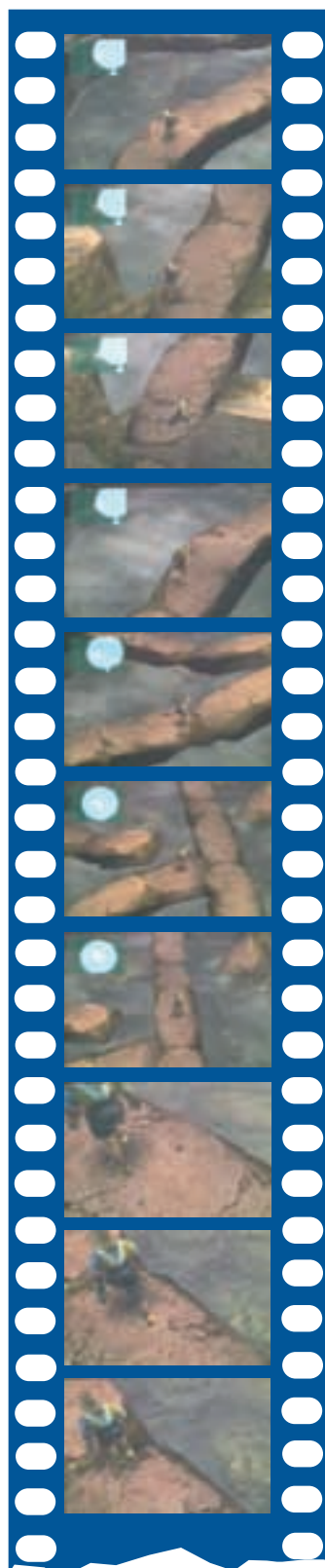
До недавнего времени казалось, что система Active Time Battle будет жить вечно. И в самом деле, это было удобно и довольно честно — индикаторы ожидания хода, скорость заполнения которых зависела от параметров каждого персонажа. Увы, изменения в Final Fantasy X коснулись не только графики. Нас ждет новая боевая система, детали которой пока не разглашаются. Известно только, что она будет еще более стратегической. По счастью, давние слухи о том, что наши персонажи смогут разгуливать по полю боя, не подтвердились — как видите, все спокойно стоят на своих местах. А вот очередность их действий и в самом деле вызывает некоторый интерес. Похоже, без некой шкалы все-таки не обошлось — или что это такое в правом верхнем углу экрана? Но изменяться она, скорее всего, будет после каждого хода вне зависимости от времени. Эх, жаль, что в последнее время я как-то подзабыл японский :).



Изменения в боевой системе игры коснулись и существ, которых призывают на поле боя маги-саммонеры. Обратите внимание на то, что Шива становится полноценным участником сражения, защищается и атакует — словом, ведет себя так, словно она на время стала одним из членов нашего отряда. Впрочем, весьма вероятно, что она всего лишь заменяет в бою призвавшую ее Юну. Но, согласитесь, сама идея о том, что Guardian Force, эйдолон (или как он теперь будет называться?) — не просто мощное заклинание, но существо, не лишена интереса.



Ну вот, собственно, так мы и будем передвигаться — по трехмерным ландшафтам, которые в любой момент могут превратиться в арену битвы. Камера, действуя по принципу «как приблили, так и держится», неотрывно следует за главным персонажем, традиционно олицетворяющим собой весь отряд, и управлять ею мы не можем. Впрочем, это не должно создавать особых неудобств для игрового процесса. Удивительно другое: уникальным можно назвать случай, когда переход от пререндеренных фонов к трехмерным полигональным объектам сделал игровой мир еще более красивым. Те, кто видел первые скриншоты Final Fantasy X с безжизненно-голой равниной, поймут мое недавнее беспокойство, которое, по счастью, оказалось напрасным. Масса анимированных объектов, великолепные спецэффекты — прогресс налицо. Также весьма полезным нововведением можно считать миникарту, показывающую перемещение нашего героя на местности. Все-таки в предыдущих сериях пользоваться этим режимом было невозможно — слишком велик масштаб. Здесь же все в самый раз — и небольшой участок местности, и схематические значки.



ДОСЬЕ PlayStation 2

Жанр: RPG

Издатель:

Square EA Разработчик:

Square

Интернет: <http://www.squaresoft.com/>

Дата выхода: лето 2001

Качество роликов с выставки не позволяет в полной мере оценить все великолепие спецэффектов, но все же... Обратите внимание на отдельные этапы появления огненного Ифрита и на заклинание, которое он кастует. Если кому-то из разработчиков и удалось приблизиться к более-менее полному использованию технических возможностей PlayStation 2, то это Square. Сложно поверить, что все это создавалось одной лишь красоты ради... наверное потому, что ничего подобного до сих пор попросту не существовало в играх. Но к восторженным возгласам все-таки примешивается некоторая доля опасения. Скажите, эти ролики можно будет прокручивать, или мы, как в Final Fantasy VIII, будем обречены в двухсотый раз наблюдать за появлением любимого Guardian Force?

SERIOUS SAM

КРУТОЙ СЭМ: ПЕРВАЯ КРОВЬ



Serious Sam, эмблема Serious Sam, Croteam и эмблема Croteam являются охраняемыми товарными знаками Croteam Ltd. Godgames и эмблема Godgames являются охраняемыми товарными знаками Gathering of Developers, Inc. © Gathering of Developers, Inc., 2001. Все права защищены. Эмблема Take 2 и Take 2 Interactive Software являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. © Take 2 Interactive Software, 2001. Напечатано в России. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Serious Sam в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

Serious Sam - крутой 3D-shooter от хорватских разработчиков Croteam и английской компании Take2 Interactive!

- Классический 3D-action в лучших традициях серии Doom!
- Продвинутый 3D-движок, возможность игры как от первого, так и от третьего лица!
- Кошмарные, безобразные, отвратительные и изворотливые монстры!
- Уникальное сочетание современных технологий и черной магии!
- Леденящие душу звуковые эффекты и прекрасная музыка!
- 15 масштабных уровней, динамичный геймплей!
- Поддержка многопользовательского режима!
- Встроенный редактор карт!



В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ

Лев Емельянов



TORN

Что такое Black Isle Studios? Любый современный ролевик, будучи разбуженным среди ночи, сходу ответит: это Fallout, Baldur's Gate, Planescape: Torment и Icewind Dale. Буквально за несколько лет указанная студия прочно угнездилась на вершине девелоперского Олимпа и стала одним из ведущих мировых разработчиков RPG. Миры, созданные этими людьми, оригинальны и имеют свою неповторимую атмосферу: и прикольно-мрачный постапокалиптический Fallout, и психологически-надрывный Planescape, и даже (хотя многие и не ожидали этого) развесело-удалой Icewind Dale.

Тема нашего сегодняшнего разговора — новая разработка ребят с «Черного острова», полностью оригинальная трехмерная ролевая игра, построенная на движке LithTech 3.0. Но давайте обо всем по порядку.

...РАЗОРВАННЫЙ МИР

Мысли Творца похожи на гигантский гобелен: в его ткань влетены все нити божественного промысла. А пророчества — видения смертных, на мгновения приоткрывающие им эту великую работу. Но пророчества — живые существа, подверженные изменениям, как и все живое. Это означает, что сбывться могут даже диаметрально противоположные толкования одного и того же предсказания. И не следует думать, что чья-то судьба предрешена заранее. Да, у любого смертного — свое место на полотне реальности, сотканном из мыслей Творца. Но когда Творец дремлет, его мысли переме-

шиваются, и судьбы смертных изменяются. Рок можно переломить!

...Этот мир называют «Разорванным» (Torn), потому что в результате борьбы Порядка и Хаоса он оказался разделен на части. А эльфы зовут его Alupa, или «Равновесие», ведь Torn — это поле битвы, материальный мир, балансирующий между энергиями двух противоположных полюсов. И Порядок, и Хаос стремятся разрушить это хрупкое равновесие. Обе эти силы были вышвырнуты из Торна тысячелетия назад и хотят, во что бы то ни стало, захватить власть над ним. Самозванные боги не способны преодолеть барьер вокруг Торна, но могут воздействовать на мысли его обитателей. Они нащепывают им заманчивые обещания, запретные секреты, вмешиваются в дела смертных и тем самым стараются насадить свое устройство мироздания. Если же кто-то из двух противников одержит верх, Торн будет поглощен Порядком или Хаосом.



Но есть еще и третья сила, спрятанная от посторонних глаз и сторожащая врата в нашу реальность. Она следит за сохранением Вечного Равновесия и народами, населяющими Torn и даже не догадываемыми, что они — только пешки в великой битве. Благодаря этой фракции, большинство смертных поглощено мирской суетой — расцветом и падением королевств, возникновением и угасанием религий, а также древними пророчествами, которые всегда сбываются.

В мире Torn полно сказок, и одна из них рассказывает о вашем герое — странни-

рисуется и создается с нуля. Еще сильнее радуется, что, по замыслу ребят из Black Isle, Torn — это лишь первая часть эпической саги о пророчествах, войнах и предательстве в мире Agathe, разорванном между Порядком и Хаосом.

**ФЭНТЕЗИЙНЫЙ
S.P.E.C.I.A.L.**

Слегка развеяв туман, покрывающий игровой мир и сюжет, поговорим о ролевой системе — основе любой RPG. Для начала разберемся с расами, доступными игроку, и пусть вас не обманывают знакомые наз-



Вся партия в сборе. налицо Огр, Гном и Эльфийка — полный интернационал.

ке, проклятом судьбой и приносящим несчастье в любое место, куда он приходит, и любому, кто отважится последовать за ним. Герой странствует по землям Agathe в поисках спасения от этого проклятья, и сюжет ведет его на запад, к таинственному полуострову Orislane — пограничному королевству, отделенному от остальной части континента горами Stormcrown. А тем временем по всему побережью разносятся слухи о грядущей войне... Какие силы участвуют в этом конфликте? Кто хочет разрушить мир в королевстве? Сможет ли герой изменить судьбу и избавиться от проклятья? Или же он — всего лишь пешка, упомянутая в одном из древних пророчеств?

Вот такие вопросы ставят разработчики. И ответы на них можно будет получить, только пройдя игру. Если же перевести всю словесную пургу, выложенную на официальном сайте, на человеческий язык, то нас ждет эпическая RPG, полная по самое «не хочу» благородными героями, подвигами и предательством, мстительными тиранами и сумасшедшими богами. Суть в том, что главный герой поражен проклятьем — за ним неотступно следует его антипод, принося несчастье и беды. Соответственно, главная задача — разобраться с этим проклятьем и излечиться от него. Навевает аналогии с Planescape: Torment, не правда ли: там Безымянный, здесь — Проклятый...

Очень радует, что в проекте «Torn» авторы отказываются от использования патентованных игровых вселенных и миров, придуманных другими людьми. Все

вания: ребята из Black Isle наполнили их новым смыслом.

Dwarves



Сражения и тяжелый труд для Гномов — удовольствие и веселье. Как правило, суровые и немногословные, они радостно улюлюкают, расппевают похабные песни и восторженно хохочут, когда работают, сражаются или пьянствуют (желательно в процессе работы или боя). Гномы горды, благородны и прагматичны, полагаются только на самих себя. Кроме того, эти ребята крикливы, воинственны, корыстолюбивы, и с ними неприятно общаться, когда они в трезвом состоянии.

Elves

Эльфы Торна высоки ростом, прекрасны лицом, а в их крови струится магическая энергия. Эльфы способны необычайно сильно концентрировать свои мысли и ис-



пытывать эмоции, недоступные другим расам. Именно поэтому они прячут свои чувства под личиной равнодушия и даже могут показаться непосвященному холодными и замкнутыми. Эльфийские искусства, мудрость и философия знамениты на весь мир, как, впрочем, и их утонченность, сдержанность и мастерство в интеллектуальных и боевых искусствах.

Sidhe

Гибкие и хвостатые, Сидхе любят пирушки и девственную природу (любопытное сочетание, не правда ли?). Эта раса — страшные изоляционисты. Большинство Sidhe не ведут никаких дел с другими смертными народами, а их зачарованные города запрятаны в глубине лесных лабиринтов. Зоркие рейнджеры, невидимые посторонним глазом, они крадутся по вершинам деревьев, скрытые плащами из листьев. Тех немногих Sidhe, что поддерживают контакт с другими расами, называют Апи, или Потерянные, — они либо покинули свои волшебные города, либо были навсегда изгнаны оттуда. Именно по этим отверженным существам — грациозным, с яркими



глазами, больше напоминающим кошек, нежели людей, — судят о Sidhe другие расы Торна. Вечные странники, они имеют репутацию громогласных и беспечных жизнелюбцев, но за их улыбками часто скрывается темное прошлое.

Ogres

Огры Торна ломают все стереотипы — они



отнюдь не злобны и не тупы. По своей натуре эти существа несколько грубоваты, но при этом честны, благородны и откровенны. Импульсивные и бесстрашные, они живут в спартанских условиях, их логика проста и понятна — огры предпочитают веселую жизнь, не переусложненную условностями. Они не очень жалуют чрезмерно умные или лукавые народы — огры отвергают любые хитрости, если вопрос можно решить открыто (пусть и с применением силы). Некоторые огры сохраняют на всю жизнь детскую любознательность к окружающему миру... в те периоды затишья, когда они не разносят врагов на кровавые ошметки.

Humans

Самая молодая из смертных рас. Однако обычной людей играть веселье свадьбы и быстро рожать множество детей сделал их самым массовым народом Торна, их города покрывают всю его территорию. В людях сидит надменное чувство высокого собственного предназначения. При этом другим расам это предназначение людей абсолютно непонятно, для них человечество — огромная крикливая толпа коротко-



живущих и наглых детей, чей характер и образ мыслей постоянно меняются. Физически люди — это эталон, с которым сравниваются достоинства и недостатки всех остальных народов. Кроме того, у них практически нет ограничений при выборе профессий и навыков.

Halfings

Халфлинги — народец умный, беззаботный и миролюбивый, любящий неторопливые беседы и вкусную пищу, а все свободное время проводящий в своих



зачарованных садах и полях. Подобно эльфам, они обладают магической силой. В большинстве хоббитских поселений есть святилища, в которых они поклоняются природе и воздают дань уважения добрым духам. Взамен эти духи защищают деревеньки от банд орков, опасных хищников и прочих напастей. Несмотря на малый рост, халфлинги отважны и способны постоять за себя. Те



немногие представители этой расы, которые оставляют свои дома ради приключений, пользуются славой отличных лучников и воров, натравливающих на врагов волшебных существ, туманящих разум противников и портящих их оружие.

Ознакомившись с расами, переходим непосредственно к ролевой системе. Она носит гордое название S.P.E.C.I.A.L. и была в свое время разработана студией Black Isle на базе настольных правил GURPS для компьютерных игр во вселенной Fallout. Само название является аббревиатурой от семи атрибутов, описывающих персонажей:

STRENGTH: физическая сила — чем она выше, тем больше герой бьет, больше груза таскает и более тяжелые доспехи и оружие может использовать.

PERCEPTION: определяет осведомленность героя об окружающем мире, его интуицию и меткость при стрельбе с дальних дистанций.

ENDURANCE: выносливость, количество хит-пойнтов и способность выдерживать удары.

CHARISMA: внешнее обаяние и умение найти общий язык с собеседником. Герой с высокой харизмой практически избавлен от необходимости пускаться в ход оружие — он заболтает любого противника.

INTELLIGENCE: способность обучаться, постигать новое и делать логические выводы.

AGILITY: скорость и ловкость.

LUCK: удача — это самый значительный атрибут, влияющий абсолютно на все, что творится в игре.

По этим семи характеристикам рассчитываются вторичные параметры героев — количество хит-пойнтов и мана-пойнтов, скорость реакции, переносимый вес, сопротивляемость и т.д.

В основе системы S.P.E.C.I.A.L. лежит не разделение персонажей на жесткие классы, каждый из которых имеет несколько достоинств и кучу ограничений (как в AD&D, например). Напротив, здесь герои совершенствуют себя, приобретая и развивая различные умения. И так называемый «класс» персонажа определяется со-

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** Role-Playing Game
Издатель: Interplay **Разработчик:** Black Isle Studios
Дата выхода: начало 2002 г.
Интернет: <http://torn.blackisle.com>

вкупностью его умений (skills), особенностей (traits) и талантов (perks), выбираемых игроком. Это позволяет в любой момент изменить «направление развития» героя и открывает прямо-таки невиданную свободу действий.

Сами разработчики приводят такой пример. Допустим, вы начинаете игру со злым строптивым антигероем-индивидуалистом. Пройдя примерно треть сюжета, вы понимаете, что в одиночку, без спутников, этот супермен не в состоянии бороться с многократно превосходящими силами противника. Почесав в затылке, вы начинаете развивать у персонажа навыки, связанные со скрытным передвижением и уклонением от схваток. А что делать, если герой — гном, у которого проблемы и со скрытностью, и со всеми школами магии, кроме Алхимической (кстати, всего их будет четыре)? Развивайте умения, связанные с



LithTech с легкостью обсчитывает любые ракурсы игрового мира.

замками и ловушками, — персонаж будет создавать «минные поля» и заманивать на них монстров. А если герой — эльф? Качайте ему магию, позволяющую вызывать на подмогу волшебных существ.

Помимо базовых атрибутов и вторичных параметров, у героев есть еще незави-

симые характеристики, также определяемые игроком, — раса, пол, спецспособности, получаемые с новыми уровнями, и т.д. Кстати, возвращаясь к разговору о расах. Я ведь неспроста уделю им так много места в начале этого раздела. Принадлежность героя к тому или иному народу определяет множество аспектов геймплея — как чисто ролевых, так и сюжетных.

Например, среднестатистический огр равен по силе самому могучему человеку, а приземистое телосложение гномов позволяет им переносить очень большие грузы. Халфлинги и Сидхе получают бонусы при скрытном передвижении, а вот Огры — наоборот, пенальти. Раса определяет, сколько маны потребуется заклинание, какие таланты (perks) будут ему доступны

уникальными предметами, в том числе и сделанными собственными руками. Что построенная на навыках ролевая система дает возможность разрешить любую ситуацию различными способами — сражением, обманом или дипломатией — и позволяет ОТЫГРЫВАТЬ РОЛЬ. Как и в незабвенном Fallout'e, только игрок решает, чем прокладывать себе путь — огнем и сталью или же — переговорами и увещаниями, а мир адекватно реагирует на его слова и поступки. Заманчиво...

S.P.E.C.I.A.L. + LITHTECH 3.0 = ...

В начале статьи я уже говорил, что игра построена на третьей инкарнации набирающего популярность движка LithTech. Этот игровой engine достаточно универсален и позволяет создавать продукты самых различных жанров с видом, как из глаз, так и от третьего лица. В частности, недавний хит Sanity: Aiken's Artifact был именно такой игрой: изометрическая перспектива, реальное время, обилие диалогов и головоломок, герой с растущими параметрами.



Другой вопрос, насколько корректно удастся авторам реализовать в реальном времени все тонкости ролевой системы S.P.E.C.I.A.L.? Не превратится ли RPG в аркаду? Тем более что Torn можно будет проходить аж шестером: один игрок создает главного персонажа, и его машина служит сервером, к которому подключаются пять спутников.

О графике пока трудно сказать что-то определенное. С одной стороны, LithTech — это довольно мощный инструмент, а с другой... мне лично игровые скриншоты больше всего напомнили недавний Soulbringer. Заявленные авторами минимальные системные требования не так уж и заоблачны по современным меркам: P2-400, 64 Mb RAM и видеокарта с 16 Mb памяти. При этом рекомендуется третий Пень с 128 Mb и GeForce 2, а за тот год, что остается до релиза, требования к железу могут еще десять раз вырасти.

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вот такой проект. Интересный. Красивый. Подкрепленный безупречной репутацией Black Isle Studios. Я уверен, что мы еще не раз вернемся к нему на страницах «Страны Игр», но пока — это все.

и т.д. Что касается сюжета, то представителям разных народностей будут попадаться различные предметы, квесты и компаньоны. Короче, вы поняли: выбор расы — один из самых важных в игре.

Итак, что у нас получается в итоге? Что любой герой неповторим и оснащен

ШЕСТЕРО САМЫХ ОТ КОМПАНИИ «БУКА»

АГЕНТ
ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ



САМЫЙ
СТИЛЬНЫЙ
КВЕСТ

ШЕРЛОК ХОЛМС
ВОЗВРАЩЕНИЕ МОРИАРТИ



САМЫЙ
МИСТИЧЕСКИЙ
КВЕСТ

НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ

САМЫЙ
СЕМЕЙНЫЙ
КВЕСТ



ШТЫРЛИЦ

САМЫЙ
БЕСПРИНЦИПНЫЙ
КВЕСТ



ПЕТЬКА
И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ
СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ



САМЫЙ
ОРДЕНОНОСНЫЙ
КВЕСТ

ПЕТЬКА 2
СУДНЫЙ ДЕНЬ



САМЫЙ
АМЕРИКАНСКИЙ
КВЕСТ

RED FACTION

Вячеслав
Назаров

«Tempora mutantur, et nos mutamur in ilis», — любили говорить древние, в очередной раз осознавая, что истина в вине. Я бы сказал иначе: времена меняются, и мы меняемся вместе с ними. Но мы с временем не единственные, кто претерпевает изменения. Мутируют и компьютерные игры. Так, в самом скором времени игроки станут совершенно иначе воспринимать боевики в жанре FPS. Произойдет это благодаря проекту Red Faction.

В том, что новая игра от компании Volition Inc., создавшей гениальный сериал Descent, произведет самую настоящую революцию на рынке электронных развлечений, сомневаться может только тот человек, который не знает российскую историю и язык, на котором когда-то разговаривал Шекспир, а сейчас болтают Бивис и Батхэд. Ведь Red Faction переводится никак иначе, как «Красная фракция», а всем жителям планеты Земля хорошо известно, что именно наши красные предки (не путать с муравьями) являлись настоящими специалистами по революциям. В том, что разработчики правильно выбрали название для своего будущего хита, недавно лично убедился один наш заморский друг, побывавший на презентации демо-версии Red Faction. По его словам, увидев лишь первые кадры, возникшие на экране, он уже был готов убить кого угодно, даже любимого Карлсона, только ради того, чтобы хоть ненадолго оказаться наедине с игрой. И после того как в мои загибающие лапки попала некоторая дополнительная информация о проекте, я убедился в правильности реакции зарубежного друга. Это действительно самый настоящий переворот в индустрии.

В Red Faction игрокам предстоит влезть в шкурку Паркера. Слава Богу, в новом проекте это вовсе не перьевая ручка, а лидер полувоенной организации, отстаивающей интересы пролетариата на Марсе. Дело в том, что на красной планете тысячи рабочих, не разгибая спин, вкалывают на корпорацию Ultor, при



В Red Faction игрокам предстоит влезть в шкурку Паркера. Слава Богу, в новом проекте это вовсе не перьевая ручка, а лидер полувоенной организации, отстаивающей интересы пролетариата на Марсе.



зунгом или надлисью из серии: «В мире одна правда! И она 45-го калибра...».

При этом в **Red Faction** практически все объекты будут вполне адекватно реагировать на вмешательство игроков в их личную жизнь. В отличие от стандартных боевиков, в которых предметы изображают свои мучения, меняя оригинальные текстуры на пошлые дырки от пуль, в новой игре они станут вполне реалистично менять свою форму, подчиняясь при этом не столько законам жанра, сколько законам физики. Например, в ставших классикой **Doom**, **Quake** и аналогичных проектах стены всегда являлись абсолютной защитой от любого оружия. Но в **Red Faction** игроки смогут легко и непринужденно прокладывать себе новые короткие маршруты с криками: «А фигли вы тут встали?!» — дырявя стены фортификационных сооружений с помощью разнообразных ракет и мин.

Впрочем, помимо объектов, созданных руками людей, в игре революционерам придется взаимодействовать и с силами природы. Так, например, в одном из эпизодов им придется изменить направление потока огнедышащей лавы, перекрыв один канал и создав другой. Разумеется, с помощью очередного предмета оружейной направленности. Стоит отметить, что голыми руками в **Red Faction** игрокам не придется делать практически ничего. Разве что деактивировать уран. Но это сущие мелочи по сравнению со сражениями с легионами гадких эксплуататоров рабочего

В Red Faction практически все объекты будут вполне адекватно реагировать на вмешательство игроков в их личную жизнь. В отличие от стандартных боевиков, в которых предметы изображают свои мучения, меняя оригинальные текстуры на пошлые дырки от пуль, в новой игре они станут вполне реалистично менять свою форму, подчиняясь при этом не столько законам жанра, сколько законам физики.

этом погибая в огромных количествах от несчастных случаев, эпидемий, алкоголизма и сходя с ума от обязательной к просмотру телепередачи «Марсианские телегузики». Покаяв, что беседы на сонных кухнях и танцы на пьяных столах не приведут ни к чему хорошему, кроме утренней дрожи, борцы за права трудящихся подняли восстание. Битва очень скоро вырвалась из рудников и перекинулась на поверхность планеты, а отдельные языки пламени революции дотянулись даже до орбитальных станций корпорации. Где и когда завершится драка за свободу? Это зависит только от игроков, которым на протяжении 20 огромных уровней придется общаться, преимущественно с позиции силы, с самыми разными героями, включая таких колоритных персонажей, как глава Ulgor Грифон, безумный программист Хендрик и наемный убийца Масако. Каждый из них является уникальной личностью. Причем характеры героев обещают быть настолько развитыми, что уничтожать их будет одно удовольствие. Не то что примитивных мутантов из большинства игр, с которыми и поговорить-то не о чем. Разве что о том, как они предпочитают умереть: сразу или предварительно помучавшись. Впрочем, в **Red Faction** физически воздействовать можно будет далеко не только на многочисленных персонажей.

Дело в том, что новый проект окажется полностью интерактивной игрой. Воздействовать в ней можно будет абсолютно на все, что не всегда удается даже в обычной жизни.

Для примера взглянем на вполне реальную ситуацию, одну из тех, что регулярно происходят в окружающей нас действительности. Итак, степь. Почти голая, почти безжизненная. С севера на юг по ней проходит железнодорожная ветка, с запада на восток ее пересекает другая. Рядом с этим всем делом стоит будка стрелочника, где живет сам стрелочник и его отец-паралитик. Недалеко от перекрестка дорог стоит будка с дровами и пустыми бутылками. Работа железнодорожника заключается в том, чтобы следить за проходящими поездами. Каждый день ровно в 9:10 по первой ветке проходит товарняк, а в 9:30, но уже по другой линии, —

пассажирский поезд. Как-то утром в домике стрелочника раздается телефонный звонок с диспетчерской, и ему сообщают, что товарняк задерживается на 20 минут. Вопрос: что станет делать стрелочник? Конечно же, возьмет своего папу-паралитика, посадит его на крышу будки с дровами лицом к пересечению путей и скажет: «Смотри, батяня! Тут сейчас такая хохма будет!»

Произожди такой случай в **Red Faction**, игроки на месте стрелочника смогли бы, наверняка, и сами принять участие в веселье, все-



Действительно мощному движку Red Faction не помеха ни детализированные пространства, ни масса объектов на экране.



ДОСЬЕ

Платформа: PC, Sony PlayStation 2 **Жанр:** 3D-action **Издатель:** THQ **Разработчик:** Volition Inc.
Онлайн: <http://www.volition-inc.com>
Дата выхода: май–июнь 2001

класса. Специально для борьбы с последними разработчики обещают снабдить виртуальных повстанцев четырнадцатью видами оружия. Пожалуй, наиболее любопытным прибором станет ракетница, оборудованная инфракрасным сканером. Благодаря ему бойцы получат возможность видеть сквозь стены. А если вспомнить, что с помощью ракет в **Red Faction** можно будет разрушать практически все что угодно, то становится очевидным, что любой вражеский герой может быть похоронен живою. При этом даже не придется делать предупредительный выстрел ему в голову. Достаточно всего лишь поглядеть, кто прячется за стеной, написать на ней радостную эпитафию: «Смерть — еще не доказательство того, что ты жил...» — и мощным залпом превратить ее же в надгробный камень.

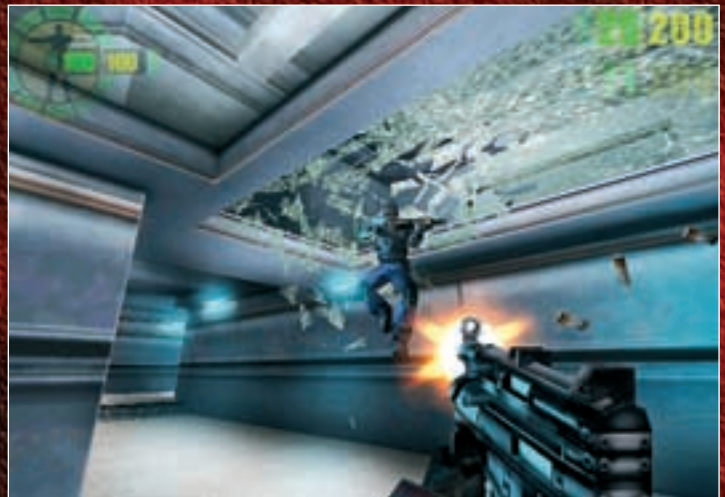
В целом же арсенал, который попадет в лапки желяющим навести на Марсе порядок, достаточно стандартен для игр подобного жанра. Среди оружия, которое встретится в **Red Faction**, можно назвать 12-миллиметровый пистолет, ручные гранаты и их диких, пока еще не прирученных коллег. Разумеется, не обойдется дело без дробовика с прицелом в виде дуршлага и прицеленной за ним лампочки красного цвета. Для любите-

лей более аккуратной стрельбы разработчики обещают включить в игру целых две снайперских винтовки, а также базукоподобную «Большую Пушку», способную одним выстрелом уничтожить все живое, что появится на экране. Разнообразить эту оружейную коллекцию будут совершенно обыкновенные огнемёт, штурмовая винтовка, пулемет и еще несколько не слишком значительных приборчиков. Стоит отметить, что все средства для превращения живой силы противника в мертвую имеют несколько режимов работы, что вносит в борьбу за свободу, равенство и братство определенное разнообразие.

При этом процесс уничтожения гадких служащих корпорации Ultrag обещает быть очень красочным и до жути правдоподобным. Все дело в том, что вражеские персонажи будут иметь на своих тушках целый ряд болевых точек. В результате, каждое попадание станет вызывать у них чрезвычайно правдоподобную реакцию. Выстрелите супостату в плечо, и он схватится

за него, выронив оружие и называя вас мизантропом и, вообще, негуманным человеком. Попадите ему в ногу, и он преклонит перед вами колени. В случае непреодолимого желания воспользоваться снайперской винтовкой, можно попробовать завалить сразу двух противников. Для этого нужно аккуратно выстрелить в черепную коробку гадкого солдата, загромождающего собой своего товарища. В таком случае, вполне возможно, получится посмотреть, какого же цвета кровь у этой парочки. Естественно, стрелять в таком случае нужно бронебойными пулями, поскольку черепа у врагов, как правило, крепкие. Ну, а в том случае, если хочется убедиться в том, что путь к сердцу противника лежит через желудок, то охотиться на него уже лучше предварительно запасаясь пулями со смещенным центром тяжести.

Впрочем, возможно, что мерские слуги капитализма будут отпираться на тот свет и совершенно самостоятельно. Так, если какой-нибудь вражеский сапер ошибется во второй раз, перегрызая не тот провод (первый раз он уже ошибся, когда выбрал такую профессию), то, перед тем как умереть, он еще как следует пораскинет мозгами, забрызгав ими все стены в округе. Все-го же в новой игре злодеи, да и положительные персонажи, продемонстрируют около 20 различных вариаций на тему смерти.



Глядя на то, что творится в настоящее время на рынке action-игр, нельзя не признать, что Red Faction несет в себе целый ряд весьма интересных идей.

Но все же одним из самых интересных моментов в Red Faction обещает стать возможность использования различной техники. В игре бойцы смогут спрятаться от мирской суеты во внутренностях пяти боевых машин. Несмотря на то, что среди них встречаются и сухопутные, и водолавающие, и воздухолетающие механизмы, все они будут управляться совершенно одинаково. Разработчики объясняют это тем, что создают все же не симулятор, а «всего лишь лучший в мире компьютерный боевик». Так или иначе, но в Red Faction игроки получат возможность прокатиться на «Бурильщике», напоминающем собой внебрачного ребенка бормашины, полетать на сверхзвуковом истребителе, вдоволь понырять с помощью подводной лодки и даже промчатся по полям Марса на джипе. Впрочем, бойцы, желающие почувствовать себя настоящими революционерами, наверняка предпочтут чинно и благородно отправиться в путеше-

ствие на персональном броневицике, по пути проводя митинги и устраивая суботники по переносу надувных бревен.

Разумеется, во время похода за освобождение рабочего класса на пути революционеров будут возникать не только благодарные пролетарии, но и их совершенно неблагодарные эксплуататоры. Причем последние также будут нагло пользоваться всеми доступными техническими средствами. В результате этого в Red Faction игрокам предстоит принять участие в самых настоящих дуэлях подводных лодок и даже не раз сходить в лобовую на вражеские броневики. Немало придется сражаться и в воздухе. В отличие от ежиков, которые являются птицами упрямыми и отказываются летать, пока их как следует не пнешь, пилоты корпорации Ultrag жить не могут без неба. Поэтому схватки с целыми эскадрильями проклятых буржуев станут в Red Faction привычным де-

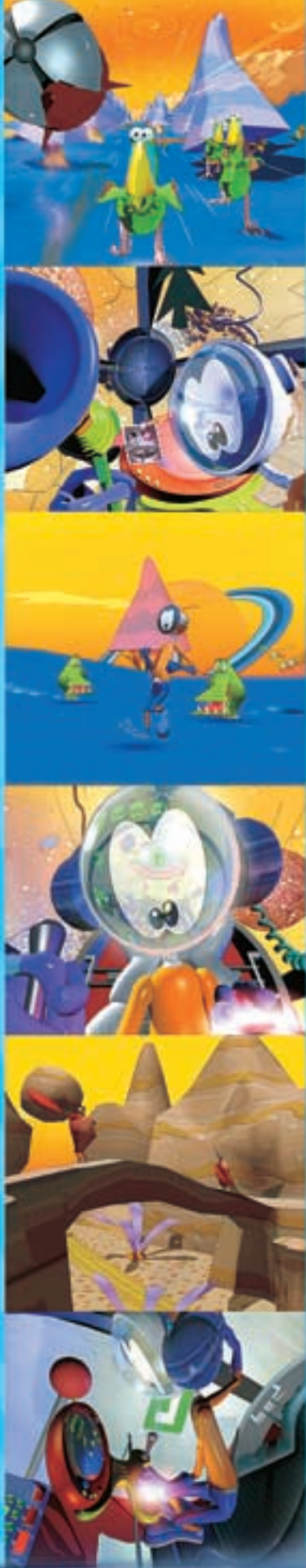
В Red Faction игроки получат возможность прокатиться на «Бурильщике», напоминающем собой внебрачного ребенка бормашины, полетать на сверхзвуковом истребителе, вдоволь понырять с помощью подводной лодки и даже промчатся по полям Марса на джипе.

лом. Надо признаться, что подобного раньше не встречалось ни в одной игре жанра.

Но, конечно, наибольшее удовольствие игра приносит, когда в нее могут сразиться сразу несколько заклятых друзей. Понимая это, разработчики изо всех сил трудятся над созданием многопользовательского режима Red Faction. В настоящее время известно, что в новой игре, как минимум, будет присутствовать традиционный deathmatch, для которого уже создано пятнадцать уровней.

Глядя на то, что творится в настоящее время на рынке action-игр, нельзя не признать, что Red Faction несет в себе целый ряд весьма интересных идей, которые до сих пор так и не были реализованы в нормальном виде ни в одном проекте. Поэтому, если разработчикам удастся выполнить свои обещания, то их творение действительно сможет совершить революцию, которая создаст новые игровые ценности. Если это случится, то с выходом игры начнется новая эпоха 3D-боевиков. И тогда я сам, не задумываясь, убью хоть Карлсона, хоть Энгельсона за то, чтобы хотя бы ненадолго окунуться в мир Red Faction. ●





ПРИКЛЮЧЕНИЕ ПРИШЕЛЬЦА

Нет ничего
обычного
на этой
планете!

Более **30**
видов
персонажей!

Смешные битвы
без какого-либо насилия.

Симбиоз
3D
аркады
и квеста.

Разнообразие
оружия:
лазер,
бумеранг,
гранаты,
супер - лазер,
экзотические
фрукты.



©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; телефон технической поддержки: 212-2790

Сергей
Дрегалин

DIABLO II.

LORD OF DESTRUCTION

Больше всего в этой жизни Диабло не хотел умирать. Он прекрасно понимал, что против великолепной парочки — варвара с окровавленными топорами в каждой ручище и некроманта, окруженного бесчисленной сворой нечисти, — у него не было ни единого шанса, но умирать он все равно не хотел. Поэтому несчастный Повелитель Ужаса, печально вздохнув, встал на четвереньки, старательно изображая доброго красного песика на вечернем променаде. Однако от волнения вздох получался излишне старательным, и воинственных гостей обдало жаром пламени, случайно вырвавшимся из зубастой пасти. «Ой!» — испуганно сказал Дибло. «Банзай!!!» — проревел варвар. Лишь только некромант ничего не сказал, хищно улыбаясь и делая загадочные пассы руками... Через полторы минуты все было кончено. Повелитель в который раз картинно корчился в судорогах на полу, изображая предсмертную агонию. Он-то знал, что умирать ему предстоит еще долго. Очень долго. Пока внимание изуверов и охотников за опытом не переключится на его любимого братца. Баала.

Пронырливый ангел, оказавшийся вовсе не священной особой, а выходящем из жаровни чистилища, напросился на разборки. Сам виноват. Финальный ролик *Diablo II*, где «как бы ангел» отбрасывал крылья и хвастливо щеголял парой рогов, не оставлял и тени сомнений — следующей нашей жертвой будет именно этот хитрый парень. Ну а к сведению счетов приурочено продолжение, оно же Act V, оно же *Diablo II: Lord of Destruction*.

Завязка следующая. После того как в лапах Баала оказался заветный камень, демон отправился через горные владения варваров к мощнейшему артефакту, Worldstone. Благодаря силе последнего, мир смертных был закрыт для армии веселеньких созданий из царства Хель. Баал всерьез соби-

рался обезвредить артефакт и дать зеленый свет своим близким и дальним родственникам для экскурсии к людям. Ну а мы всеми силами стараемся это дело пресечь и неизменно побеждаем.

Lord of Destruction — продолжение *Diablo II*, точнее даже не столько продол-

Для Lord of Destruction на battle.net будет заведена отдельная лестница. Она начнет работу через некоторое время после релиза.

жение, сколько органичное расширение. Тот самый пятый акт, который, по слухам, просто не успел войти в релиз и с чьей-то легкой руки стал отдельным и почти самостоятельным проектом. Соответственно, и играть можно как с самого начала, плавно приступая к охоте за Баалом после

смерти Диабло, а можно быстренько подхватить своего прокаченного персонажа и сразу же махнуть в пятый акт.

Правда, есть и тонкости. Процесс импорта персонажа, увы, необратим. Т.е. перебравшись в мир *Lord of Destruction*, вы больше уже не сможете использовать этого

персонажа для игры в обычный *Diablo II*. Для тех, кто не выплзает за пределы одичного режима, большого криминала в этом нет (все равно игру можно проходить с самого начала!), а вот для любителей резни по локальной сети и в особенности на battle.net — очень даже. Продолжение

не может быть состыковано с оригинальной игрой и наоборот. Точно так же невозможен обмен шмотками и оружием — максимум, на что вы можете рассчитывать, это чат. Просто чат.

Пятый акт выполнен по классической схеме: поселение и подземелья. В качестве поселения выступает небольшой городок варваров, а в качестве подземелий — бесконечные горные катакомбы, а также экзотика из серии осажденных городов, городских стен и укрепленных частоколов. По размеру пятый акт примерно равен первому или второму, другими словами, он больше, чем миниатюрный пятый, но меньше, чем гигантский третий из *Diablo II*.

Полдюжины новых персонажей ждут вас с распростертыми объятьями, чтобы взвалить

шесть глобальных заданий. Задания будут не из легких, баланс подобран так, чтобы свежиспеченным персонажем нечего было там делать. Монстры валят новичков одним ударом, а боссы — одним взглядом.

Основных нововведений в **Lord of Destruction** два. Два новых класса персонажей: **Assassin** и **Druid**. Первая представляет собой симпатичную девушку, которая проходила долгую подготовку в стенах секретного общества. Ее специализация — профессиональное истребление магов, отмеченных печатью Зла. Она не использует колдовство напрямую, но специализируется на волшебных предметах, которые и определяют ее умения. Конек этого класса — сила духа и тела. Боевые искусства и

ближний бой приветствуются, умение маскироваться и ставить ловушки — активно поощряется. В итоге получается смесь амазонки, варвара, Брюса Уиллиса и бультерьера.

Второй класс, друид, куда более интересен. Друид, как известно, проживает в полной гармонии с природой и умеет использовать ее силу. Ему подвластны стихии огня, земли и ветров, и, кроме того, друид может превращаться в страшных животных — черепашек и хомячков. А если серьезно — то в волков и медведей. Во время таких превращений друид теряет большинство своих магических способностей, однако получает бонус к некоторым характеристикам: в форме вол-

Увы, игроки, которые установили Lord of Destruction и импортировали своих персонажей, не смогут помериться силами на серверах battle.net с теми, кто довольствуется лишь оригинальной версией. Максимум, на что можно рассчитывать, — общение в чате.



Максимальный уровень персонажей по-прежнему равен 99 — больше и не надо.



Обратите внимание на лозу, вызванную заклинанием **Cycle of Life**, — она забирает энергию у погибших существ и преобразует ее в жизнь для друида.



ка увеличиваются жизнь, выносливость, а также сила и скорость атаки; в состоянии медведя — жизнь, наносимые повреждения и защита. Друиды обладают способностью повелевать флорой и фауной. Например, вызвать ястребов, волков или материализовывать особую лиану, которая отнимает энергию у свежих трупов и преобразует ее в жизнь для друида. Итог: с некоторой долей услов-

ности это можно назвать суррогатом из классов некроманта и паладина.

Для каждого из новых классов существует по три десятка умений и заклинаний. Все это богатство доступно не только для пятого акта — с самого начала вы можете выбрать любого и прорубаться через дебри пяти актов вплоть до встречи с Баалом. Ну а чтобы не особенно скучать по пути — развлекайтесь новыми рецептами для куба Хорадрика. Разумеется, разработчики не торопятся открывать новые комбинации, однако, судя по хитрым улыбочкам, их будет довольно много, причем не исключены и сюрпризы.

Новое оружие и предметы экипировки заслуживают отдельной строки. Понятное дело, что их изрядно поприбавится — речь идет о тысячах новых вещей. Но интереснее другое. В частности, новые наборы (sets), которые будут давать бонусы даже при частичной комплектации. Например, всего лишь два предмета, входящих в комплект из четырех предметов, вполне могут принести что-то полезное. Другой интересный финт — предметы с четырьмя (и, возможно, более!) слотами для драгоценных камней (gems). Плюс особые самоцветы (jewels), а также руны (runes), которыми можно украшать некоторые виды оружия. Последние являются «облегченным» вариантом драгоценных камней и достаточно широко распространены.

А теперь еще одна новость, которая льется бальзамом на сердце, — размер инвентаря персонажей увеличился в два раза. В два. Раза. Это счастье сравнимо только с отменой в **Diablo II** необходимости постоянно щелкать левой кнопкой мышки... И еще один приятный сюрприз — **Lord of Destruction** великолепно себя чувствует в разрешении 800x600.

Собственно, уже все понятно. Можно еще немного поболтать о новых количественных изменениях — новые монстры, новые уникальные предметы, новые наемники (кстати, теперь они легко поддаются лечению!), но... Но давайте на этом остановимся. Проект обречен на успех. Как метко подметил один журналист, **Blizzard** может продать даже миллион пустых коробок, лишь бы на них красовался их лейбл. Ну а если в коробке еще и лежит продолжение для культовой игры...

Итак, **Diablo** мертв — да здравствует Баал.



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: action/RPG
Издатель: Havas Разработчик: Blizzard Entertainment
Компьютер: PII 300, 64MB RAM, опц. 3D-акс. Интернет: <http://www.blizzard.com/diablo2exp/> Дата выхода: первая половина 2001



Алексей
Усачев

BATMAN VENGEANCE

Не поймите меня неправильно, но лично я озадачен. Чем? Все очень просто. Не успели Ubi Soft в прошлом году выпустить Batman Beyond на PlayStation, они, хорошенько подумав и взвесив совершенные ошибки, решили таки продолжить мыльную оперу...

Главное — идти в ногу со временем, а лучше всего на шаг впереди него, но, судя по всему не получается у Ubisoft это. Сначала просто Batman, потом Batman Returns, следом за ней Batman & Robin, затем Batman Beyond, ну а теперь Batman Vengeance. Не кажется ли вам, что тут прослеживается некая тенденция? Не удивлюсь, если следующей будет Batman Kill'em all. Но шутки в сторону. UbiSoft настроена серьезно. Известно, что игра должна выйти на PlayStation 2, а это уже говорит о многом.

меры, но, будем надеяться, на этот раз все обойдется.

Разработчики пока не дали никакой информации по поводу наличия возможности использовать в игре Batmobile и Bat-belt, но мы надеемся, они все же будут присутствовать в игре. Зато, как стало известно по предоставленным разработчиками скриншотам, в игре будет присутствовать BatGirl. Пока разработчики никакой конкретной информации по этому поводу никому не предоставляют. Нам остается только предполагать, что это возможно, будущая последовательница главно-



Модная ныне технология cell-shading нашла применение и в новой игре про Batman'a.

ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation 2 **Жанр:** Action/Adventure
Издатель: Ubisoft **Разработчик:** Ubi Soft Montreal Studios
Дата выхода: конец 2001 года
Интернет: <http://www.ubisoft.com>



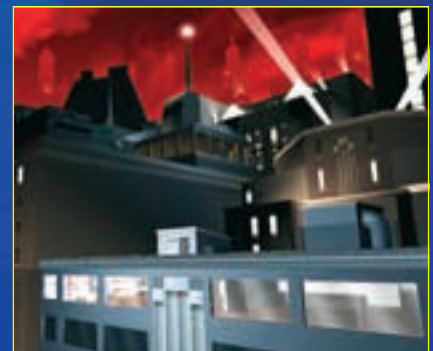
По предположениям разработчиков, игра будет представлять собой одиночное приключение в стиле action, где всем любившемуся (не любившемуся) летающему герою предстоит сражаться с очередными отбросами нашего общества. Одно радует, — игра намеревается быть крайне разнообразной. То есть, игроку придется не только махать черным плащом да кулаками, но и придется серьезно подумать над тем, как себя вести в разных ситуациях. Ведь помимо уничтожения врагов, в игре вам предстоит ещё и разгадывать разного рода загадки, среди которых будут преобладать, конечно же, типичные для аркады головоломки. Не сумев решить поставленную задачу, никуда вы дальше не сдвинетесь. Ubisoft свойственно терять чувство



го героя или, в конце концов, какая-нибудь дальняя родственница по материнской линии. Оно и верно, пора бы дать дорого молодым. Робину на сей раз повезло меньше всех. Он не будет принимать участие в игре. Плохо это или хорошо — решать только вам. Скорее всего, если его не будет, значит, раз-

работчики готовы предоставить нам что-то взамен..

Вообще, глядя на скриншоты, создается впечатление, что по-европейски простой дизайн не будет представлять собой ничего особенного. Однако существует мнение, что с техно-



логической точки зрения игра окажется чем-то более значительным. Все, как обычно, для PlayStation 2 — масса графических эффектов, туча полигонов (по скриншотам, правда, не скажешь) и бедные текстуры. Что ж, на сей радостной ноте пришло время заканчивать. Однако, напоследок хотелось бы отметить очень важную деталь: на ежегодной выставке E3 Ubi Soft планирует все же представить уже намного больше информации, чем на данный момент, так что следите за новостями и обещаниями разработчиков, которые планируют выпустить очередную игру в серии в не столь отдаленном будущем.

EVERGLADE RUSH



Алексей Усачев

Порой я думаю, что огромная чаша игровой индустрии когда-нибудь лопнет от переполнения. Ну, сами посудите, с каждым днем рынок пополняется все новыми и новыми играми — одна другой красочнее. Это ни в коем случае не плохо, просто наталкивает с каждым новым разом на мысль: что на сей раз? На сей раз, на ринг под названием «мировой рынок PC игр» собирается выйти канадская команда разработчиков ...

Забегая вперед, скажу, что **Everglade Rush** представляет собой гонки, но какие... Не мудрено, что они именно так назвали свою игру, ведь Firetoad — это, дословно перевода, огненная жаба.

Гонки... Гонки, скажете вы, — «Да видел я их в гробу». Все шкафы уже переполнены этими гонками, а по сути, одно и то же. Но остановитесь до поры до времени. Давайте разберемся поподробнее в том, что нам хотят в скором времени представить разработчики. Игра, по идее авторов, представляет собой гонки на так называемых аппаратах, которые летают на воздушных подушках. Все банально и просто, однако если присмотреться повнимательнее, можно найти много интересного. Увы, но в игре не будут предусмотрено какое-либо вооружение. Разработчики долго дискутировали по этому поводу и пришли к выводу, что для игры такого рода нужно совсем другое. Игра будет заключаться в том, чтобы достичь финишной черты любыми, подчеркиваю, любыми способами. Думаете просто? Нет. Разработчики сделали хитрый ход. Оказывается, карты будут настолько огромными, что придется не только найти финиш, но и не потеряться на карте вовсе. Только представьте, что на карте будет свыше 25 тысяч разных объектов. Придется преодолевать горы, равнины, разную там лаву, болота, непроходимые леса и озера. Самое прикольное — это то, что движок обладает отличной физической моделью повреждений.

Это, кстати, одна из причин, по которой в **Everglade Rush** следует быть более осторожным. Тем более что разработчики еще думают, стоит ли делать в игре power-up'ы или нет. Будем надеяться, что все же сделают.

Стоит так же заметить, что в игре можно будет настроить под себя практически



ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** Racing **Издатель:** TBA
Разработчик: Firetoad Software **Дата выхода:**
Март-апрель 2002 года. **Интернет:** www.evergladerush.com **Компьютер:** PIII 500, 128Mb RAM

все. Будет возможность моделировать свои собственные машины и вводить их в эксплуатацию. Рисовать свои собственные скины и настраивать уже существующие модели. Жаль, что управлять и играть разработчики советуют все же с помощью steering wheel (руля). Но можно и клавиатурой.



поколения можно будет даже увидеть отражение противника, находящегося сзади, правда, не в зеркале заднего вида, а непосредственно на отполированном корпусе собственного болида. Вы, наверное, уже сами можете представить, что за игра намеревается выйти в следующем году.

Не смогу не упомянуть о том, что у разработчиков имеются широкие планы на многопользовательскую сторону игры. Они собираются внедрить массу новых фишек, вроде web-sat. В игре будет реализована возможность подключаться на лю-



бой сервер и забираться в ERWC (**Everglade Rush World Circuit**) — мировая лестница рейтинга. Оно и правильно, с живыми людьми соревноваться приятно.

Что ж, звучит многообещающе, особенно после того, как мне довелось увидеть демо-версию игры. Также стоит заметить, что разработчики собираются заглянуть на всемирную выставку E3 в Лос-Анджелесе, дабы представить то, о чем сейчас говорят. А мы пока ждем на прилавках GeForce 3... ●

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN II



Вячеслав Назаров

Вlood Omen II, над которой в данный момент плавят свои мозги лучшие программисты и дизайнеры, расскажет историю хорошо знакомого всем любителям компьютерных развлечений вампира с библейским именем Каин. Как выясняется, его давний противник, являющийся по сюжету положительным героем, Повелитель серафимов решил очистить мир от созданий тьмы и отправился причинять добро и наносить благодать всем правым и неправым. Досталось и несчастному монстру. Хотя за что его так все невзлюбили, остается загадкой. Ведь этот благородный персонаж не только работал профессиональным вампиром, но и периодически выполнял функции Айболита. Один

Недолго погоревав и выпив несколько кружек лучшего эля, Каин принял трезвое решение добиваться восстановления справедливости. Впрочем, будучи по природе не очень жестоким существом, он, перед началом своего военного похода, благородно предложил всем, кто проголосовал за его идеи, опустить руки и отойти от стенки. Собственно говоря, именно с того момента, когда Каин отправится на поиски волшебного меча Soul Reaver, дабы разрушить царство серафимов, и начнется Blood Omen II.

Игра, по обещаниям разработчиков, многие из которых, судя по тому, какие идеи рождаются в их головах, являются участниками движения «Скажи наркотикам: «Иногда!», бу-

В то время как одни игроки, не покладая рук и мышей, борются в виртуальных мирах за добро и справедливость, их товарищи, наоборот, предпочитают сражаться на стороне зла. И это несмотря на то, что всем известно, что добро обязательно победит зло. Поставит на колени и зверски убьет. Впрочем, любой желающий может попытаться доказать или опровергнуть такую гипотезу. Например, с помощью новой игры Legacy Of Kain: Blood Omen II, в которой искателям приключений на свою виртуальную пятую точку предстоит сыграть роль страшного, но симпатичного злодея Каина.

ДОСЬЕ

Платформа: Sony PlayStation 2 **Жанр:** adventure
Издатель: Eidos **Разработчик:** Crystal Dynamics
Онлайн: <http://www.eidos.com>
Дата выхода: III-IV квартал 2001

зомби, в правдивости слов которого у меня нет причин сомневаться, рассказывал, что как-то видел Каина, пришивающего лапку зайцу и приговаривающего: «Вот пришью тебе новую ножку, ты опять победишь по дорожке...». Правда, глупому животному это почему-то не нравилось, и оно умоляющим голосом бормотало: «А может не надо? Их у меня и так уже сорок штук...». Впрочем, впоследствии оно само, наверняка, сказало бы спасибо ветеринару-экспериментатору, если бы, конечно, пережило операцию.

Так или иначе, несмотря на все столь замечательные дела, на Каина началась самая настоящая охота. Стоит сразу сказать, что для борцов с нечистой она закончилась удачно. Итак, проиграв решающую битву предводителю пернатых крокодилов и потеряв легендарный Soul Reaver, Каин отправился в спячку, чтобы, словно какой-нибудь мишка, разобраться в себе и набраться сил перед следующей схваткой. Проснувшись спустя 200 лет во Вселенной Blood Omen II, он обнаружил, что очутился в мире, в котором царят порядки охотящихся за уцелевшими вампирами серафимов.



дет насыщена самыми удивительными событиями. Именно благодаря им в Blood Omen II игроки наконец-то смогут приоткрыть завесу тайн, покрывающих имена Каина и фантастического Soul Reaver. Более того, самые любопытные и нетерпеливые получат воз-

можность заглянуть в страницы книги истории вампиров Носгота. Возможно, после этого многие люди наконец-то прозреют и больше никогда не поднимут руки и не дыхнут чесноком на благородных любителей кровавых коктейлей.

В Blood Omen II бойцы смогут порадоваться не только замечательно закрученному сюжету, но и массе новых магических заклинаний, которыми пополнится вторая часть игры. Разумеется, немалая роль в новом проекте отводится и рукопашным схваткам, поставленным на таком высоком уровне, что, увидев их, сам Джеки Чан утопился бы от зависти в каком-нибудь чане с серной кислотой. В том, что это будет именно так, сомневаться не приходится. Ведь в Blood Omen II примут участие более ста уникальных персонажей, анимацией которых занимаются лучшие художники. Впрочем, оформление уровней тоже находится на весьма высоком уровне. По крайней мере, огромные уровни, выполненные в средневековой стилистике, достаточно хорошо передают атмосферу времени вампиров сотоварищи.

Таким образом, становится очевидно, что пропустить Blood Omen II не должен ни один игрок, уважающий себя и не уважающий противных «хороших» героев. Поэтому ждем осени, и на баррикады. Не допустим победы сил добра над силами разума! По крайней мере, в виртуальном мире. ●

SILENT HILL 2

Вячеслав Назаров

Игры бывают разные: твердые, жидкие, газообразные. В одни из них играть безумно интересно, в другие — просто противно, в третьи — страшно, а в некоторые — очень страшно. Особенно, если выключить свет, завесить окна черными тряпками и поставить к себе в комнату холодильник, битком набитый волшебными пузырьками по 0.5 литра.

К таким играм, безусловно, относился проект Silent Hill. В нем хватало ужаса и страха, которые настолько сильно хватали игроков за нервы, что те не всегда могли вернуться к нормальной жизни. По крайней мере, без присутствия рядом с ними ставшего родным холодильника. И в ближайшем будущем повода для оптимизма у таких игроков не появится. Дело в том, что в скором времени на свет появится игра **Silent Hill II**, которая, по замыслу разработчиков, должна окончательно запугать игровую общественность.

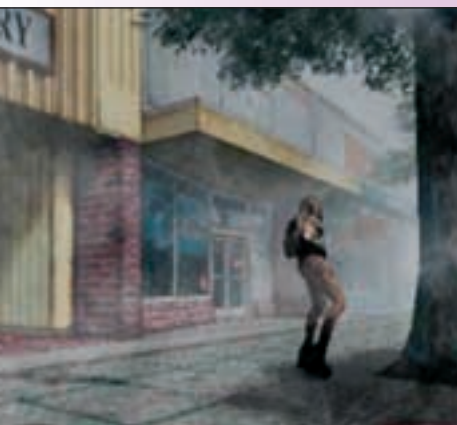
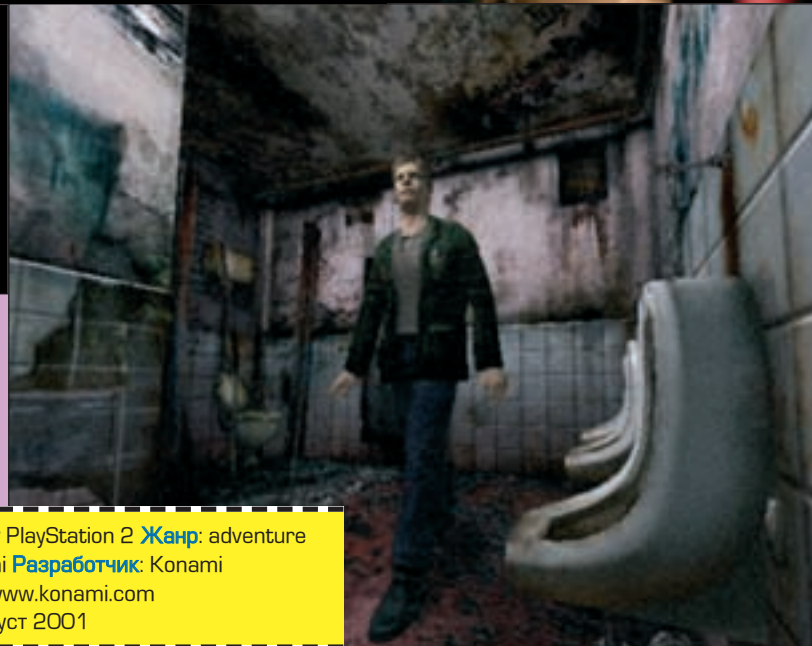
Впрочем, стоит сразу признаться, что новый проект, как и его предшественник, сможет в полной мере раскрыть весь тающий в нем ужас лишь в спокойной мрачной обстановке. Это стало окончательно ясно на презентации демо-версии **Silent Hill II**. Толпы ликующего народа, яркие фонарики под глазами, звон стеклотары... Все это нарочито убивало атмосферу страха и не



ка. Еще бы! Ведь в странный город его привело письмо, полученное от жены, погибшей смертью храбрых под колесами парового катка три года назад. От этого любящая быструю езду крыша Джеймса отправилась в свободный полет, не оставив своему хозяину даже

ДОСЬЕ

Платформа: Sony PlayStation 2 **Жанр:** adventure
Издатель: Konami **Разработчик:** Konami
Онлайн: <http://www.konami.com>
Дата выхода: август 2001



позволяло насладиться переживаниями, которые должны возникать у любого нормального ребенка при виде мрачного города Silent Hill.

Хотя для одного героя вся эта суета не имеет никакого значения. Джеймс, главный персонаж новой игры, оказавшийся в фантазмагорическом населенном пункте, являет собой замечательный пример классического (или даже светлого и оригинального) шизофрени-

прощальной записки. Конечно, это не прошло для него незаметно. «То, что я не страдаю паранойей, еще не значит, что ОНИ за мной не следят!» — вот к чему начали сводиться все мысли этого достойного представителя племени человек. И, надо признаться, он недалек от истины.

В заброшенном Silent Hill, где, на первый взгляд, не водится ничего, кроме тумана и родственных ему природных явлений, кто-то всегда стоит у тебя за плечом. Это может быть и старушка с косой ниже пояса, при этом выше пояса косы у нее может и не быть, и лысая девочка без ресниц, бровей и прочих выступающих частей тела, и даже пахнущий духами бомж, ожидающий, когда же он сможет забрать пустую бутылку из-под пива, которое пьет герой. Так, разработчики уже продемонстрировали нам некоего ребенка женского пола, восседающего где-то под потолком и дразнящего и так ничего не понимающего Джеймса. Впрочем, судя по тому, как он себя вел в демо-версии **Silent Hill II**, стало очевидно, что наибольшее впечатление на него все же производят дамы более солидного возраста. То, как герой прореа-



гировал на сумасшедшую даму бальзаковского возраста (а Бальзаку сейчас было бы уже далеко за сто лет), что-то шипящую ему в лицо, заслуживает самых высоких похвал. Он просто оцепенел, изобразив всей своей тушкой целую гамму эмоций. А мог ведь и бритвой по горлу! Хотя именно так придется поступать с различными зомби и крокодилами, выкапывающимися из-под земли, словно мартовские кроты.

Благодаря такому гремучему коктейлю в **Silent Hill II** создается чрезвычайно приятная сердцу любого шизофреника мрачная, давящая атмосфера неясной угрозы. Черный цвет, временами разбавляемый пятнами жидкости красного

цвета (не путать с вином, чернилами и заменителями крови!), буквально вытекает с экрана, поглощая и постепенно переваривая игрока. Во многом этому способствует превосходная графика. Она, несомненно, выделяет **Silent Hill II** среди великого множества душераздирающих ужастиков, которые уже появились или вот-вот появятся на рынке. Видимо, разработчики постарались полностью реализовать в игре все свои комплексы и скрытые страхи, оказавшиеся до ужаса привлекательными. Наверное, тяжелое детство было у работников Konami, создающих **Silent Hill II**. Я даже не удивлюсь, если узнаю, что большинство из них лет до 10 считали, что их зовут «заткнись»...

Так или иначе, новый проект, судя по всему, обладает всем необходимым для того, чтобы добиться успеха. Это и замечательная атмосфера, и прекрасное графическое оформление. И, возможно, именно **Silent Hill II** докажет, что хорошая страшная игра — это не миф, созданный разработчиками, а реальность. Только, погружаясь в нее, не забудьте выключить свет. А то все самое страшное пропустите... ●

MOSQUITO: THE SUMMER IN YAMADA RESIDENCE

Да, то, что сегодня творится на рынке видеоигр, просто не поддается описанию! Бесконечные Покемоны, безумные Соники, никак не заканчивающиеся последние фантазии, сногшибательные авиасимуляторы, безумные кровавые боевики!

Теперь же держитесь: готовится к выходу симулятор... комара! Видно летом в Японии, как и у нас, комары тоже доставляют массу хлопот (не зря же про них игры стали делать!). И так, в The Mosquito вам предстоит стать самым настоящим голодным комаром-кровопийцей и регулярно терроризировать жителей одного из домов. Каждую ночь вы должны будете выходить на охоту и никому не давать спокойно спать, проникая в узкие щели, замочные скважины или просто через окно. Проникнув внутрь

жилища, надо приземлиться в какое-нибудь укромное местечко и решить, кто станет первоочередной вашей жертвой. После этого, убедившись, что у жертвы нет в руках мухобойки, можно осторожно начинать самое интересное — процесс высасывания крови. Чем больше крови удалось высосать за определенное время — тем больше очков вы получите! Наконец, напившись, надо также осторожно улететь назад. Каждый раз геймеру будут доставаться разные миссии, целью которых будет создание своеобразного коктейля из крови разных жертв. Уж не

знаю, придется ли игра по душе широкой публике, но на прошедшей недавно Tokyo Game Show 2001 она сумела привлечь к себе достаточно большое внимание со стороны журналистов — столь сильно она отличается от всего того, к чему мы так привыкли! Графически ничего особенного мы не увидим — все комариное окружение будет построено из небольшого количества полигонов, но, поверьте мне, в случае с The Mosquito вопрос графики отступает на второй план.

Столь странный и оттого безумно привлекательный проект должен будет появиться на прилавках японских магазинов уже этим летом (как раз в разгар сезона комаров!). А вообще жаль, что столь странный продукт скорее всего не выйдет на американском рынке! Очень жаль!

Олег Кафаров

ДОСЬЕ

Платформа: PS2 Жанр: Симулятор комара
Издатель: Sony Разработчик: Sony
Онлайн:
Дата выхода: лето 2001

OOGA-BOOGA

Не успела Visual Concepts завершить работу над одним своим странным проектом (Floigan Brothers), как до нас донеслись слухи, что на подходе уже и второй, не менее оригинальный продукт. Имя ему — Ooga-Booga — «непереводимая игра слов с использованием местных ругательных выражений».

На самом деле, за таинственным мистическим названием скрывается достаточно незатейливая и очень веселая... э-э-э... игра (точно жанр определить пока никому не удалось). И так, на этот раз вам предстоит узнать историю маленького потерянного в океане островка, который появляется из морской пучины каждое полнолуние. Дело в том, что языческое божество вулкана по имени Уга-Буга устраивает на этом островке какое-то подобие Олимпийских игр, в которых принимают участие специально слетающиеся с других тропических островов племена. Так вот, каждое племя дол-

жно избрать одного своего представителя «Кахуну», которому и предстоит участвовать в самых разнообразных сумасшедших состязаниях. Главный приз всей «Олимпиады» — месячное покровительство племени победителя самим Угой-Бугой! Так что бороться есть за что!

В принципе, все это очень похоже на сборник мини-игр: вам придется участвовать в гонках, сражениях, стрелять по различным мишеням, уничтожать соперников... Visual Concepts делает большую ставку на возможность ведения полноценной игры через Интернет. Если же игра через всемирную пау-

тину вас не прельщает, то можно просто пригласить троих друзей и посостязаться с ними в split-screen режиме. Графически Ooga-Booga обещает быть очень яркой и необычайно привлекательной! По дизайну она будет очень похожа на Floigan Brothers. Неудивительно, ведь в игре используется все тот же графический движок. Яркие текстуры, детализованные персонажи, гигантские открытые пространства. По уровню графического оформления Ooga-Booga (или Floigan Bros) могут сравниться разве что с Sonic Adventure 2.

Что же, удастся ли творению Visual Concepts повторить путь Sonic Shuffle или нет — покажет время. Но в любом случае нас ждет очень веселая, красочная и жизнерадостная игра, рассчитанная на широкую аудиторию, вне зависимости от возраста, цвета кожи и исповедуемой религии!

ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast Жанр: Strategy
Издатель: Sega of America Разработчик: Visual Concepts
Онлайн:
Дата выхода: Май 2001



Олег
Кафаров

ACE COMBAT 4: SHATTERED SKIES

Уже на протяжении многих веков человек стремится покорить небо. И если наши давние предки старались изобрести различные летающие машины, то сейчас, в третьем тысячелетии, люди все чаще стали отдавать предпочтение виртуальным симуляторам полета.

Четвертый раз японская Namco выпускает проект под названием Ace Combat! Первые три части пользовались у публики заслуженной популярностью и были проданы в количестве, превышающем 750.000 штук. Один этот факт дает нам реально понять, что перед нами - не просто очередной посредственный продукт. Действительно, Ace Combat 4 должен стать поистине самым замечательным авиасимулятором из когда-либо созданных. На этот раз разработчики придумали завораживающую и поражающую историю о людской жестокости, подлости и о пагубном желании править миром, которая отчасти отражает нашу с вами современность. Дело в том, что мир игры населяют несколько

наций, каждая из которых обладает оружием массового поражения, которое в одночасье может уничтожить все живое. И вот на планету падает огромный метеорит. Взрывная волна, вызванная падением кометы, приводит к самому сильному из когда-либо известных землетрясений, которое практически полностью разрушает отдельные страны. Массовые разрушения приводят к развалу баланса, став прелюдией новой мировой войны. Главным героем игры - молодой летчик истребителя, чья семья было полностью убита во время очередной бомбардировки. Он одержим желанием найти и отомстить убийце.

Всего в Ace Combat 4 будет насчитываться двадцать четыре миссии и нес-

колько видов доступных истребителей, среди которых F-14 Tomcat, F-15 Eagle, F-117, Mirage 2000 и другие современные самолеты. Главной же заслугой разработчиков, с моей точки зрения, является суперреалистичный мир проекта. Дело в том, что графика в игре выглядит просто потрясающе! Фотореалистичные пейзажи, полупрозрачные, наполненные солнечным светом облака, заснеженные сверкающие горные вершины - все это выглядит слишком хорошо для того чтобы быть правдой! Команде создателей проекта удалось создать невиданный мир, способный произвести глубокое впечатление даже на самого опытного геймера.

В любом случае, любите ли вы воздушные сражения или нет - попробуйте себя в качестве пилота в Ace Combat 4! Незабываемые, ни с чем не сравнимые ощущения свободного полета вам будут обеспечены! Уже сегодня многие аналитики мира электронных развлечений пророчат Ace Combat 4 звание лучшего авиасимулятора!



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

Олег Кафаров

DEAD TO RIGHTS

Похоже, что скоро компания Namco получит премию «Активист года» лично от компании Sony. То количество самых разнообразных проектов, которые она грозит выпустить на новую консоль, просто поражает! Причем все они отнюдь не среднего качества!

Что же приготовила нам Namco на этот раз? Сегодня в недрах американского подразделения компании ведется разработка достаточно многообещающего продукта под названием Dead to Rights. И хотя выход игры запланирован лишь на 2002 год, нам все же удалось узнать некоторые подробности относительно новинки. Итак, примерно через год перед нами предстанет захватывающий шутер от третьего лица, который будет заметно отличаться от аналогов. Чем? Начнем с сюжета: историю на этот раз пишет настоящий голливудский сценарист, наполняя ее многочисленными неожиданными поворотами, делая ее очень

глубокой и драматичной. Главный персонаж игры по имени Джек Слэйт обвинен в убийстве, которого не совершал, и вынужден бежать из тюрьмы, чтобы самому раскрыть преступление и найти настоящего преступника. На пути он повстречает огромное количество противников, убивать которых он будет с особыми изощренностью и жестокостью. В Dead to Rights предусмотрена возможность постепенного умерщвления врага, с морем крови и мучениями. Да, детище Namco будет отличаться повышенной жестокостью и поэтому может навлечь на себя гнев многих критиков. Особо зрелищные кровавые сцены для гущей страсти будут даже показываться в замедленном

режиме! Помимо того, на своем пути геймеру предстоит решить не одну дюжину загадок и сыграть в не один десяток различных мини-игр. С технической точки зрения проект должен быть также запоминающимся, вобрав в себя все лучшее, что сегодня имеет в своем арсенале Namco. Брызги крови, мольбы о пощаде - все это будет представлено с «наилучшей» стороны.

Если же говорить начистоту, то Dead to Rights очень смахивает на какой-нибудь гонконгский боевик, где некий зачастую обезоруженный супергерой в одиночку побеждает армию террористов, так что гарантировать, что абсолютно всем он придется по вкусу, я не могу. Хотя, возможно, я не прав, и команда Namco во главе с Андре Эмерсоном, главным продюсером проекта, сделает что-то новаторское, по-настоящему оригинальное. Это нам покажет время.

ДОСЬЕ
Платформа: PlayStation2 **Жанр:** Action
Издатель: Namco **Разработчик:** Namco
Онлайн: www.namco.com
Дата выхода: I квартал 2002

BLACK & WHITE



Дмитрий ЭСТРИН

Итак, как и было обещано, спустя две недели мы вновь обращаемся к Black&White. На этот раз в финальном обзоре. Удивительно, но неоднозначность проекта не произвела на нас большого впечатления. Кто жаловался на непривычный интерфейс и баги, тот так на них и жалуется, кто играл в Black&White, тот так в него по-прежнему и играет. Истерик замечено не было, все вроде бы идет своим чередом. Обезьяна, оказавшись на третьем по счету острове, заметно подросла, сбросила вес и неожиданно стала добрее. Квесты стали сложнее и интереснее, соседние племена послушно обращаются в веру, мы учимся кастовать продвинутое боевые заклинания... Между тем, создание любой статьи, посвященной Black&White, — это тоже своего рода игра. Я, например, с легкостью могу доказать, что это бессмертный шедевр или просто яркий мыльный пузырь. Причем прав буду в обоих случаях. Хотя, конечно, поливать грязью одну из немногих стоящих игр на PC, появившихся за последние несколько лет, могут только прожженные циники.

В Black&White появился благодаря и вопреки всей игровой индустрии. Lionhead делала непозволительно глобальную для разработчика PC игру с непозволительной для разработчика PC тщательностью. Это факт, который придется признать всем, кроме прожженных циников, с упорством сумасшедших продолжающих называть игру гибридом Settlers и Populous. Black&White действительно, по-настоящему, оригинален, спорить с этим сложно даже за

деньги. Впервые заманчивая концепция «игрок-бог» была реализована на совершенно ином, комплексном уровне.

Вообще-то чрезвычайно интересна реакция людей на игру. Разумеется, речь не идет об игровых журналистах, которых людьми можно назвать с большой натяжкой. Мне кажется, что реакцию публики на выход Black&White можно назвать более чем адекватной. Никаких споров, никаких проклятий и славословия. На интернетовских форумах сравнительная тишина, если

не считать вопли расслабленных умственной перегрузкой товарищей вроде: «Дайте коды!». Знаете, почему все или, по крайней мере, многие молчат? Нет, не потому что нечего сказать. А потому что играют. Впервые за долгие годы мы играем в Black&White не для того, чтобы пройти или выполнить все квесты или вырастить из своего существа какого-нибудь демона. Никакой видимой цели нет. Роль Бога оказалась довольно простой, разнообразной и не напрягающей какими-либо обязательствами. Чуть ли не впервые мы по-настоя-

щему свободны и это не наказывается, а поощряется.

И все-таки за несколько недель вокруг Black&White сложилась уйма мифов. Большинство из них связывают с недостатками игрового процесса. Попробуем разобраться, каким образом возникли все эти мифы, и почему они все же мифы.

Миф Первый: неудобный интерфейс.

«Это ужасно! Почему нельзя было сде-

Дмитрий Эстрин

10

Не будем мелочиться: баги, перегруженность, особенности интерфейса... Все это, в целом, сущая ерунда по сравнению с тем, что все-таки оказалось в наших руках.

Сергей Амирджанов

9

Black & White, безусловно, игра экстраординарная, в чем-то даже великая. Но все равно неидеальная и слишком перегруженная ...

Борис Романов

8

Суeta вокруг Black & White мне несколько непонятна. Игра хороша и интересна лишь до поры до времени. Пройти ее до конца и не заскучать сложновато.

Максим Заяц

9

Гениальное творение Питера Молине на самом деле оказалось гениальным. Если не считать множества багов.

36
средний балл
9,0



лать обычный скроллинг? Почему внезапно появившаяся гора, в которую упирается камера, меняет угол обзора? Заклинания кастовать удается через раз, существо не хочет отвязываться от дерева, вращать камеру не удобно... И все из-за глупого желания выделиться.»

Можно согласиться только с одним: такого еще действительно нигде не было. Разработчики придумали что-то совсем оригинальное там, где, казалось бы, ничего уже придумать нельзя. Все настолько привыкли к убогим менюшкам на экране, что представить игру без них уже никто не может. А зря.

На самом деле, большинство своих действий мы выполняем с помощью мышки. Клавиатура выполняет вспомогательные функции. Решительно ничего неудобного в этом нет. Если, конечно, не прини-



мать во внимание то, что буквально всему приходится учиться заново. Раз научившись, никаких проблем испытывать не будешь. Владельцы средних в техническом плане машин испытывают затруднения с кастованием заклинаний. Выводимая на коврике спираль читается с третьего раза, а попробуйте нарисовать символ того же телепортатора! Сочувствую... Но **Black&White** тут совсем не причем.

Механика оригинальнейшего скроллинга создает впечатление, что игрок — на самом деле, Бог. «Цепляемся» лапой за землю и таким образом «ползем» — на бумаге выглядит неуклюже, но в игре,

как нельзя, кстати. Естественным образом регулируется скорость скроллинга, его направление и пр. Zoom прост и изящен. Вращать камеру и менять угол обзора не очень удобно, но... вспомните, как эти действия были реализованы в интерфейсах других игр и ответьте на один вопрос: «Насколько часто вы вообще вращаете камеру и меняете угол обзора?»

Миф Второй: игрок — не Бог

«Какого черта я должен таскать зерно пляшущим гадам у храма? Почему этого не могут делать другие жители деревни? Почему я должен отстраивать деревни и

помогать собирать урожай? В конце концов, я Бог или где?»

Начнем с того, что игрок в **Black&White** вообще ничего не должен. Все окончательные решения принимаются исключительно вами, и никто вас за них не будет наказывать. Вы можете не приносить еду молящимся гражданам, можете не отстраивать деревни, не собирать урожай и даже вообще ничего не делать. Все зависит исключительно от того, чего вы хотите добиться. Чтобы люди в вас верили и любили (или боялись)? Чтобы вражеское божество прекратило свое существование? Чтобы манна для заклинаний всегда было достаточно?

Да и с чего вы взяли, что боги не занимают столь мелкими, на первый взгляд, обязанностями? Определенный уровень вмешательства в жизнь людей —

Тут — только существо появилось да какие-то непонятные квесты... А так все то же самое: развиваемся и сражаемся с конкурентами за каждую верующую душу. Обычная стратегия! Старо, как мир!»

Да, в **Black&White** действительно наличествуют элементы стратегии. И, в общем, цели с переходом с острова на остров не меняются. Мы должны разбить оппонента. Но несмотря на такую неоригинальность цели, наши средства невероятно разнообразны. И это самое главное. Стиль игры — это понятие, которое, как нельзя лучше подходит к **Black&White**. Думаю, что не найдется в мире двух людей, которые играли бы одинаково. Для стратегии, согласитесь, это совсем не типично.

Да и не в этом дело. В **Black&White** нет ни юнитов, ни ресурсов, ни базы, как таковой. Модель мира, которая была создана Lionhead Studios, далека от примитивной стратегической системы. Здесь есть боги, могучие существа, люди, при этом все систематизировано, все взаимосвязано... Игра лишена стратегической условности: нельзя, например, «построить» человека с помощью горстки зерна и деревяшек. Люди появляются

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: симулятор Издатель: Electronic Arts
 Разработчик: Lionhead Studios
 Онлайн: [http:// www.bwgame.com/](http://www.bwgame.com/)
 Компьютер: PII 300, 64Mb, Win'95/98/2000
 Дата выхода: август 2000 года



это абсолютно нормально. Хотя, повторюсь, можно вполне абстрагироваться от правил и играть по-своему. От себя добавлю, что процесс ношения пищи к храму действительно довольно утомителен и навязчив, без него можно обойтись, только лишившись возможности кастовать заклинания. Хотя... наверняка можно найти какой-нибудь способ, который облегчит жизнь ленивому богу.

Миф Третий: Black&White — стратегия

«Не понимаю, что может быть оригинального в этой игре... В том же *Populous* мы занимались тем же самым.

естественным путем, и пошлые шутки по этому поводу неуместны.

Миф Четвертый: во время разработки игры сценаристы отдыхали на Багамах

«Мне скучно! Мне скучно, черт возьми! Мне надоело ухаживать над своим существом, которое постоянно гадит, надоело сажать леса, которые все равно вырубятся, надоело таскать в храм зерно, которое сжигается за рекордные сроки! Квесты? Это бред какой-то, кто их придумал? Каким образом они связаны с тем, что происходит в игре? Почему я, злой бог, должен спасать дурацкие дома



сломает все стены, то от уровня просто ничего не останется. По-моему весьма наглядный пример.

Квесты – это не бесполовая мелочевка и не отмазка одуревших от лени сценаристов. Это, на самом деле, интересно и довольно разнообразно. Конечно, если задаться специальной целью поиздеваться над **Black&White**, то можно будет долго и злорадно смеяться, но мы же все-таки не прожженные циники...

Миф Пятый: Black&White — очень короткая игра

«С ума сойти, 5 островов! Всего 5 уровней! Это же безумно мало... Игру можно пройти за несколько суток – и все. Неправильно! Несерьезно! Смешно!».

Да, в **Black&White** всего пять островов.

вим перед собой. Если стоит ясная и четкая цель – пройти игру – то, возможно, вы справитесь с этой задачей за сравнительно короткий срок. Однако можно играть по-другому. Вас никто не торопит, есть существо, есть квесты, есть, в конце концов, деревни – не обязательно ПРОХОДИТЬ **Black&White**. Просто живите в этом прекрасном мире, а игра сама будет ПРОХОДИТЬСЯ. В этом случае **Black&White** сможет задержать вас за компьютером значительно больше, чем на несколько суток.

Я уже не говорю о том, что каждый остров в мире Эдем огромен и, сейчас опять прозвучит это слово, разнообразен. Даже ориентироваться на них не всегда бывает просто.

Многие забывают о недостижимо высоком уровне replayability. То есть, возможности неоднократно начинать игру заново. В конце концов, есть три разных существа. Можно, кроме всего прочего, быть плохим, хорошим или «никаким» богом. Можно по разному игру проходить. И так далее.

Итак, с мифами мы вроде бы закончили. Как видите, большинство из популярных утверждений не справедливо даже на половину. Конечно, никто не осмеливается поливать грязью графический движок **Black&White**, чему, в общем, можно найти простое объяснение. Графика действительно крута. И о ней мы все-таки поговорим чуть позже.

Если меня спросят, что самое интересное в **Black&White**, то я вряд ли смогу дать достойный ответ. Существо? В какой-то степени – да. Заклинания? Тоже, пожалуй, верно. Кроме всего прочего интересно вырывать с корнем могучие дубы и швырять их через пол-острова. Интересно смотреть, как на это реагируют верующие. Интересно кидать в хижины гигантские камни. Интересно сжигать все fireball'ами. Интересно устраивать драки с существом противника. Интересно захватывать новые деревни, выполнять новые квесты, выращивать целые леса и пугать верующих рогатой обезьяной. Вообще в **Black&White** практически все интересно. Самые рутинные действия преисполнены странного игрового обаяния. Полил поле с помощью созданного дождика – видишь, как радуются жители деревни. Уронил скалу на случайную хижину – веселишься от вида перепуганных верующих. Воистину быть Богом весело, легко и приятно. Причем, как плохим, так и хорошим. Богов не судят, в них верят – это Питер Молине нам очень хорошо объяснил.

Вообще-то мало, кто из работников редакции надеялся, что Lionhead справится с поставленной задачей. Многие из нас всерьез считали, что **Black&White** окажется поделкой вроде The Sims, кто-то был уверен, что будет очередной утяжеленный разными ненужностями Populous. Получилось то, что было обещано. Это в редакции признают даже самые отъявленные скептики, хотя некоторые из них по принципиальным соображениям в **Black&White** так и не играют. **Black&White** – perfect godsim, идеальный симулятор бога.

Два часа игры – и можно перечислить с десяток возникших нестандартных ситуа-



от наводнения, лечить людей и помогать им строить корабль?»

Боюсь, в этом случае никто уже не поможет. Раз скучно, то... Ну, попробуйте посмотреть на игру другими глазами. **Black&White** – это, пожалуй, единственная игра, которая предоставляет невероятную степень свободы, ограниченную в основном вашим воображением. Есть, конечно, и сюжет. Довольно пространственный, но при этом не позволяющий выходить за его рамки. Это абсолютно нормально. Я вспоминаю, как раз-



работчики Prey радостно рассказывали про то, что в их игре можно ломать все без исключения стены. Потом все-таки от своих слов им пришлось отказаться, очевидно они поняли, что если игрок

Да, игру можно пройти за несколько суток общего времени. Но при ином раскладе игру можно пройти за неделю или две недели общего времени. Опять-таки все зависит от того, какие мы цели ста-

ций, который, возможно, больше никогда и не возникнут. Многие в **Black&White** лично для меня остаются загадкой. Непонятно, например, почему моя обезьяна так обожает кастовать дожди, несмотря на то, что лично я Water Miracle пользуюсь сравнительно редко и научил я ее этому заклинанию чисто случайно. При этом обильно поливаются поля, окрестные леса и прочие. Жителей это впечатляет, многие из них радуются, как дети, но существенной пользы от этого практически никакой. В любом случае, если бы обезьяна так же часто снабжала деревню едой, деревом или, скажем, сажала леса, было бы значительно интереснее.



дуть они себя в зависимости от того, как мы их воспитали. Никаких случайностей: холодная логика плюс элемент неожиданности. Боевая система **Black&White** легко может соперничать с продвинутой RPG. При этом полное отсутствие, по крайней мере, в самой игре цифр, характеристик, параметров. Все максимально наглядно. При желании можно, конечно, посмотреть, насколько существо умно, что оно умеет, что думает и чего желает в храме, но предоставляемая там информация носит, скорее, дополнительный характер.

Конечно, есть и недостатки. Например, довольно часто игра нагло вываливается в операционную систему. При этом автосохранения, которые с каждым разом отнимают все больше, и больше времени, не спасают, отказываясь работать. Обнаружились проблемы с GeForce 2. Конечно, все будет исправлено с выходом первого же патча, без которых не обходится ни одна игра, выходящая на PC, но все равно печально было обнаружить, что даже сам **Black&White** в плане стабильности не блещет. Сейчас проблема решается только с помощью частого ручного сохранения. Ничего другого предложить пока, к сожалению, нельзя.

Пока подавляющая масса игроков не



Если моей обезьяне дать камень, то она его не кинет, как порядочное существо, а сохрет. Вообще она тянет в рот все, что попало. Однажды радостно проглотила... гм, вторичный продукт. После этого скривила рожу и пошла запивать морской водичкой. Простите за малоаппетитные подробности, но история невыдуманная.

Очень впечатлили меня танцы с черепахой союзного бога. Честно скажу — не ожидал. Действительно весьма забавно, а главное — зрелищно. К слову сказать, жители пребывали в полнейшем кайфе, когда наблюдали двух пляшущих гигантов. Конечно, необычайно эффектные битвы богов, особенно, когда боги обладают неплохой коллекцией боевых заклинаний. Помните дуэль волшебников в фильме «Меч в камне»? Очень похоже, только без превращений. Главное, что в аркаду в процессе сражений **Black&White** не превращается. А ведь есть еще существа... А ведь они тоже могут кастовать заклинания... А ведь ве-

спешит делиться своими впечатлениями о **Black&White**. Я, кажется, уже говорил, почему. Просто все играют. Интересно, что будет, когда **Black&White** будет пройден. Лавина впечатлений, эмоций, рассказов... Несколько страниц для такой игры — это, конечно, невероятно мало. Средних размеров брошюра — и там не найдется места для всего **Black&White**. Эта статья больше всего получилась похожа на сборник обрывочных сведений или полемику с прожжеными циниками. Искренне надеюсь, что удалось хотя бы немного объяснить, с какой игрой мы имеем дело. Она необычна, она требует других подходов. К игре, разумеется, можно относиться по-разному. Ее можно любить или ненавидеть, но при этом остаться равнодушным чрезвычайно сложно. Лично мне **Black&White** нравится. И очень хочется надеяться, что и вам игра понравится. Пусть и после того, как прочтете эту статью. Кто знает, возможно, к **Black&White** нам придется вернуться еще раз....



Dark Side Developer Kit \$199.99



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



**ВОЙДИ
В МИР
РОБОТОВ!**



**СОЗДАЙ
СВОЕГО
РОБОТА**
запрограммируй
его поведение.

(095) 258-8627,
(095) 928-0360, 928-6089
(812) 311-8312,
заказ онлайн: http://www.e-shop.ru
e-mail: sales@e-shop.ru



Droid Developer Kit \$169.99



Robotics Discovery Set \$249.99



Ultimate Accessory Set \$90

Дополнительный набор \$90



Дополнительный набор \$90

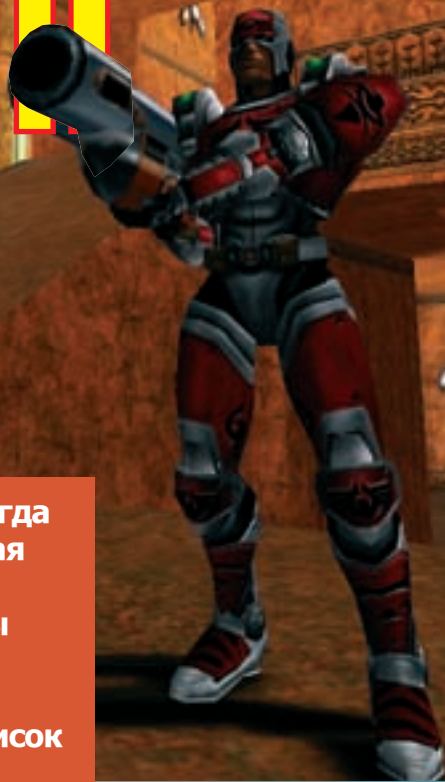


Дополнительный набор \$90

Система Robotics Invention System, программируемая с компьютера \$269.99



TRIBES II



Алексей Усачев

Ах, как же я радуюсь каждый раз, когда появляется очередная игра, способная реально объединить массу людей на одном сервере. Вспомните хотя бы бессмертные шедевры: Quake (Team Fortress), Unreal Tournament, Half Life (Counter Strike) и прочие, список которых можно продолжать до посинения. Скажу сразу: если вы по каким-либо причинам не дружите со словом team и предпочитаете раскладывать пасьянсы, попивая горячий чай, или тупо в одиночку носиться за очередным фрагом с криком «Стой гад, а то голову отстрелю», — значит, мы с вами по разные стороны дороги.

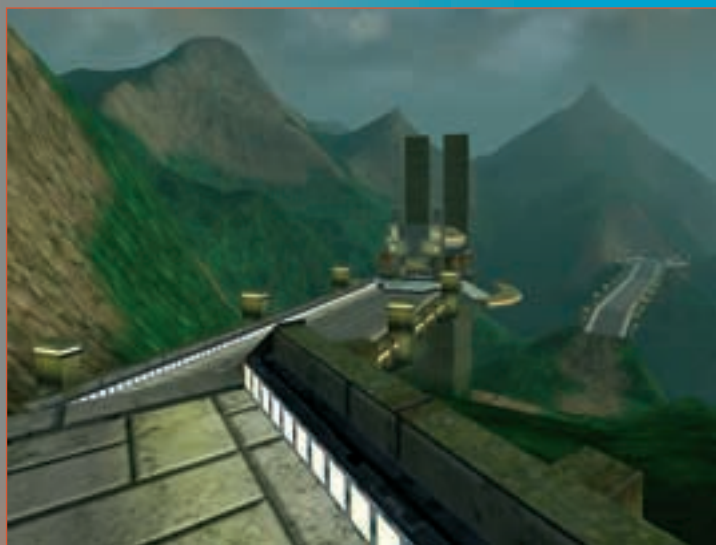
К счастью, разработчики из компании Dynamix еще помнят это слово и не устают радовать мир очередными новинками. Выпустив в 1998 году Tribes, они не опустили руки и твердо решили не останавливаться на достигнутом. И вот, спустя 2 года, свет увидела еще одна игра, ставшая ее продолжением, — Tribes II. Сравнить двух сестер (или двух братьев — кому что по душе) я считаю бесполезным занятием. Лучше будет, если в конце статьи вы сделаете собственные выводы, а пока...

...А пока отправимся в далекое будущее. Если в ближайшее время наши биологи не придумают таблеток омоложения, дожить

до 3941 года, где и происходит весь сюжет, нам не доведется :). Жаль, конечно, но вернемся к теме и хотя бы представим себе далекое будущее. Во все времена люди всегда что-то делили, причем в большинстве случаев путем войны. Не обошлось без этого и на сей раз. Пять могучих племен (Blood Eagles, Harbingers of Phoenix, Diamond Sword, Starwolf, The Bioderm Hordes) делят вселенную, стараясь захватить планету собрата. Эх, планету бы им еще с деревьями, на которых бы росли таблетки от жадности, может быть, и разошлись бы по мирному, а так... Запаситесь терпением, вспомните из курса истории шестого класса первобытнообщинный строй да постарайтесь проникнуться идеей.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Online FPS Издатель: Sierra Studios Разработчик: Dynamix Интернет: www.dynamix.com Требования к компьютеру: Pentium II 300 (PIII 600 пек.), 64MB Ram (128 пек.), 3d accelerator (High пек.)



Алексей Усачев

8

Одна из немногих игр, которая позволит вам насладиться возможностями командного режима a la Team Fortress.

Сергей Амирджанов

7

Ничего нового для себя во вторых Tribes мне открыть не удалось. Сетевой FPS медленно, но верно скатывается в пучину однообразия.

Дмитрий Эстрин

7

Физическая модель Tribes II вызовет кучу вопросов у поклонника 3D-action'ов, в том числе и сетевых. И вообще что-то в Tribes II неправильно.

Максим Заяц

7

Столь долго ожидавшийся проект на деле оказался слабее, нежели был на бумаге.

29
средний балл
7,3

Если вы новичок в данном жанре и плохо себе представляете, что такое Tribes, — учиться никогда не поздно. Все начнется с того, что вам предложат пройти несколько тренировочных миссий, задача которых ознакомить вас с основными положениями в игре, ее особенностями, задачами и способами их решения, оружием и способами владения им и прочими тонкостями военного ремесла. Для особо крутых поясню особо: методом научного тыка учиться не советую, ибо игра сложна и крайне разнообразна. Лучше потратить полчаса на то, чтобы один раз понять, нежели потом выслушивать всю игру в свой адрес крики: «Да что ж ты делаешь, ламер!?».

Итак, теперь, пройдя курс молодого бойца, можно смело вступать на тропу войны с врагами, коих в игре будет немало. Для начала придется (куда уж без этого) выбрать себе подходящий облик персонажа. Дохлачка, серднячка или тяжеловесика. Мужчину, женщину или чудище. Красного, синего или се-

тивного, а, убив, захватить его оставшуюся оторванную голову и отнести в укромное место, за что и получить положенное вознаграждение в виде нескольких фрагов. Здесь, правда, вместо окровавленных голов придется собирать оставшиеся от врагов флаги, которые и надо будет отнести высоко — на пик некса. То же самое можно сказать и о Team Hunters, режиме, который отличается командным стилем игры. А вот следующий режим

рельный по бескрайним просторам, накручивая очки. Правда, есть один нюанс: забегать за установленные рамки не следует, это может кончиться плачевно. И, наконец, последний и, на мой взгляд, самый удачный режим игры — Siege. Вроде бы простая идея: одна команда только защищает форт, а другая, соответственно, нападает, но до чего захватывающе. Тут-то и станет ясно, кто способен играть в команде, а кто нет.

догадаться, тяжелая (juggernaut). У каждой есть свои преимущества и недостатки. Например, надевая легкую броню, вы получаете возможность дольше и выше летать, однако становитесь более уязвимым к ранениям и теряете возможность носить с собой некоторые виды тяжелого оружия. Обычно при такой экипировке игроку лучше всего прокладывать сенсорные сети, быстро прорываться к флагу и под шумок красть его или засечь высоко в горах со снайперской винтовкой, поражая зрительные органы противников. Также с ней можно почувствовать себя пилотом. Однако для оборонительных мероприятий такая амуниция не подходит. Хотя, кто знает, неординарность порой и приводит к победе. Второй вид брони (средней), можно сказать, самый универсальный. Он подходит как для оборонительных действий, так и для осады. Также можно и «покамперить» на поле, удерживая противника на средних дистанциях. Правда, летать с такой броней на груди будет сложнее. Тяжело же ведь. Но, естественно, есть и преимущество — возможность носить с собой больше оружия. Из этого можно сделать вывод, что игрок со средней броней будет универсален во всем. И, наконец, тяжелая броня, способная превратить вас в мурмидонца, основу всей обороны и стопроцентной гарантии спокойствия на базе. С такими дядьками можно не беспокоиться. Если грамотно занять оборонительную позицию, считай — полдела сделано. Имея в запасе наибольшее количество оружия, преимущественно тяжелого, они способны в ключах расстрелять каждого, кто посягнет на святую святых — командный флаг. Конечно, не стоит думать, что тяжелая броня превратит вас в совершенного бойца. Можно, да и порой нужно отправляться с таким обмундированием в атаку, чтобы противнику там все медом не казалось, но лучше все же время от времени предаваться искусству оборонительному.



Дизайнеры Tribes II потрудились на славу.

ро-буро-малинового. В принципе, это не так важно, ибо, кроме внешнего вида, это ни на что не повлияет, а жаль. Ну да ладно, не это в игре главное. Главное — идея, о ней и поговорим. Надо отдать должное разработчикам, которые потрудились в одной игре сразу собрать столько разных режимов. В игре их аж восемь, и почти каждый уникален.

Все начинается с Deathmatch'a. Мне будет очень стыдно за вас, дорогие читатели, если вы не знаете, что это такое, в любом случае опускаться до банальных объяснений самого банального режима сетевых игр мы не будем. Второй режим, не менее известный — Capture The Flag. Идея доведена до уровня комнатной табуретки. Есть флаг, его надо слямзить у противника и отнести в положенное место. Естественно, параллельно с этим надо стараться не отдать свой. Третий режим игры называется Capture and Hold. Тоже не новинка, надо заметить. Идея заключается в том, чтобы захватить определенную точку и удерживать ее, за что и будут начисляться командные очки. Стоит заметить, что на карте таких точек может быть не одна и не две, а это сильно усложняет задачу. Нечто похожее было в Unreal Tournament (да и не только там), и в UT этот режим назывался Domination. О следующем режиме вам, скорее всего, тоже приходилось слышать. Называется он Hunters. Это своеобразная переделка небезызвестного мода для Quake 1-3. Тогда он назывался Head Hunters, и идея его состояла в том, чтобы не просто убить про-



— это нечто свеженькое. Называется он Bounty. Суть весьма странновата. Надо охотиться непосредственно за строго определенным противником. То есть на карте появляется так называемый подарок, после убийства которого появится следующий и так до попинения. Только дело все в том, что кто его «первое» убьет, тому и фраз. Все еще усложняется тем, что после уничтожения чужой цели сразу начисляется штраф. Забавно, не правда ли? И это еще не все. У разработчиков, судя по всему, очень богатая фантазия. Еще один режим называется Rabbit. Уже из названия ясно, что опять придется за кем-то охотиться, при этом отнюдь не за кроликами. На карте есть один флаг, за который, собственно, и придется бороться. Схватив его и удерживая, вам начисляются фраги. Правда, в отместку, за вами будут гоняться все, дабы убить и отнять флаг. Идея проста: хватаешь флаг и носишься с ним как уго-

Опять же повторяю, что для начала придется попытаться. Набраться опыта вы можете, уничтожая ботов. Разработчики не подвели и довели AI до нужного уровня. Естественно, боты вам не люди и порой не способны адекватно реагировать на происходящие вокруг вещи, но для учений этого хватит. Долго на них закликиваться не советую, лучше искать себе все же достойных противников.

Коли уж начали говорить непосредственно об игровом процессе, стало быть, пора затронуть и другую сторону — какими средствами в игре мы обладаем? Да, все не очень просто. Начнем с того, что вы сами выбираете, кем быть в команде и какие задачи выполнять. Все упирается лишь в тип брони, который вы соизволите на себя нацепить. Броня бывает трех типов: легкая (scout), средняя (assault) и, как не сложно

Коли уж начали говорить непосредственно об игровом процессе, стало быть, пора затронуть и другую сторону — какими средствами в игре мы обладаем? Да, все не очень просто. Начнем с того, что вы сами выбираете, кем быть в команде и какие задачи выполнять.





GateCrasher



Vulcarion



Decimator-VI



Starloc Wiren

ОРУЖИЕ

Starloc Wiren (Blaster) — самый простой пульсивный карабин, стреляющий за счет собственной же энергии. Ущерб приносит не много, зато не ограничен в количестве патронов. Хорош как на дальних, так и на ближних дистанциях. Пули рекошетят, что придает оружию особенное преимущество.

Chaingun — стандартный пулемет. Распыляет пули направо и налево. Способный враз расплющить врага на маленькие кусочки мяса. Хорош только в ближнем бою, на дальних дистанциях бесполезен.

Decimator-VI (Spinfusor / Disklauncher) — Вот это уже оружие профессионалов. Стреляет синими дисками, способными в два счета проесть брешь во вражеской обороне (или черепа противника). Фактически нет определенного радиуса действия. Пока не повстречает цель, будет лететь. Это, можно сказать, аналог Rocket Launcher'a.

Vulcarion (Plasma Gun) — FH-20 100MM Plasma Cannon. Тоже относится к числу тяжелого вооружения. Выстреливает огненные шары, способные из противника сделать цыпленка табака. Очень хорош на ближних и средних дистанциях. Из-за своей относительно медленной скорострельности на дальних дистанциях

использовать бесполезно. Хотя некоторые вещи, например, отстрел вражеских пушек и прочих стационарных целей, можно делать именно из него и именно с очень далекого расстояния. Попросту, по неподвижным целям издали, по движущимся вблизи.

Hachiman (Laser Rifle). 80MW Photonic Core Sniper Rifle. Снайперка. Голубая мечта всех камперов (таких гадов, которые забывают о команде ради собственного блага и собственного счета). Если я скажу, что она, так же как и карабин, использует заряд энергии, который у вас практически бесконечен, вы будете рады. Но есть один нюанс. Сила выстрела зависит прямо пропорционально от количества времени, потраченного на заряд винтовки. То есть, по сути, чем дольше держать курок на взводе, тратя на это собственную энергию, тем больше шансов, что с одного выстрела можно поразить цель наповал.

GateCrasher (Grenade Launcher). Серьезное оружие со смешным названием, дословно переводящимся как «воротолом». С виду — обычный гранатомет, однако при правильном использовании может стать не только воротоломом, но и головоломом. и фортоломом, и многим другим, способным враз предreshить судьбу противника.

Mortar. Ха, скажете вы, миномет... Однако это, можно сказать, самое мощное оружие в игре, способное превратить из вражеской базы кровавую кашу. Лучше всего, если миномет использовать вкупе с наводящим лазером, который укажет место и цель для наилучшего попадания. Это оружие может использовать только тот, у кого надета тяжелая броня.

Elf Gun. Лучевое электронное оружие ближнего действия. Обычно используется в обороне, чтобы приос-

тановить быстро идущих (летающих) противников. Использовать можно только на ближних дистанциях.

Shock Lance. Весьма коварное оружие. Использовать лучше всего со спины противника, исподтишка, чтобы нанести максимальный ущерб.

HeadHunter (Missile Launcher). Это оружие тоже относится к разряду «уничтожить все». Захватывая цель при наведении, она способна самонавестись, если цель изменила позицию.

Targeting Laser. Вспомогательное оружие. Не принося никакого ущерба противнику, оно помогает своим товарищам навестись на цель, а уж они-то и сделают свое дело. Очень хорошо использовать вкупе с минометом или ракетницей. Помогите команде...

Вообще, коли речь зашла об оружии, коего в игре более чем достаточно, позвольте разобрать этот вопрос поподробнее. Начнем с того, что с легкой броней у вас будет возможность носить с собой только три вида оружия. Соответственно, если надеть среднюю броню, количество возрастает до четырех, и уж только с тяжелой броней количество оружия может достичь пяти.

Помимо всего прочего, в игре будут ручные гранаты, способные ослепить противника или привести его в панику. Или мины, обкладывая флаг которыми, вы прег-

Никого уже не удивит тот факт, что в игре продуманы такие вещи, как погодные условия, время суток, время года и прочие тонкости ...

раждаете путь противнику при атаке на ваш флаг. А лучше всего надеть броню потяжелее, взять в руки гаечный ключ и построить около флага пушку, да повыше на стене, чтобы враги с большим трудом смогли ее обойти или разрушить. Обратите внимание, что использование оружия в воде обладает рядом отличительных особенностей. Также в игре присутствуют транспортные средства разных модификаций. Три наземных и три воздушных, пользоваться транспортом предстоит с умом, ибо не на каждый можно сесть в легкой броне и не на каждый в тяжелой. Весьма полезная вещь и продуманная почти до совершенства — командные сообщения в игре. При малых усилиях можно выразить все о себе, своем местонахождении, текущем положении в обороне/атаке, позвать на помощь или отдать приказ.

А теперь поговорим о том, как все это выглядит визуально. Никого уже не удивит тот



факт, что в игре продуманы такие вещи, как погодные условия, время суток, время года и прочие тонкости, без которых ни одна нынешняя игра обойтись не сможет. Естественно, все прорисовано до мельчайших подробностей. Движок, кстати, совершенно новый, позволяет вести бои как на огромных открытых пространствах, так и в закрытых помещениях, не теряя при этом производительности, что, естественно, делает игру намного разнообразнее. Одно, правда, «но». Мало того, что в игре приходится большую часть времени летать, используя

ракетный ранец, а разработчики слишком перестарались с инерцией. Хотя, наверное, привыкнув, можно будет и не замечать, а, наоборот, часто использовать эту фишку. Ведь если грамотно научиться использовать ракетный ранец, шансы у противника будут составлять отрицательное число. Попасть в цель, находящуюся на земле — одно дело, а попасть в летящую — совсем другое и очень сложное. Тут требуется сноровка.

Что касается музыкального оформления, если его можно так назвать, то тут есть

несколько нюансов. С одной стороны, тяжелая гитарная музыка в стиле Trash весьма неплоха, с другой, она не подходит к игре ни с какого бока. Может, конечно, под нее убивать веселее, но, на мой взгляд, тут разработчики немного промахнулись. А звуковое оформление и речь — в самый раз. Просто и со вкусом.

Тему управления надо затронуть отдельно. Даже настроив его полностью под себя, нельзя сказать, что оно уж совсем удобное. Из-за многочисленных возможностей в игре управлять становится просто сложно, но привыкнуть можно.

Под завязку хотелось бы все же упомянуть о такой вещи, как Team Fortress. Не знаю, о чем думали разработчики Tribes, делая игру, но они не прогадали — это уж точно. Игра должна находиться у каждого, кому хоть раз приходилось играть в команде.

последний рубеж

КОСМИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ

В ближайшем будущем, четыре империи существуют в условиях напряженного спокойствия, которое не может поддерживаться в течение длительного времени. Далеко от своих границ, новые планеты находятся в ожидании превратиться в колонии, и четыре империи могут и сделают это. Наступил подходящий момент и все цивилизации подготовлены.

- 4 империи наделенные собственным искусственным разумом
- Военные, дипломатические и коммерческие стратегии
- 2 интерфейса игры: планетный и пространственный
- 36 видов единиц и 11 типов кораблей

Москва

Сеть магазинов
компании "СОЮЗ"

Воронеж

ул. Плеханова, 48

Иркутск

ул. Байкальская, 69

ул. Волжская, 14А

ул. Литвинова, 1

ул. Некрасова, 1

ул. Урицкого, 1

ул. Урицкого, 18

Махачкала

ул. Дахадаева, 11

Новороссийск

проспект Ленина, 31

ул. Рубина, 5

ул. Энгельса, 76

Новосибирск

ул. Ленина, 10

Норильск

ул. Талнахская, 79

Арарат

ул. Астраханская, 140

ул. Степана Разина, 80

С-Петербург

Загородный пр. 10

Лиговский пр. 107

Невский пр. 52/54

Василевский остров,

Средний пр. 46

Челябинск

ул. Цвиллинга, 64

Завоюй Вселенную!



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Windows 95/98,
Pentium 166 MHz (рекомендуется 200MHz)
32 MB RAM, 4x CD-ROM, 250 MB HDD
Видеокарта, совместимая с DirectX™
Звуковая карта, совместимая с DirectX™



dinamic



ENIGMA



ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2000 Dinamic Multimedia, S.A.

©2001 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь
в коммерческий отдел «Руссобит-М»:

тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;

телефон технической поддержки (095) 212-27-90;

e-mail: office@russobit-m.ru; web: www.russobit-m.ru



THE SIMS: HOUSE PARTY

Дмитрий ЭСТРИН

Да, теперь я вынужден признать, что Maxis сделала хороший add-on. Несмотря даже на то, что я не одобряю то, чем занимается Maxis все последнее время, мне придется признать, что The Sims: House Party — действительно отличная игрушка для всех фанатов.

черинки, если бы главными героями в игре были бы русские симы? По принципу количества спиртного?

Кстати, о спиртном — оно есть, и это не может не радовать! Более того, симы могут напиваться! Хотя это только слова — ничего такого уж нетрезвого они не вытворяют. Жаль, конечно, но **The Sims** — игра политкорректная во всех смыслах этого слова, и ничего с этим поделать нельзя.

Основная задача игрока — как уже говорилось ранее, следить, чтобы всем было весело. Сделать это, кстати, не слишком просто. Дело в том, что вечеринки американцев довольно часто посещают моральные диверсанты. Они не принимают участия в веселье вместе со всеми, а только расстраивают его. Диверсанты съедают все, что могут съесть, а то, что не могут, старательно надкусывают, влезают в оживленный разговор с глупыми комментариями, а под конец ломают кран в туалете. С диверсантами приходится бороться, но исключительно цивилизованными методами. Скучно, откровенно говоря.

Графика, звук, управление — никаких принципиальных изменений. Практически все осталось таким же, как было. Хотя, конечно, от add-on'a многого требовать все равно сложно.

Итак, что мы получаем в итоге. Как я уже говорил в самом начале, хорошее дополнение к

М так, представьте себе, вы платите деньги, покупаете **The Sims: House Party**, приносите его домой, а там... Там — разные фишки, вы ждали чего-то другого? Новые обои, новые скины, новая мебель, новые паркетные... И все для того, чтобы симы получили возможность устроить веселую вечеринку по-американски (это, когда все наряжаются в дурацкие костюмы, а из спиртных напитков есть только пулш). Идея Maxis, конечно же, уже сейчас получила широкое одобрение масс — американцы любят устраивать вечеринки.

Как все это выглядит, на самом деле? Предположим, вы фанат продвинутых тусовок и техно-дискотек. В этом случае вам придется организовать небольшой танцпол, приобрести пульт, поставить пару колонок для особо искушенных любителей музыки и позвать гостей. После этого гости, как ни странно, придут, и вы должны будете следить, чтобы им было весело, чтобы они прилично себя вели и чтобы не ломали краны в туалете. В целом, это все. Мало? Ерунда, можно устраивать другие вечеринки. Допустим, вы фанат тропиков. Возводим соломенную хижину, напяливаем на сима гавайскую рубашку и заставляем его до одурения жарить сосиски в барбекю. Гости, облаченные в такие же гавайские рубашки будут в кайфе.

Maxis дошла до того, что классифицировала вечеринки. Они бывают нескольких типов, о продвинутом и тропическом мы уже говорили. Бывают еще вечеринки для ковбоев. Интересно, как бы Maxis классифицировала ве-



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: симулятор
 Издатель: Electronic Arts Разработчик: Maxis
 Интернет: <http://www.thesims.com>
 Требования к компьютеру: Pentium II 333, 64 MB RAM, Win'95/98/2000

Из серьезных нововведений следует отметить то, что теперь всех своих соседей можно приглашать, сделав только один телефонный звонок, так называемый party call. Если раньше приходилось несколько раз совершать одинаковые действия в диалоговых менюшках, то теперь все значительно упростилось.

хорошей игре. Беда в том, что хорошая игра давно уже успела превратиться в занудную и сероватую традицию индустрии. Это несложно понять, и тогда **House Party** перестанет казаться чем-то ярким, неожиданным и увлекательным... Если вы этого понять не в состоянии, я вам искренне завидую.

Дмитрий Эстрин

8

Это - действительно отличный add-on. Необходимо добавить: к игре The Sims. И тогда все встанет на свои места.

Сергей Амирджанов

5

Продукт, предназначенный исключительно для тех, кто без ума от Sims. Мы уже нет... Примерно год как.

Максим Заяц

7

Веселый и наполненный массой приколов expansion pack для Sims дает повод вновь вернуться к творению Maxis.

Борис Романов

4

Maxis вместе со своими боссами из Electronic Arts прочно встала на легкий путь добычи максимальных средств из проверенных торговых марок.

24
 средний балл
6,0

ЭПОХА БИТВ®

AGE OF BATTLES

ЭТО НЕ МАТРИЦА

ЭТО РЕАЛЬНОСТЬ



Вы можете разыграть
все известные
времена древности.

Исторически
достоверные фигурки
воинов, осадные
машины, крепости в
масштабе 1/72.



Неограниченные
размеры армий.

Неограниченное
количество игроков.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
набор «Маведонская кавалерия»



Всегда есть в продаже в наших фирменных магазинах:

- г. Лобня, ул. Промышленная, 2
- Москва, ул. Милашенкова, д. 22

Телефон для справок 210-88-71



Наборы из серии «Эпоха битв» вы можете приобрести по почте обратившись по адресу:
Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2, ОАО «Звезда».
Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22
E-mail: zvezda@df.ru <http://www.ageofbattles.ru>
Почтовая рассылка осуществляется фирмой «Весь».

Спрашивайте в магазинах игрушек!



Олег Коровин

Я в смятении. Подобного не было уже давно. Даже когда вышел Black & White, я был не то, чтобы спокоен, но... Просто никакого смешения чувств не наблюдалось — с B&W и так все ясно. Однако буквально через несколько дней произошло нечто, из-за чего я и нахожусь теперь в конфликте с самим собой.

WORMS WORLD PARTY



ДОСЬЕ

Платформа: PC, Dreamcast Жанр: strategy
 Издатель: Interplay
 Разработчик: Team 17
 Требования к компьютеру: P2 200, 32 Mb RAM
 Интернет: <http://www.team17.com>

Одно из самых трудных занятий — писать про любимые игры. Вроде бы надо информацию изложить, донести до читателя то, что известно о проекте, да и вообще — излишняя эмоциональность не украшает. С другой стороны, если это твоя любимая игра, то, как можно быть спокойным при разговоре о ней!

Уже одного этого могло бы быть достаточно, чтобы вызвать противоречивые чувства у автора статьи (в данном случае, как можете догадаться, — у меня). Но нет ведь! На сей раз к тому факту, что

речь идет о Worms, который действительно является одним из моих любимых сериалов, примешивается еще одно обстоятельство. Я всегда говорил, что игры должны быть интересными не просто сами по себе, но и в сравнении с остальными. Они обязательно должны нести в себе что-то такое, что не просто бы привлекало игрока, но двигало жанр вперед. В то же время из этого правила есть масса исключений, когда игра, являясь никакой с точки зрения новаторства, мила настолько, что не полюбить ее просто нельзя. Возьмите, к примеру, гонки. Ведь по большому счету там на-

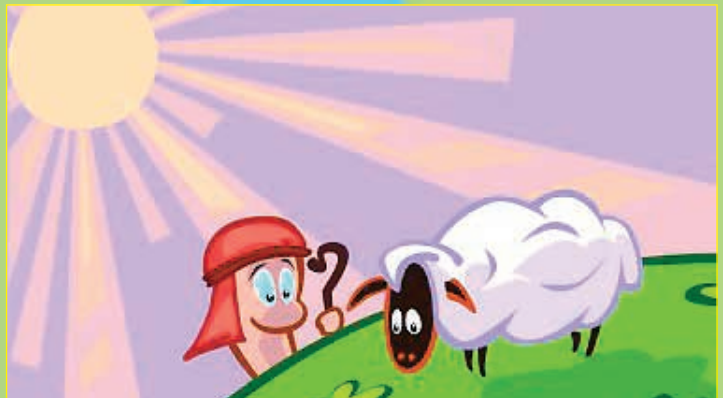


вергло меня в смятение. И все же, если я закончу статью на вступлении, думаю, руководство меня не поймет. Так что переходим непосредственно к обсуждению безумных, противоречивых, противоречиво-безумных Worms World Party.

Сюжет новой игры берет начало там, где закончилась предыдущая часть серии. Шутка. Никакого сюжета, конечно же, нет и быть не может. Допускаю, что шутка немного нервная, а что делать? Я просто пытаюсь решить, с чего начать: с хорошего или со всего остального. Ладно, сначала нейтральное. Если вдруг среди читающих есть те, кто слабо представляет, о чем вообще идет речь, поясню в двух словах. Worms — это пошаговая стратегия, где нашей задачей является командой своих червяков вынести к чертям всех, кто еще движется в командах противника. Для этой цели есть внушительный арсе-



Графически игра почти не отличается от Worms Armageddon.



личие чего-то новаторского в игровом процессе является скорее исключением, чем обязательным требованием.

Те, кто так же, как и я, с нетерпением ждали очередной части Worms, наверняка уже поняли, к чему я это все рассказываю и что по-

нал, включающий самые современные виды вооружения: все виды ракет, гранат и бомб, включая, разумеется, банановую бомбу; также оружие массового уничтожения и экзотическое — овцы, коровы, бабушки, кроты. Все это вы найдете в любой энциклопедии о современном вооружении. Основная прелесть в

Олег Коровин

7

Все те же Worms. В этом все достоинства и недостатки игры.

Сергей Амирджанов

6

Симпатичная новая серия Worms не блещет оригинальностью, но радует разнообразием.

Дмитрий Эстрин

7

Серия Worms - это что-то такое, что можно даже не оценивать. Кому-то нравится, кому-то нет... World Party ничего в этой установке не меняет.

Борис Романов

8

Нет лучшей забавы для изрядно "накачавшейся" компании, у которой нет больше сил, кроме как шевелить мышкой по столу.

28
средний балл
7,0



щее червяков в воду или просто в низины на карте. Если к этому добавить fort mode, получится еще интереснее. В этом случае полем боя становятся два острова, на которых и дислоцируются наши червяки. При этом «форт», конечно, условное название, так как он может представлять собой и курицу, и пиратский корабль, замок и дерево. Есть еще возможность при желании покупать оружие за очки, так, чтобы каждый мог играть именно с тем арсеналом, который ему лучше подходит. В основном же game modes просто увеличивают повреждения, наносимые тем или иным видом оружия. Короче, удручает, потому что называть это нововведениями язык не поворачивается.

Как и раньше, играть можно либо в single player, либо в deathmatch с компьютером, либо в hotseat, либо multiplayer. Одиночные миссии не изменились со времен Armageddon вообще. Только что карты новые нарисовали. Компьютер тоже не поумнел, и повышение уровня его «умности» означает лишь, что он перестанет совершать idiotские ошибки и научится очень метко стрелять. Hotseat по-прежнему остается главным козырем игры. Но лично мне с большим тру-

относится к голосам и музыке, которую мы выбираем для ознаменования собственной победы. В свете всего этого уже не вызывает эмоций тот факт, что наши червяки могут говорить и ругаться по-русски. Да, кстати, в качестве гимна России звучит музыка Глинки. Но это так, к слову.

Графика... а с ней все то же, что и с остальным. Технически — все по-старому. Только аппаратные требования почему-то выросли. А художники поработали отлично. Так и хочется добавить — «как всегда». Впрочем, возможно, я поторопился с похвалой. Все типы ландшафта остались прежними. Новые — только форты, но их лишь около десятка. Согласитесь, немного. А, впрочем, о чем я говорю! Если бы дело в картах...

Значит, так. Worms



Идя в магазин, человек абсолютно точно теперь знает, что он получит, купив очередное творение Team 17 — все то же он получит.



Художники поработали отлично. Так и хочется добавить — «как всегда». Впрочем, возможно, я поторопился с похвалой.



том, какое невообразимое количество подлостей можно подстроить при помощи всяких взрывающихся штук.

Самое интересное, что концепция не меняется уже много лет. То есть она остается ПОЛНОСТЬЮ идентичной. Сначала на это вообще не могли обращать внимание, так как более безумного времяпрепровождения многогером у монитора придумать было нельзя. Кто не представляет себе, как могут шесть человек сидеть перед компьютером на трех стульях с одной клавиатурой и мышкой, периодически кидаясь друг на друга с дикими воплями и жадной мстности в глазах и при этом считая, что это и есть настоящее веселье, тот вообще еще мало знает об этой жизни. Так было с Worms и Worms 2. Потому появились Worms Armageddon, и народ уже удивленно развел руками. Все-таки хотелось чего-то нового. А им (новым) там даже и не пахло. Тем

не менее, и Armageddon проглотили — потому что это Worms.

А теперь... а что теперь? Идя в магазин, человек абсолютно точно теперь знает, что он получит, купив очередное творение Team 17 — все то же он получит. А разработчики могут составлять список features хоть до посинения, пытаясь нас убедить, что вот этих трех строчек на коробке и еще вот того рисуночка раньше не было. Не спорю, не было. Теперь есть. А что это меняет?

Главную ставку в Worms World Party Team 17 сделали на game modes. Если перечислять их все, получится весьма внушительный список. Но это как всегда лишь для галочки. Реальный интерес представляют собой лишь несколько игровых режимов. Ну, например, «keep away from the edge». Перед каждым ходом случается землетрясение, сбрасываю-



дом удалось собрать достаточное количество энтузиастов, потому как большинство уже успели наиграться в Worms 2 и уже упомянутый (не раз) Armageddon. По Сети же игра ничего особенного собой не представляет. Так же, как и с компьютером, только оппоненты умнее. Просто нет главного — драйва. По крайней мере, это не идет ни в какое сравнение с тем, когда даже собирается толпа народу с ярым желанием порвать друг друга на куски.

Вообще, откровенная вторичность проекта доходит до абсурдного. Например, флаги команд, которые нужны-то только для красоты, все взяты из предыдущей части игры. То же

World Party — хорошая игра. Более того, это очень хорошая игра. Я понимаю, что после таких «лестных» отзывов это звучит как откровенное издевательство, но я говорю искренне. Собственно, всю статью я старался быть объективным — работа такая. Но давайте, наконец, говорить начистоту. Мы любим Worms. Мы любим старых добрых Червяков. И... мы получили их. Конечно, есть такая вещь, как «хотелось бы». Хотелось бы, чтобы были действительно новые режимы игры, а не вариации на тему. Хотелось бы, чтобы компьютер поумнел и научился записывать противника балками, жертвовать одним червяком ради убийства половины чужой команды и т.д. Много чего хочется. Всего этого мы не получили. Ну и пусть. Главное — у нас есть Worms. Не то что бы новые Worms, но все же. Ведь играть все равно будем. А как иначе? И будем доказывать всему миру, а не только знакомым, что являемся лучшими из лучших. А так как точно так же думают тысячи игроков по всему миру, можно будет найти огромное количество единомышленников. Потенциальных трупов, хе-хе.

SHADOW OF MEMORIES



Путешествия во времени... Кажется бы, только ленивый не использовал эту идею в сюжетах игр, фильмов и книг... и почти никому не удалось до конца реализовать все ее возможности. Мир прошлого или будущего в большинстве случаев нужен всего лишь для оправдания необычных декораций и имеет очень слабую связь с реальностью. «Давным-давно в далекой галактике...» или «На заре XXIII века, когда человечество уже покорило просторы Вселенной...»



3 наковая картина, не правда ли? Все эти миры изолированы друг от друга, и в них никак не прослеживается связь времен. А между тем именно события прошлого создают будущее — порой совсем не такое, как нам хотелось бы. И бесконечно счастливым может считать себя человек, которому выпал шанс изменить свершившееся и бросить вызов судьбе... Молодой человек по имени Eike Kusch был убит ударом ножа в спину на пустынной улице вскоре после того как он вышел из кафе. Личность убийцы так и не была установлена. В большинстве случаев это означало бы конец — конец истории, игры, фильма. Но для нас это только начало — начало новой приключенческой игры от компании Konami, получившей название **Shadow of Memories**.

Он очнулся в очень странном месте и понял, что умер. А затем он услышал голос, и голос этот предложил ему вернуться в прошлое и попытаться изменить роковую цепь событий. Eike получил возможность перенестись во времени на полчаса назад, собрать несколько чело-

век на городской площади и тем самым предотвратить убийство. Но этого оказалось недостаточно. Время, столь охотно изменяющееся в мелочах, становится крайне неподатливым, когда речь идет о ключевых событиях — таких, например, как жизнь человека. Где-то на невидимых скрижалях было записано, что именно сегодня человек по имени Eike Kusch должен умереть. Если по какой-то причине это не произойдет, возникнет парадокс, и время постарается исправить его. Как? Ну, к примеру, с помощью обрушившейся крыши горящего дома или же руками убийцы, притаившегося в густой кроне дерева. Назовите это судьбой, предначертанием — суть не изменится. Eike Kusch должен умереть, и если он не согласен с этим, ему придется основательно потрудиться, раз за разом устраняя новую причину своей гибели.

Обладатель таинственного голоса снабдил нашего главного героя устройством, позволяющим осуществлять путешествие во времени. **Shadow of Memories** разбита на десять глав, проходя по которым, нам предстоит побывать в 1980-м, 1902-м и



Максим Заяц

9

Один из лучших представителей своего жанра. Оригинальный сюжет, великолепные головоломки, захватывающая атмосфера...

Сергей Амирджанов

8

Одна из лучших адвенчур на моей памяти. Тем удивительнее, что на свет ее произвела Konami, автор Tokimeki Memorial и Metal Gear Solid.

Дмитрий Эстрин

8

Можно сказать очень просто: adventure, в которую можно играть долго, интересно и со вкусом.

Борис Романов

8

Торжественная, изящная и симпатичная адвенчура доказывает, что не только европейцы умеют выдумывать красивые истории.

33
средний балл
8,3

1580 годах одного и того же небольшого городка, исправляя роковую цепь событий, ведущих к гибели главного героя. Правила очень просты: оказавшись в прошлом, мы видим в углу экрана двое часов, которые показывают время прошлого и время будущего. И те и другие часы идут — мы не можем вернуться назад в ту же секунду, когда отправились в прошлое. Чаще всего нам известно точное время гибели Ейке и чаще всего нам приходится торопиться для того чтобы предотвратить ее. Не страшно умереть в настоящем — после пары саркастических замечаний нашего таинственного друга он вернет героя к последнему ключевому моменту. Куда страшнее погибнуть в прошлом — в этом случае возникнет временной парадокс, остановить который не в силах никто.

изящными головоломками и захватывающей атмосферой, делают эту игру одним из лучших представителей жанра... с одним лишь только «но», которое не позволяет поставить **Shadow of Memories** высший балл. Как это ни парадоксально, речь идет о графике...

Казалось бы, с техническими возможностями PlayStation 2 такого вопроса вообще не должно было возникнуть. Однако в случае с **Shadow of Memories** мы можем говорить скорее об удачном стиле, нежели о качественном графическом исполнении или анимации. При создании трехмерных моделей разработчики явно пожалели полигонов, и это не могло не сказаться на внешнем виде игровых персонажей. К легкой угловатости и не слишком высокой де-

Весьма впечатляющее качество моделей персонажей в Shadow of Memories сочетается с детализованным задним планом.



ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation 2
 Жанр: adventure
 Издатель: Konami
 Разработчик: Konami
 Интернет: <http://www.konami.com/>

Shadow of Memories является классическим представителем жанра adventure, что означает минимум action и максимум сюжетных поворотов, головоломок и тайн. В роли Ейке Kusch мы бродим по улицам маленького городка, знакомимся с его обитателями и ищем способы устранить причину очередной гибели главного героя. От классического квеста **Shadow of Memories** отличают разве что часы, непрерывно отмеряющие оставшееся нам время, да напряженная, захватывающая, как в хорошем фантастическом фильме, атмосфера. На прохождение всех десяти эпизодов игры нам потребуется порядка шести часов. Так мало?! Но первое прохождение — это всего лишь один путь и одна из пяти (!) возможных концовок. Проходя игру заново, начиная с первого нападения возле кафе, мы будем наперед знать всю последовательность событий и сможем найти более удачное решение — тем более, что после каждого прохождения в игре появляются новые, неизвестные нам возможности. То, что при повторном прохождении никто не отнимает у нашего героя всех знаний, полученных ранее, и наоборот, у него появляются новые возможности, в комплекте с оригинальным сюжетом,

тализация текстур добавляется далеко не всегда удачная анимация — движения людей, например, зачастую выглядят довольно неестественно. Поправить положение могут действительно великолепные спецэффекты, весьма впечатляющие ролики на движке игры и качественный звук — но все равно, от игры такого уровня хотелось бы ожидать большего.

Shadow of Memories и **Shadow of Destiny** — два названия одной и той же игры, предназначенные для японского и американского издания. И до чего же приятным оказался тот факт, что в японской версии присутствуют не только субтитры на английском языке, но и голоса персонажей! Озвучка игры выполнена на хорошем профессиональном уровне, и это еще один — далеко не последний — довод в пользу того, что **Shadow of Memories** может стать украшением любой домашней коллекции. Просто... отвлечитесь от внешнего вида игры, позвольте приключению захватить себя и наслаждайтесь очередным шедевром компании Konami. ●

Интернет-магазин с доставкой на дом

e-shop

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



NEW! (Sony) AIBO Entertainment Robot \$2499.99

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

\$199.99	HOT! DreamCast (NTSC)	\$48.99	(DC) Dreamcast Blaster	\$35.99	Omika jira Dreamcast	\$39.99	Memory Pack VMU
\$23.99	(DC) Omikron	\$65.99	(DC) MDK 2	\$69.99	(DC) Seaman с микрофоном	\$59.99	Furby
\$229.99	NEW! Nintendo 64 Pikachu (US)	\$79.99	NEW! (N64) Paper Mario	\$89.99	(N64) Legend of Zelda: Majora's Mask	\$79.99	(N64) The World is not Enough
\$104.99	(Color) Game Boy	\$29.99	GB Power Handles	\$47.99	(GB Color) Tomi Hawk Pro Skater 2	\$25.69	(GB) Pinocchio
\$159.99	NEW! (US) PS One	\$42.99	(PAL) The World is not Enough	\$65.99	(US) Fear Effect 2: Retro Helix	\$9.99	(US) Nanotek Warrior Special price

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

услуга 48 часов Money Back, смотрите подробности на www.e-shop.ru

ILLBLEED



Олег Кафаров

Когда вы будете читать этот обзор, многие из вас, наверное, уже попробуют себя в качестве заложников дома ужасов с таинственным названием Illbleed и на своей шкуре испытают то, что Sega называет «самая страшная игра всех времен и народов». Да, впрочем, и не важно, знакомы ли вы лично с Illbleed или нет. Давайте вместе постараемся разобраться, что же наделало так много шума в современной игровой индустрии.

Примерно год назад компания с громким названием Crazy Games (ранее Climax Graphics) анонсировала новый проект, который, по ее личным заверениям, должен был стать настоящей сенсацией в жанре «survival horror». Компания уже знакома обладателям Dreamcast своим продуктом Blue Stinger, который увидел свет в 1999-ом в качестве одного из launch-title'ов приставки. Проект запомнился всем как прекрасно оформленный дизайнерами продукт, основанный на довольно захватывающем сюжете, однако стал эталоном плохой работы камеры, ужасного управления и позорной озвучки. Согласитесь, неплохое сочетание! Но при всем этом Blue Stinger был совершенно не страшным, он был не в силах заставить игрока с замиранием сердца, несмотря ни на что, продолжать изучение захваченного инопланетянами таинственного острова (поэтому-то у

меня так и не хватило терпения пройти его до конца). С Illbleed такого, поверьте, не повторится! Нет, не в том смысле, что на этот раз у меня хватит терпения, а в том, что игра по-настоящему очень захватывающая!

На самом деле жанр с пугающим названием «survival horror» (ужасы с борьбой за выживание) знаком нам уже достаточно давно. Пионером в этой области стала французская компания Infogrames, выпустившая в далеком 1992-ом некогда очень популярный Alone in the Dark. Игровой мир принял новинку «на ура». За первой частью незамедлительно последовало продолжение, а затем - огромное количество самых разнообразных клонов других компаний, бравших за основу ту же концепцию, что и Infogrames. Через некоторое время мы знакомимся с сериалом под названием Resident Evil, который вот уже



Главную идею разработчиков угадать нетрудно: им хотелось залить экраны телевизоров настоящими морями крови. Удалось.

Олге Кафаров

7

Очень достойный и неординарный проект. Прекрасная графика, атмосфера и незабываемый игровой процесс способны произвести неизгладимое впечатление.

Сергей Амирджанов

6

Игра должна была получиться невероятная. Веселая и страшная одновременно, с диким дизайном.

Дмитрий Эстрин

8

Самое главное, что оригинально. И местами страшно. Хотя, по большей части, все-таки смешно...

Максим Заяц

7

Второе творение команды, создавшей Blue Stinger впечатляет несколько меньше. Хотя времени у разработчиков было хоть отбавляй.

28
средний балл
7,0

на протяжении многих лет пользуется заслуженной популярностью у геймеров. Обладателям Dreamcast **Illbleed** понравится, скорее всего, по двум причинам: во-первых, на приставке достаточно мало представителей этого жанра - всего-навсего *Carrier* и *Resident Evil: Code Veronica*, а, во-вторых, потому, что проект действительно оригинальный и новаторский!

Итак, действие разворачивается в виртуальном доме ужасов, созданном миллионером Майклом Рейнолдсом, голливудским продюсером фильмов ужасов. Так вот, господин Рейнолдс, воодушевленный успехом популярной игры «Кто хочет быть



Встречи с зомби и прочей нечистью гарантированы.



ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast
Жанр: Survival horror action
Издатель: Jaleco
Разработчик: Crazy Games
Онлайн: www.jaleco.com



миллионером» (или «О, счастличик!» - кому как больше нравится), решил сам устроить нечто подобное. Только в своем варианте он не утруждает себя задаванием пятнадцати вопросов и тремя подсказками, а просто-напросто запускает очередного игрока в построенный им дом ужасов и ждет, когда очередной «счастличик» выйдет из этого дома целым и невредимым. Чего, кстати, никогда почему-то не происходит! Так случилось и с тремя друзьями главной героини игры, молодой девушки по имени Эрико, которую преследует Эрико, вместо того чтобы как все обычные девушки бегать по магазинам, покупая себе модные обновки, является главой клуба любителей острых ощущений под названием Castle Rock High School Horror Club. Поэтому отважная юная особа решила сама разобраться в таинственном исчезновении своих друзей и лично отправляется в мистический мир **Illbleed**...

После того как девушка пересекает порог дома, она попадает в некую виртуальную реальность, до отказа наполненную самы-

ми монстрами и зомби, встречающимися на пути, у Эрико зачастую нет, поэтому очень часто приходится от всех этих чудовищ просто банально уносить ноги, сталкиваясь на пути еще с дюжиной подобных тварей, вылезаящих из-под пола, выпрыгивающих из темных углов и даже из унитазов! Постепенно весь игровой процесс превращается в совершенно сумасшедшую беготню по закоулкам огромного дома, отчего играть в **Illbleed** становится еще интерес-



Первое, что привлекает внимание, - наличие на экране, помимо уже знакомых показателей, еще трех, которые отображают чувства вашего персонажа: слух, обоняние и интуицию.

ми разнообразными тварями и монстрами, способными свести в могилу не только саму Эрико, но и сидящего по ту сторону экрана геймера. Всего вам предстоит изучить семь огромных миров игры, каждый из которых будет все больше и больше вызывать у вас отвращение и заставлять задумываться, как такое можно было придумать! В конце каждого уровня вас будет лично встречать сумасшедший Рейнолдс, принимая вид босса-монстра, и устраивать вам всевозможные гадости.

Первое, что привлекает внимание, - наличие на экране, помимо уже знакомых показателей, еще трех, которые отображают чувства вашего персонажа: слух, обоняние и интуицию. Именно они и призваны помочь нам, именно на них и придется ориентироваться большую часть игры. Например, когда вы приближаетесь к потенциально опасному (а, соответственно, пугающему) месту, показатель «шестого чувства» начинает настойчиво вас об этом предупреждать. «Пугающих мест» в **Illbleed** насчитывается, кстати, более трехсот. И они настолько неожиданны, что практически каждый раз заставляют нас вздрагивать, судорожно вытирая выступающий на лице холодный пот. Подручных средств для борьбы с многочисленными

нее и увлекательнее, так как такого мы еще нигде не встречали! Погибнуть же наша героиня может либо от рук очередного монстра, либо от сердечного приступа, который может, кстати, случиться и с вами, если вы вовремя не приготовите себя к тому, что из-за угла вот-вот появится нечто невообразимое с топором в руках.

Вот такой незатейливый сюжетик! По заявлению главного продюсера проекта, команда разработчиков досконально изучила человеческую психологию страха, и теперь они могут заставить дрожать от ужаса абсолютно любого. Геймер должен будет в точности испытать те чувства, которые испытывает человек при посещении настоящего дома ужасов. Теперь же перейдем к вопросам более серьезным. На этот раз компания Jaleco, разработчик **Illbleed**, приняв во внимание печальный опыт *Blue Stinger*, уделила повышенное внимание управлению и работе камеры. В результате управлять главной героиней стало достаточно легко, она не сталкивается лоб в лоб со стеной, словно слепой котенок, как это зачастую делали персонажи *Blue Stinger*. Камера, наблюдающая за действием со стороны, также научилась показывать происходящее с наиболее удобного ракурса. Камера либо классическим образом

следует за героиней сзади, либо застывает в определенном месте, показывая особо запоминающиеся драматические моменты со стороны. Вообще же, камерой можно управлять вручную, выбирая любой из четырех понравившихся вариантов ее положения.

Графически проект выглядит также очень привлекательно! **Illbleed** использует все возможные мощности Dreamcast, без всякого намека на торможение. Много внимания разработчики уделили небольшим деталям: например, при желании можно рассмотреть название книги, стоящей на полке, можно заняться изучением интерьера дома ужасов. Кровь, избыток которой может повергнуть многих в состояние шока, брызжет из ран героини и расчлененных зомби словно настоящая. Модели Эрико и окружающих ее монстров выглядят очень впечатляюще. Видно, что художники провели за работой не один день, стараясь

создать по-настоящему страшных тварей. Единственное, что время от времени может заметить игрок - так это немного не проработанная анимация главной героини, ее немного скованные, неправдоподобные движения. Особенно это заметно, когда Эрико выполняет одновременно несколько движений, например, бежит и тут же совершает затяжной прыжок.

От себя же я могу добавить лишь то, что, безусловно, попробовать покорить ужасы **Illbleed** должен каждый из вас. Творение Jaleco намного динамичнее *Resident Evil* или того же *Silent Hill*. Игра просто создана для тех, кто уже давно истосковался по настоящему острому ощущению и кто хочет заработать миллион, хоть и виртуальный, доказав, что и у **Illbleed** есть выход! Зато какое облегчение испытываешь, когда Эрико, наконец, выходит из безумного дома победительницей! Теперь вы можете со спокойной душой отложить валидол в сторону - он вам больше не понадобится! Думаю, что на этот раз с **Illbleed** не повторится того технического конфуза, который произошел с *Blue Stinger*. Я даже склонен думать, что все то, чем богат новый продукт, сумеет затмить славу *Resident Evil*. Настоятельная рекомендация - если вы не являетесь сторонником жестокости, крови и насилия, а также являетесь очень впечатлительным человеком, даже и не думайте о приобретении **Illbleed**. Выбросьте ее из головы! Игра получилась действительно самой страшной из всего того, что мы видели ранее... ●

САФАРИ БИАТЛОН

Олег Коровин



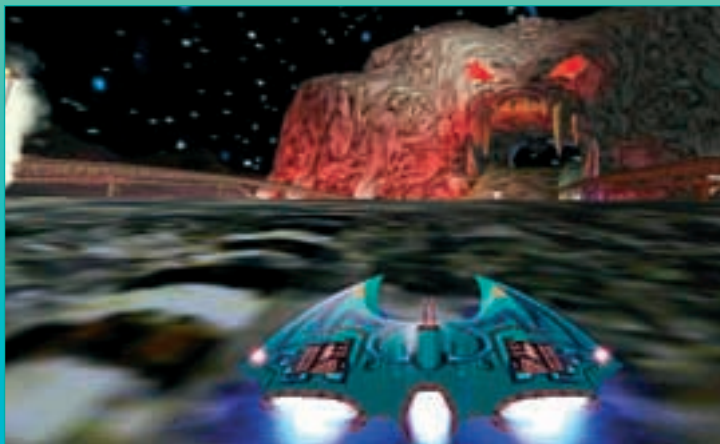
Иногда друзья меня просят описать ту или иную игру в двух словах — просто, чтобы стало понятно, о чем там идет речь каковы основные особенности. И, представьте, иногда мне приходится, замаявшись, говорить, что сделать этого я не могу. Их лица в этот момент надо видеть.

Оно и понятно. Ведь вроде как именно этим — описанием игр — мне приходится заниматься с завидным постоянством. Понятно, что они удивляются, но мне и самому странно осознавать, что иногда просто невозможно описать игру в двух словах.

А причин тут, собственно, две. Самая очевидная — есть такие игры, о которых коротко ну никак не расскажешь. Тот же Black & White в кратком изложении я и сам не узнаю. И уж тем более о нем не получит никакого представления человек, который игру в глаза не видел (представьте, есть и такие). А вторая причина... с одной стороны, гораздо банальнее, но с другой — сложнее для понимания. Все мы слышали о плохих игрушках (нас ими в детстве пугали), но с этими все просто. Тут недостатка в выражениях человек испытывать не может. Но есть еще некая категория «ни два, ни полтора». Вот о таких продуктах говорить сложно. Возьмите любую «средненькую» 3D RTS и попробуйте сжато изложить ее суть. Под получившееся описание подойдет еще десяток подробных «шедев-

ров». Согласен, они действительно мало чем отличаются друг от друга, но все же очевидно, что какие-то особенности должны быть. Если такая ситуация с RTS, то что уж говорить о гонках.

Ох, уж эти гонки! Что за жанр! Он, кажется, так и манит разработчиков выпускать все



больше и больше «серости», заполнять ею рынок, который превращается в симпатичненькое такое болото. И, знаете, в таких условиях я считаю Need For Speed вполне достойным сериалом — приходится сравнивать с тем, что есть.

И вот у нас на повестке дня стоит **Сафари Биатлон**. Это та игра, о которой действительно трудно говорить. А все потому, что не о чем. Нет, не стоит думать, что это откровенно плохая поделка — вовсе нет. Ее даже скучной я бы не назвал, просто мы и так уже все о ней знаем. Знают даже те, кто впервые слышит это название. Собственно, когда я был в «Никите» и видел игру в незаконченном виде, уже было ясно, что ничего особенно не изменится к релизу. Так и получилось.

Значит, **Сафари Биатлон** — футуристические гонки. Что должно присутствовать в игре этого жанра? В первую очередь — скорость. Есть скорость. Куча машин космического дизайна и не менее космических скоростей? Есть машины и скорости. Вопреки моде, правда, нет сюжета, который бы в красках объяснял вселенскую значимость происходящего, но без него, думаю, проживем.



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: гонки
Издатель: Никита Разработчик: Никита
Требования к компьютеру: PII 266, 64 Мб RAM,
3d accelerator
Интернет: <http://www.nikita.ru>

Чем больше я думаю об этой игре, тем больше удивляюсь. Перед нами действительно стопроцентный «средний» проект. Это выражается во всем. В первую очередь — мнение самих разработчиков. В «Никите» к **Сафари Биатлон** отношение довольно теплое, и делали игру без халтуры. В то же время ясно, что это далеко не центральный проект компании. Да никогда и не должен был он таковым стать. Далее. Аудитория, на которую рассчитан продукт. Это не симулятор и не кровавые гонки на выживание — просто гонки. Так что контингент покупателей самый широкий. В самой игре соотношение достоинств и недостатков строго один к одному (я говорю в первую очередь не о количественном соотношении, а о качественном). Из всего этого следует, что и геймер будет относиться к Са-

Олег Коровин

7

Если сядете играть, думаю, вам понравится. А через полчаса либо отложите диск в сторону навсегда, либо... продолжите играть. Главное — ничего не ждите от игры.

Сергей Амирджанов

7

Новая гонка от компании "Никита" ничуть не хуже Episode 1 Racer. Не хватает лишь лицензии Star Wars. Или хотя бы какого-нибудь "Соляриса".

Дмитрий Эстрин

7

Отрадно, что российские разработчики обратили свое внимание на аркадные гонки. Как показывает пример с "Сафари Биатлон", они их делать умеют.

Максим Заяц

7

Быстрые, технологически сильные и достаточно разнообразные футуристические гонки.

28
средний балл
7,0

фари Биатлон соответственно: игра почти идеальна, если хочется быстрой езды, а все остальное уже успело надоесть. Кто-то купит ее просто наугад, посмотрев на красивую обложку и картинку. Так что все сходится.

Соревнования разворачиваются на трех планетах: Сохмет, Морена и Лекеон. На каждой из них различны климат и ландшафт. Представлены: горная местность на Сохмете, далее идет планета вечных льдов и, наконец, огненный Лекеон. На каждом из этих небесных тел проходят соревнования разного уровня. Сначала планетарный, затем галактический и, конечно, вселенский. Так что есть реальная перспектива стать чемпионом Вселенной по **Сафари Биатлону**.



Средства передвижения. С ними все в порядке. Их много. Они разные. Но вопрос с управлением чудесами техники остается открытым. Физическая модель, мягко говоря, раздражает. Начну с малого. У каждой машины есть максимальная скорость, которую она набирает за несколько секунд, и дальше спидометр не отклонится ни на километр. Едем ли мы по прямой, закладываем ли вираж — все равно. Скорость упадет только при отпущенном газе или столкновении. А последние реализованы просто ужасно. Я не могу понять, почему наш болид ведет себя как теннисный мячик при попадании в стену. Причем, чем выше скорость, тем сильнее отскок. Таранить другие машины вообще бесполезно, потому что пострадавшим всегда оказывается игрок. И хотя есть такой параметр, как масса (которая для каждой машины своя), реально она едва ли оказывает влияние на поведение техники. Вызывает недоумение и тот факт, что все машины совершенно одинаково реагируют на руль. Это притом, что часть из них являются колесными, а другие — антигравитационными.

Одним из наиболее приятных моментов в игре являются трассы. Сделаны действительно качественно. Во-первых, они длинные. Во-вторых, разнообразие окружающей местности заметно даже в пределах одного трека. И плюс куча мелких деталей, которые очень поднимают настроение. Трассы буквально переливаются всеми цветами радуги от естественных и искусственных источников излучения: прожекторов, озер лавы, неоновых вывесок (на которых, кстати, можно видеть рекламу известного вам журнала с инициалами С.И., за что «Никите» большое спасибо). Есть и интерактивные объекты, к коим относятся поднимающиеся иногда автоматические ворота. Довольно забавное ощущение: несешься к закрытым створкам на бешеной скорости и... в последний момент они все же успевают открыться (а иногда не успевают... :))

За призовые места мы получаем деньги, на которые покупаем машины и получаем доступ к новым трассам. И все было бы хорошо, если бы... короче, для того чтобы открыть новый трек, нужно не просто иметь достаточно денег, но обязательно победить в предыдущем заезде. Зачем?! Я, конечно, понимаю желание разработчиков заставить игроков подольше любоваться трассами, но обычно этого добиваются ненасильственным путем.

О графике в подобных играх обычно говорят «милло». Действительно мило. Вполне симпатично, но без изысков. Все самые необходи-

мые эффекты присутствуют, и для глаза картинка в целом приятная. Впечатление несколько портит только один момент. Даже на самом высоком уровне детализации дальние объекты прорисовываются прямо на ваших глазах, а не заранее, как положено.

В игре есть возможность отстрела соперников. Для этого по трассе разбросаны power-up'ы. С этим все стандартно, за одним исключением. Успешный выстрел в плане физики производит точно такой же эффект, как и столкновение. Так что реально об охоте речь не идет — просто подспорье в борьбе за лидерство.

Наши оппоненты на удивление грамотные гонщики. Вернее, грамотно сделанные. С одной стороны, компьютер не хамит постоянно своими выигрышами, но в то же время ведет себе достаточно агрессивно: при возможности старается бортовнуть, часто выхватывает очередную power-up прямо из-под носа и, кстати, умело затем его использует.

Не могу молчать насчет звука, ибо здесь он просто ужасен. Буквально во всем: «рев» моторов, звуки выстрелов, ambient sound — просто жуть. То же относится и к музыке. В результате уже на втором круге я выключил все это великолепие и поставил музыкальный компакт, который вернул настроение в норму.

Ну что, как впечатления об игре? У меня, если честно, никак. Все хорошее и плохое в этом продукте оказалось удивительно уравновешенным. До такой степени, что впечатления не остается никакого. Если же вы считаете **Сафари Биатлон** провалом, то вы не правы. Игра действительно неплохая. Более того, играть можно и не без удовольствия. Просто вряд ли захочется делать это повторно. ●

Интернет-магазин с доставкой на дом

e-shop

http://www.e-shop.ru

e-mail: sales@e-shop.ru

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



\$19.99	СКОПО! Black & White (рус. док.)	\$62.99	Quake III: Arena	\$37.99	Ultima Online: Game Time	\$105.99	NEW! Half-Life: Platinum (коллекционное издание)
\$7.99	Шторм	\$7.99	ОНИ	\$19.99	Ultima Online: Renaissance	\$25.99	Diablo II (рус. док.)
\$18.99	ALICE	\$32.99	HOT! EverQuest: The Scars of Velious	\$49.99	NEW! Real Myst 3D	\$62.99	NEW! SWAT 3: Elite Edition
\$19.00	NEW! Undying (рус. док.)	\$65.00	(OEM) PCTV	\$49.99	NEW! Top Gun Fox 2 Pro	\$157.99	Force Feedback Racing Wheel
\$35.00	Montago II Quadzilla	\$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

В нашем магазине действует услуга 48 часов Money Back, смотрите подробности на www.e-shop.ru

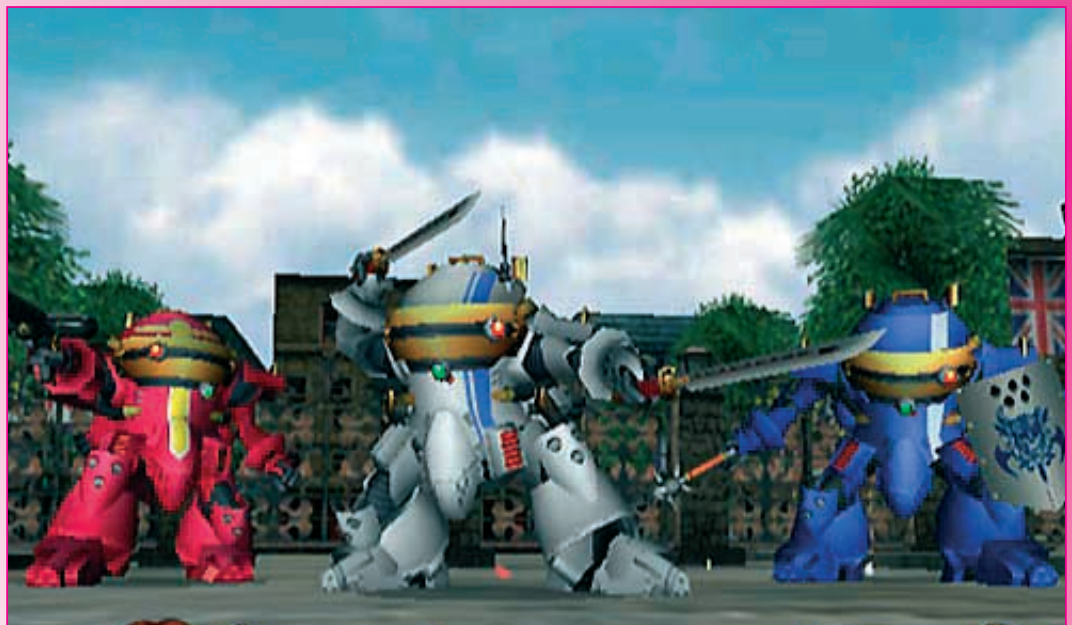
SAKURA TAISEN 3

Если вы не пролистали мимо этого разворота и хотя бы немного заинтересовались представленными скриншотами, то знайте, что игра, о которой сегодня пойдет речь, навряд ли когда-либо попадет к вам в руки. И несмотря на то, что это одно из лучших игровых произведений, когда-либо вышедших на Dreamcast, Sakura Taisen 3, скорее всего, так и не будет переведена на английский и не выйдет ни в Америке, ни в Европе.



Играть в ЭТО на японском не то что бы сложно или слишком непонятно, это просто обидно. Как и в любой японской RPG-адвенчуре, главное в **Sakura Taisen** — сюжет. Но и помимо него в игре столько всего удивительного, что ни один приверженец аниме-культуры не имеет права пропустить этот шедевр.

Сериал **Sakura Taisen** является третьим по популярности игровым сериалом Японии, после Final Fantasy и Dragon Quest, и представляет собой совершенно уникальное сочетание адвенчуры, пошаговой стратегии, симулятора отношений и RPG. То есть, фактически, микс всех тех жанров, которые пользуются значительной популярностью в Стране Восходящего Солнца. Первые две серии игры вышли на Sega Saturn, что и обусловило, скорее всего, непоявление англоязычных версий на западном



рынке. В 2000 году компания Sega объявила грандиозную акцию, которая продолжалась в течение всего года и вылилась в результате в выпуск ремейков как первой, так и второй серии **Sakura Taisen** для Dreamcast, наряду с несколькими чуть менее амбициозными проектами в той же Вселенной. Закончиться все это,

по идее, должно было поздней осенью с выходом третьей, эксклюзивной для Dreamcast версии игры, над которой в поте лица трудились создатели гениальной Skies of Arcadia на студии Overworks. Однако выпустить проект в свет удалось лишь в конце марта. Встреченная теплыми отзывами и весьма при-

личными объемами продаж, особенно если учесть те проблемы, с какими сталкивалась Sega на протяжении последних месяцев на своем родном рынке, **Sakura 3** безоговорочно является лучшей в серии. Внушительных размеров бюджет, масса невероятного качества анимации, великолепный боевой 3D-

Сергей Овчинников

9

Одна из лучших игр в истории Dreamcast. И, увы, практически недоступная для англоговорящей аудитории.

Сергей Амирджанов

8

Несмотря на высочайшее качество "третьей сакуры", поиграть в нее и полностью насладиться японским шедевром суждено немногим.

Дмитрий Эстрин

8

Откровенно говоря, я бы очень хотел вообще не оценивать Sakura Taisen 3, несмотря на всю свою "экспертную" сущность.

Максим Заяц

8

Мне безумия своих коллег по поводу Sakura Taisen, увы, не понять. Однако, увидев игру в действии, спешу воздать ей должное.

33
средний балл
8,3



ляется не что иное, как французская столица, Париж. Ichiro покидает родную страну, чтобы возглавить новый отряд, состоящий на этот раз исключительно из новых лиц. Надо сказать, опасения по поводу того, что, отойдя от японского колорита и знакомых персонажей, Sakura потеряет свой шарм, совершенно не оправдались.

От французских мотивов игра только выиграла, став более разнообразной и колоритной. Во многом это случилось благодаря тому, что над третьей серией игры Sega работала на редкость добросовестно, всерьез полагая, что именно этот проект реально способен вернуть народу веру в возможности Dreamcast. Отсюда и приличные потраченные деньги, и, как следствие, высочайшее качество анимации, рисованных и CG-картинок, проработка персонажей и разнообразие сценарного безумства.

этого, доброе расположение девушек к вашей персоне помогает им повышать свои боевые характеристики.

Больше всего, по сравнению с первыми двумя играми, изменилась в **Sakura Taisen 3** боевая система. Пропало двухмерное игровое поле, расчерченное на строгие квадратики, и вместо него вы-

бует траты одной фазы. При этом счет расстояния ведется не по тому, сколько шагов приходится сделать роботу, а по тому, какое реально расстояние он преодолел. То есть, если вы захотите обойти небольшой домик вокруг и остановиться на том же месте, где и стояли минуту назад, то на самом деле это действие не будет вам стоить ровным счетом ничего.

В первых двух играх серии специальный отряд японских вооруженных сил Imperial Flower Assault Unit, состоявший из восьми девушек, обладающих сверхъестественными способностями и их командира Ichiro Ogami, сражался на улицах Токио начала XX века с армией демонов, задумавших покорить японскую столицу.



Для выполнения же суперударов имеет-ся другой «счетчик», который располагается под линейкой здоровья. Как и система лимитов в Final Fantasy, счетчик этот заполняется по мере того, как ваши роботы получают повреждения. А может заряжаться и специальной командой, которая, естественно, займет несколько фаз хода. Бои проходят на манер Final Fantasy Tactics и не являются ролевыми в полном смысле этого слова. Все, что здесь есть от RPG, — это магия. Все остальное — чистой воды пошаговая стратегия. Причем отлично сбалансированная и на редкость красивая.

У всей игры лишь один серьезный, но, увы, неисправимый недостаток. Sakura Taisen 3 выпущена только на японском. И английской версии нам пока ждать неоткуда. Впрочем, если Sega портирует иг-



ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast

Жанр: Лирическая пошаговая стратегия

Издатель: Sega Разработчик: Overworks/ Red

Company Количество игроков: 1

Онлайн: www.sakura-taisen.com

движок и отличный сюжет сделали свое дело. Наша же редакция, прочно подсевшая еще на первую **Sakura Taisen**, выпущенную на Dreamcast еще в мае прошлого года, просто в восторге. И вот почему.

В первых двух играх серии специальный отряд японских вооруженных сил Imperial Flower Assault Unit, состоявший из восьми девушек, обладающих сверхъестественными способностями и их командира Ichiro Ogami, сражался на улицах Токио начала XX века с армией демонов, задумавших покорить японскую столицу. После того как угроза с Токио была снята, выяснилось, что планы армии демонов простираются гораздо дальше, и следующей их целью яв-

Собственно, игра подразделяется на две основных мало похожих друг на друга секции. В одном режиме вы бродите по трехмерному Парижу (с видом сверху), общаетесь с девушками и другими персонажами и двигаетесь по сюжетной линии, популярно налаживая или же портя отношения с героинями. Выглядит это как круто ветвящийся интерактивный фильм. Чуть ли не каждую минуту в беседе перед вами встает выбор, что ответить той или иной героине. В результате же вы услышите короткий музыкальный тон, подсказывающий, понравилось ли ей то, что вы сказали, либо же девушка рассержена, и вы ей вообще что-то не нравитесь. Все это в результате должно привести к тому, что наиболее расположенная к вам героиня из пяти представленных (неуклюжей катюльки, яростной экс-пиратки, брутальной преступницы, молоденькой фокусницы и вечно печальной целительницы) к концу игры в вас влюбится. Помимо



росли великолепные полигональные пейзажи (на движке Skies of Arcadia), по которым роботы могут ползать так, как им заблагорассудится. Каждый ход разбит теперь на восемь стандартных фаз, в каждую из которых персонаж может передвигаться по полю боя либо же атаковать противника. Атака, занимающая пять фаз подряд, будет ознменована особым спецударом, который способен значительно сильнее ранить противника. А перемещение робота на расстояние, эквивалентное бывшей «клетке», потре-



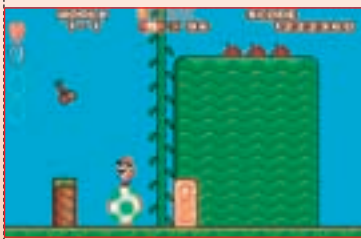
ру на PlayStation 2 (а такой анонс, в общем-то, уже сделан, просто пока непонятно, относительно какой из серий), то известная многим фанатам студия Working Designs, скорее всего, возьмется и за локализацию игры для американского рынка. Впрочем, зная методы работы WD, придется надеяться лишь на чудо, чтобы проект увидел свет хотя бы капельку раньше, чем через обычно положенные три года... Но качества нового творения Sega/Overworks это ничуть не умаляет. ●

SUPER MARIO ADVANCE

Академик

С самого дня анонса GameBoy Advance все поклонники Nintendo сознавали тот факт, что на новую систему от Nintendo будет выпущено огромное количество проектов, составляющих золотой фонд одной из самых успешных консолей в истории — Super NES. И несказанно этому радовались. Ведь именно во времена SNES Nintendo превратилась из единственного и безальтернативного производителя игровой продукции в лучшего представителя индустрии.

Когда впервые всплыли новости о **Super Mario Advance**, ни у кого не было никаких сомнений в том, что под этим именем выйдет в свет лучший двухмерный Mario из всех доселе существовавших — Super Mario World образца 1991 года, появившийся на свет вместе с Super Nintendo. Однако в замыслах компании, как выяснилось, был выпуск не только одного представителя сериала, но и вообще всех игр Mario, кроме тех, что уже были переделаны для GameBoy и GameBoy Color. Соответственно, список должен был возглавить не шедевральный Super Mario World, а следующий за Super Mario Bros проект, которым является выпущенный на NES в 1988 году Super Mario Bros 2. Под этим именем игра продавалась в Америке. В Японии же никакого Марио в игре не было вообще. Называлась она Doki Doki Panic, и Shigeru Miyamoto никакого отношения к ее созданию не имел. Впрочем, Вселенная Mario прижилась в тропическом мире, и в Штатах игра пользовалась колоссальным успехом. А позже была выпущена и в Японии в рамках сборника Super Mario All Stars для SNES с улучшенной графикой и новым названием Super Mario USA. Теперь же ей



предстоит второе рождение именно в том варианте, в котором увидели проект игроки на SNES. Несмотря на очевидные графические усовершенствования, **Super Mario Advance** все равно больше походит на игру с NES, нежели с мощной Super Nintendo. Маленькие спрайты, примитивная анимация, бедный задний план — все это Nintendo оставила практически неизменным.



ДОСЬЕ

Платформа: GameBoy Advance
 Жанр: Платформер
 Издатель: Nintendo
 Разработчик: Nintendo
 Количество игроков: 1-4
 Онлайн: www.gameboy.com



возможности хватать врагов после прыжка им на голову и затем бросать их на противников или на препятствия. Помимо этого в игре имеется и многопользовательский режим, который представляет собой оригинальную аркадную игру Super Mario Bros, в которой четыре персонажа охотятся в небольшом лабиринте за монетками и пытаются выкинуть друг друга с уровня.

Super Mario Advance предоставляет вам на выбор четырех давно знакомых героев — Mario, Luigi, Peach и Toad, у каждого из которых имеются свои недостатки и преимущества, — кто-то быстрее бегаёт, кто-то — прыгает, а у кого-то лучше получается поднимать тяжести. Собственно же игровой процесс являет собой чистейший классический платформер, практически полностью идентичный Super Mario Bros 2 за исключением наличия, помимо мелких, еще и крупных монстров и дополнительной воз-

можности хватать врагов после прыжка им на голову и затем бросать их на противников или на препятствия. Помимо этого в игре имеется и многопользовательский режим, который представляет собой оригинальную аркадную игру Super Mario Bros, в которой четыре персонажа охотятся в небольшом лабиринте за монетками и пытаются выкинуть друг друга с уровня.

Несмотря на объективное графическое несовершенство (с некоторыми ограничениями и упрощениями игру можно было бы выпустить и на GameBoy Color), Mario Advance все равно является на редкость целостным и значимым произведением, которое почти наверняка должно быть в коллекции у каждого владельца GBA. По крайней мере до тех пор, пока Nintendo не осчастливит нас выпуском **Super Mario Advance 2**, который, по заявлениям сотрудников компании, как раз и является долгожданным портом Super Mario World.

Академик

7

Классическую игру портит лишь одна досадная деталь - Nintendo не приложила никаких усилий, чтобы сделать былой NES'овский хит хотя бы на грамм красивее.

Сергей Амирджанов

7

Классический Mario, но в худшем своем варианте. Практически все фанаты сходятся во мнении, что Super Mario Bros 2 - самая слабая игра сериала.

Дмитрий Эстрин

7

В целом, ничего особенного, после нескольких часов игры довольно-таки скучно. Нет, Mario должен быть другим. Тем более, на GBA.

Максим Заяц

7

Всем поклонникам старомодных платформеров посвящается. И рекомендуется.

28
 средний балл
7,0

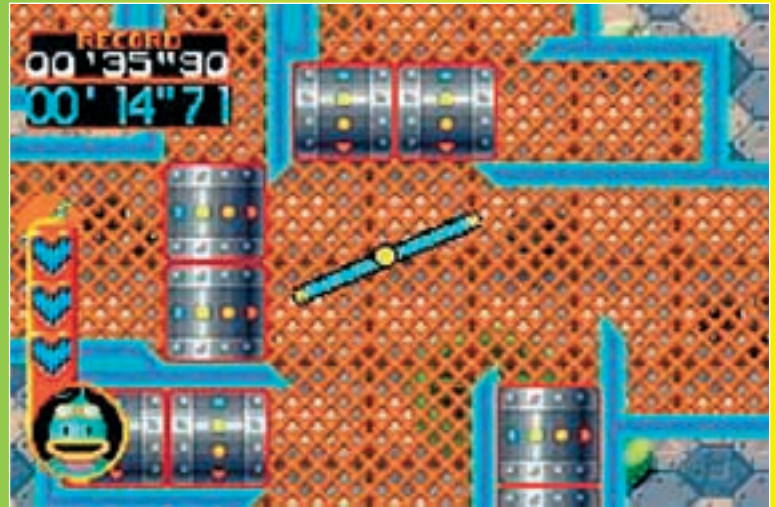
Академик

KURU KURU KURURIN

Если успех «обыкновенной» игровой консоли обычно базируется на крупных и громких проектах, таких как Super Mario, Final Fantasy, Metal Gear Solid и других, то на рынке портативных игровых систем действуют несколько иные правила.

Великий и ужасный GameBoy стал самой популярной игровой системой благодаря двум играм, потенциал которых, казалось бы, никогда не был особенно велик. В начале девяностых мир обесумел от Tetris'a, в конце же десятилетия пришло явление еще более грандиозное. Сериал Pokemon стал самым популярным игровым произведением на планете. И все это — благодаря горстке спрайтов, примитивной ролевой системе и сборищу «разноцветных толстых хомяков», по меткому выражению одного из моих коллег. Так что, сдастся, вовсе не в графическом великолепии и не в величине бюджета кроется потенциальный успех портативных суперхитов.

KuruKuruKururin, при всем своем японском обаянии, является ярчайшим



ДОСЬЕ

Платформа: GameBoy Advance
Издатель: Nintendo
Разработчик: Eighting
Количество игроков: 1–4
Онлайн: www.gameboy.com



представителем той, уже немного подзабытой эпохи Tetris'a. Эпохи, когда простецкая головоломка могла завладеть умами миллионов и превратиться в настоящее культурное явление. Вместе с Sonic Team и его великолепной «панической» головоломкой ChuChu Rocket, Nintendo пытается вернуть нас в старые времена со своей совершенно новой уникальной концепцией. Принцип игры зашифрован в ее названии. Kuru японски — вращение. Ну а Kururin — что-то типа вертолета. Точно так же зовут и главного героя игры, который внешне крайне похож на ояполенного пингвина. Его цель — летать на забавном вертолете по многочисленным мирам, спасая заблудившихся в лабиринтах членов своей семьи. Вертолет этот представляет собой жирную точку, вокруг которой не

куруринчиками по уровням пружинки, задев которые, можно повернуть движущие лопасти в обратную сторону, и безопасные зоны, в которых можно восстановить потерянные жизни. Всего при проходе каждого лабиринта дается три шанса на ошибку — при каждом столкновении со стенами у вас исчезает одна жизнь, а ко времени добавляется три штрафных секунды. На более поздних уровнях вам встретятся масса развилок и целые минные поля, по которым разбросаны смертоносные бомбы. Дотрагиваться до которых, разумеется, не рекомендуется.

Как и большинство игр, не портированных на GBA откуда-нибудь с NES, а созданных специально для новой портативной консоли

особенно быстро по часовой стрелке вращаются две лопасти. Задача же игрока — провести эту занимательную крайнюю много места конструкцию через узкие лабиринты, избегая столкновения со стенами. Поскольку лопасти вращаются медленно, у вас появляется возможность проскальзывать между узкими местами — на этом, фактически, построен весь игровой процесс. Дело облегчают и усложняют всевозможные дополнительные препятствия: расставленные мудрыми

Nintendo, **KuruKuruKururin** выглядит на редкость привлекательно графически. Яркие разнообразные уровни, масса анимации и великолепный сбалансированный стиль позволяют нам говорить о том, что малоизвестная студия Eighting поработала на славу, легко превзойдя потуги и куда более маститых разработчиков. Милое музыкальное оформление в ненавязчивом стиле кантри также помогает легче переживать многочисленные столкновения со стенами. Самое ужасное в игре то, что она предназначена исключительно для терпеливой аудитории. Многие уровни весьма сложны, а игра беспощадна к трясущимся рукам и людям, желающим достичь легкой победы путем беганья по уровню, невзирая на препятствия. И все-таки **KuruKuruKururin** доставляет массу удовольствия и затягивает всерьез и надолго. Из всех launch title'ов на GBA эта игра нашей редакции наиболее симпатична.

Академик

8

На удивление простая и примитивная с первого взгляда игра потребует от вас максимума ловкости и изобретательности в своих безумных лабиринтах.

Сергей Амирджанов

8

На редкость привлекательная, сложная и "бесибельная" головоломка. Играть интересно, и это — главное.

Дмитрий Эстрин

7

Довольно веселая, хотя временами невыносимо сложная игра.

Максим Заяц

9

На редкость увлекательная игрушка. Окончательно уверившись в том, что очередной уровень непроходим, спустя пару часов все равно тянешься к GBA.

32
средний балл
8,0

F-ZERO ADVANCE

Акагемик

Сериалы F-Zero и Mario Kart, а также великолепный WaveRace всегда составляли основную и самую грозную силу в гоночной нише компании Nintendo. Несмотря на то, что ни одна из этих игр не является гоночным симулятором в классическом смысле этого слова (проще говоря, не пытается стать очередным Gran Turismo), ни разработчиков, ни многочисленных игроков это никогда не беспокоило. Как во времена SNES, так и в период становления N64 все три игры в полной мере доказали свои возможности на мощном 64-битном железе.

новой платформы в полную силу. Несмотря на то, что игра формально все же является портом оригинального F-Zero: Maximum Velocity на Super Nintendo, GBA-версия выглядит много лучше своего предшественника. Более детализованные и яркие трассы, великолепно отрисованные спрайты машинок, стабильная и никогда не падающая частота смены кадров. F-Zero на SNES был первой игрой, использовавшей псевдотрехмер-

F-Zero Advance предоставляет игрокам выбор из более чем десятка автомобилей с различными характеристиками и нескольких десятков разнообразнейших трасс. Все это объединено в большой чемпионат и со временем становится доступно и в других режимах. Безусловно, в отсутствие Mario Kart Advance именно F-Zero станет главным полигоном для многопользовательских баталий. Для сетевой битвы требуется лишь



ную графику особого графического режима Mode 7. Этот режим позволял разместить в пространстве полигональную плоскость, простирающуюся до горизонта, и размещать на ней текстуры и спрайты объектов. Такой прием позволял создавать чрезвычайно реалистичные (по тем временам) гоночные игры, а позже стал использоваться многими разработчиками в проектах любых жан-



Однако F-Zero, как последняя из них, вышедшая лишь в конце 1998 года, оказалась задвинута немного в тень. Теперь же, в дни дебюта GameBoy Advance, именно F-Zero, а вовсе не обещанный, но отодвинутый на лето Mario

ДОСЬЕ

Платформа: GameBoy Advance
 Жанр: Футуристические гонки
 Издатель: Nintendo Разработчик: Nintendo
 Количество игроков: 1-4
 Онлайн: www.gameboy.com



Kart Advance представляет нам великолепную возможность насладиться гигантскими скоростями болидов далекого будущего.

В отличие от Super Mario Advance, не сумевшего дотянуть в своем 32-битном воплощении даже до уровня 16-битной SNES, F-Zero использует возможности

ров вплоть до RPG в случае с Final Fantasy VI от Square и 3D-Action в SNES-версии Doom от id. Поддержка Mode 7 реализована в GameBoy Advance на порядок лучше, чем в NES, и это позволяет разработчикам создавать вполне полноценные трехмерные игры со спрайтами вместо полигонов на манер Wolfenstein 3D или Doom.

наличие двух, трех или четырех GBA, специального link-кабеля (инфракрасный порт ввиду неудобства использования и слишком медленной передачи данных из GBA убрали) и всего лишь одного картриджа с F-Zero. Правда, в этом случае игрокам придется каждый раз ждать секунд 10-15, пока трасса скачается с «основного юнита» на приставки остальных участников заезда. Тем не менее, недооценить подарок Nintendo всем поклонникам многопользовательских баталий совершенно невозможно. F-Zero динамичен, красив и интересен в multiplayer. И хотя нам все равно больше хочется играть в великолепный Mario Kart, достоинств футуристической гоночки это ничуть не умаляет.

Академик

7

Технологически впечатляющая футуристическая гонка с немного неудобным управлением и великолепными сетевыми возможностями.

Сергей Амирджанов

6

Немного бестолковая, но зато красивая и чрезвычайно быстрая гонка, предназначенная не столько для одиночных заездов, сколько для отличного multiplayer.

Дмитрий Эстрин

6

Играть в F-Zero Advance не особенно просто. Из-за целого ряда игровых особенностей. Это не может не раздражать.

Борис Романов

8

Центральный технологический шедевр всей библиотеки на GBA. Трехмерная, и весьма красивая, гонка. К тому же, из знаменитого сериала.

27
 средний балл
 6,7

ММ The Gathering® СЕНСАЦИЯ

Они возвращаются:
Serra Angel,
Shivan Dragon,
Mahatmoti Djinn

А ты их знаешь?

Знакомься:

7-ая РЕДАКЦИЯ
Magic: The Gathering

Специально для тебя:
Новые КАРТИНЫ известных
художников на всех КАРТАХ

ВПЕРВЫЕ
Фойловые карты в основном наборе
Все карты могут участвовать в турнирах DCI

Великолепная Семерка уже с тобой
Возьми её и **ТЫ** герой



Адреса клубов:

Москва Клуб "Саргона" ул. Нелидовская, д. 20/1, тел.: (095) 493-98-48

Клуб "Портал" 4-й Ростовский пер., д. 2/1, тел.: (095) 248-49-03

Клуб "Лотус" 1-й Ольховский тупик, д. 6/3, тел.: (095) 267-87-61

Санкт-Петербург Клуб "Саргона" Новочеркасский пр-т, д. 47/1, тел.: (812) 445-10-54

Киев Клуб "Саргона" ул. Богатырская, д. 2Б, тел.: (044) 461-31-61

Центральный офис компании "Саргона":

Москва, ул. Нижегородская, д. 32/15, тел.: (095) 755-78-76

e-mail: mail@sargona.ru

<http://www.sargona.ru>





TIME CRISIS: PROJECT TITAN



Даже несмотря на то, что Namco и не была изобретательницей жанра подобных трехмерных шутеров, создавая игры серии Time Crisis, она постоянно привносила в него много инноваций. Вобрав в себя все лучшее, что есть у продуктов конкурентов, на этот раз Namco решила создать «идеальный трехмерный шутер от первого лица». Ну, или почти идеальный.

ТСРТ по своему сюжету является продолжением Time Crisis II. Главный замы-



сел ТСРТ немного отличается от всего того, к чему мы так привыкли и что звучало примерно так: «убей-террористов-желающих-покорить-мир». В третьей части вам предстоит побывать в шкуре секретного агента по имени Роджер Миллер, главного героя игры, обвиненного в убийстве, которого он не совершал. Всего за 48 часов вам предстоит найти настоящего убийцу, тем самым сняв с себя все обвинения, и раскрыть суть загадочного плана под кодовым названием «Project Titan».

В ТСРТ присутствуют два варианта игры: Time Attack и Story Mode. И если с первым все более-менее ясно, то суть второго следует пояснить поподробнее. В Story Mode перед вами раскрывается

вся картина происходящего со всем присущим ей драматизмом. Игроку придется поочередно пройти все три мира игры, каждый из которых в свою очередь разделен на четыре этапа. В конце каждого уровня геймеру предстоит повстречаться с очередным боссом, который с завидной страстью будет пытаться вас уничтожить и сражение с которым способно измотать даже самого заядлого и много повадавшего геймера!

Касательно игрового процесса, ТСРТ, к нашему общему сожалению, мало чем отличается от своего предшественника. И даже предшественника этого пред-



ДОСЬЕ

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



Вот уже в третий раз компания Namco предлагает нашему вниманию игру, которая в свое время сумела покорить сердца многих из нас. Игру, которая стала законодательницей жанра ...



Олег Кафаров

7 Довольно привлекательный проект для тех, кто до сих пор ностальгирует по «Duck Hunt» и не может смириться с бесполезным приобретением светового пистолета.

Сергей Амирджанов

6 Тупиковое ответвление некогда великолепного сериала компании Namco. Увы, нам придется смириться с тем, что отныне на PS будут выходить подобные проекты.

Дмитрий Эстрин

6 Серовато для Time Crisis. Игра в буквальном смысле «никакая» и, возможно, оттого довольно скучная.

Максим Заяц

6 Последний световой тир на PlayStation. Увы, компании Namco не удалось как следует подсластить горькую пилюлю.

25
средний балл
6,3



интереснее и удобнее, ведь изначально **ТСРТ** рассчитана на использование со световым бластером. К сожалению, разработчики уделили недостаточно внимания моделям врагов, встречающихся вам на пути. Всего в **ТСРТ** насчитывается не более десяти разновидностей врагов, которые между собой мало чем отличаются, разве что цветом одежды и используемым оружием (одни кидают гранаты, другие стреляют из базуки, но все они как один преследуют одну цель — убить вас). Жаль, что мы не повстречаем уже тех сумасшедших отважных

черных ниндзя из первой части игры! Искусственный интеллект также не позволяет вашим противникам хотя бы немного постараться предугадать ситуацию. Все эти промахи с графикой и AI способны заметно подпортить наше общее впечатление о продукте.

Но нечего и говорить, несмотря на все свои недостатки, **ТСРТ** является одним из лучших (если не лучшим!) представителем своего жанра, который в последнее время стал практически забыт. Но даже несмотря на то, что близкие конку-

Геймплей практически полностью заимствован из предыдущих частей и использует уже хорошо нам знакомую формулу «стреляй-и-прячься». Главное же, с моей точки зрения, изменение — графическое оформление.



шественника. Геймплей практически полностью заимствован из предыдущих частей и использует уже хорошо нам знакомую формулу «стреляй-и-прячься». Главное же, с моей точки зрения, изменение — графическое оформление. Третья часть сериала выглядит намного более привлекательнее и динамичнее, нежели прошлые. Некогда очень простые уровни теперь наполнены множеством деталей, модели главных персонажей и боссы также смотрятся совсем неплохо для PlayStationOne. Бесподоб-

ные, поражающие не только врагов, но и сидящего перед телевизором игрока, отлично проработанные спецэффекты в **ТСРТ** выполнены на достаточно высоком уровне. Несколько улучшилось и управление. Знакомая нам по предыдущим частям проблема с контроллером (играть с джойстиком было практически невозможно) на этот раз, кажется, полностью устранена. Теперь в качестве контроллера можно совершенно без проблем использовать и джойстик, хотя, конечно, с пистолетом играть намного



ренты у проекта отсутствуют, команде разработчиков все-таки следовало бы обратить большее внимание на различные инновации в игровом процессе. Если же вы истосковались по световой стрельбе, а световой пистолет уже давно забыт и пылится на полке, то смело покупайте **ТСРТ** — пару вечеров скоротаете!

ПОДКЛЮЧАЙСЯ !



www.mobilecomputers.ru

ГЕЙМЕРЫ-ПРОФИ НЕ НАВИДЯТ

QUAKE ОНИ ГРЕЗЯТ О COUNTER-STRIKE И ИХ МЕЧТЫ НАКОНЕЦ-ТО СБЫВАЮТСЯ...



Дайте-ка «вскроем нарыв» сразу, чтобы долго не ходить кругами вокруг да около — Quake 3 давно и давно не культовая игра Интернета, он осточертел многим, если уже не подавляющему большинству геймеров!..

Все, ужасные слова сказаны.

Теперь мы попытаемся объяснить с озадаченным читателем, который давно привык к тому, что Quake 3 — это священная корова, вечный идеал, удел профессионалов и ругать его можно лишь в разделе «Письма читателей», где лохам и лузерам позволено почти все...

гопользовательских режимов. Дуэли в Quake'e остались на высоте, а вот командные режимы оставляли желать много лучшего! И именно в этом, по сути, главном компоненте современных сетевых сражений Q3A били такие конкуренты как Unreal Tournament и, что было намного хуже, даже кое-какие игры на старом движке Quake'a превосходили этот продукт id.

Для начала — немного арифметики.

Подкрепить цифрами тезис об отставании Quake'a от соперников несложно. Статистика вещь неумолимая и любой непредвзятый наблюдатель с удивлением отметит: а игровых-то серверов с разными версиями Q3 заметно меньше, чем у Unreal Tournament или прямо-таки катастрофически меньше, чем у Counter-Strike'a.

Чтобы убедиться в этом самостоятельно скачайте и запустите Kali (www.kali.net) — эта утилита независимых разработчиков ведет учет серверов по большинству современных игр. Обнаружится, что серверов Quake 3 в Интернете — около 3050, а посвященных CS'у куда больше — около 7000! Причем даже если учесть и суммировать воедино все модификации Quake'a (QW — 429, Q2 — 1218), то и тогда Counter-Strike опережает Quake 3 на две с лишним тысячи!

Таковы факты...

личество слов в поддержку неожиданного решения Лиги.

Странники сохранения Quake'a, в основном это были относительно немногочисленные профи, отдавшие месяцы жизни на подготовку к Frag 5 и тренировки по Q3, обвиняли CPL в предательстве. Мол, Quake взрастил эту организацию, с ним к лиге пришел успех, но как только CPL встала на ноги, она отбросила Q3 как выжатый лимон.

Munoz оправдывался, мотивируя решение о смене «платформы», тем, что для киберспорта важно охватить как можно большую аудиторию, а не небольшую и замкнутую касту профи. В конце концов, только широкое признание «народными массами» убедит потенциальных спонсоров и, благодаря их взносам, позволит тем же профи неплохо зарабатывать на жизнь участием в турнирах Лиги. А никакое «признание» невозможно, если соревнование проходит по непопулярной в народе игре. Munoz подчеркнул, что CPL ставит задачу пропагандировать кибер-спорт как таковой, а не какую-то одну, пусть и долгое время признаваемую культовой игру.

Аргумент же о том, что у Лиги поменялся спонсор и смена «платформы» было его основным требованием, Angel Munoz отвергал как нелепое. Если бы дело обстояло именно так, говорил он, то мы бы не стали ничего скрывать и честно сказали бы об этом. Как это уже случилось на одном из наших турниров, когда там неожиданно появилось соревнование по гонкам...

Quake 3 уходит, Интернет не удивляется

А вот мы удивимся вместе с вами еще раз — насколько уверенно и точно руководство CPL принимает решения. Похоже, «священную корову» по имени Q зарезали в CPL в самый подходящий момент. Немного раньше — никто бы не понял, а чуть погодя — прогорела бы сама Лига.



Сегодня Quake заметно отстает по популярности от других современных игр с хорошим мультиплеером. Если мы начнем считать сервера, доступные Интернет-геймерам, сортируя их по играм, то обнаружим, что ресурсов у Q3 катастрофически меньше, чем у Counter-Strike'a: около 3000 против 7000, соответственно. Причем даже если учесть и просуммировать воедино все модификации Quake'a (QW — 429, Q2 - 1218), то и тогда Counter-Strike опередит Quake 3 на две с лишним тысячи работающих игровых серверов!

Quake проигрывает Интернет!

Долгое время даже заикаться о каком-то неприятии Quake 3 было табу, поскольку первый и второй Quake на самом деле были шедеврами (с этим никто не спорит!..) и превосходили соперников по всем статьям, особенно в мультиплеере. Казалось бы, раз так было всегда, то и с Q3 будет не хуже! Однако в силу ли «кадрового вопроса» или иных проблем, но с третьей серией у id Software дело не заладилось с самого начала. Причем проблемы обнаружались именно в той области, где провал никак не ожидался, а именно в gameplay'e мно-



Кибер-спорт отказывается от Quake'a?

14 марта 2001 года наиболее успешная лига профессионального кибер-спорта Cyberathlete Professional League (CPL, www.thecpl.com) сделала сногшибательное заявление, в свою очередь, нарушив табу о котором мы рассуждали чуть выше.

Сенсайю огласил один из руководителей CPL Angel Munoz: игровой «платформой» Мирового Чемпионата CPL (США, 6-9 декабря, 2001 года) с призовым фондом в 150000 долларов станет отнюдь не Quake 3, а... Counter-Strike!

Это был шок. На Angel Munoz'a обрушился поток недоуменных вопросов, яростных проклятий и, как это ни удивительно, большое ко-

Вот что говорят сами профи об этом решении, например, на XS Reality (quake.xsreality.com) — сайте посвященном Quake'y, Counter-Strike'y и Unreal'y.

с3: «Никто и не думал, что Quake 3 протянет так долго, включая меня самого. Именно CPL было тем, что держало Q3 на плаву. Без этой поддержки не так уж много и осталось. Я думаю, Q3 скончается еще до конца этого года, что является разочарывающим, но непреложным фактом. Именно так, скорее всего, случится в США. Что до других стран, то возможно там Q3 просуществует чуть дольше, в зависимости от турнирной активности на местах.»

code_red: «Я полагаю, что с этого момента у Quake 3 нет будущего... Когда

Профессиональная Лига Кибер-атлетов (Cyberathlete Professional League, www.thecpl.com) — это наиболее популярная и успешная организация, задавшаяся целью всемерно развивать и пропагандировать кибер-спорт, выявляя и привлекая к этому геймеров-профессионалов. CPL является дочерней компанией NewWorld.com Inc. и имеет представительства во многих странах, не исключая и Россию.

Именно этой организации удалось сделать проводимые турниры по настоящему зрелищными. В силу этого обстоятельства, а также благодаря хорошему менеджменту призы, вручаемые на турнирах CPL, стали настолько существенными, что у многих геймеров-профи появилась возможность зарабатывать себе на довольно обеспеченную жизнь исключительно игрой!

Для справки: призовой фонд регулярного (ежемесячного) турнира CPL составляет 25-30 тысяч долларов, а при проведении Ежегодного Мирового Чемпионата доходит до 150 тысяч долларов. Обычно денежными призами награждаются участники, занявшие места с первого (8-50 тысяч долларов) до шестнадцатого или даже тридцатого (500-200 долларов).

CPL решила переключить свои Мировые Чемпионаты на Counter-Strike они устроили всему **Quake-сообществу** настоящую Ловушку-22.»

ck-czm: «У **Quake3** есть будущее до тех пор, пока проводятся встречи 1v1 и он-

лайнные командные поединки. Значение решения **CPL** важно не для смерти **Quake3** в целом, а скорее в устраниении возможности международных командных соревнований. Это позор, что мы не увидим сражения лучших команд мира, но это ни в коем разе не конец **Quake**.»

SK_DocSnyder: «Для **q3** это, безусловно, начало конца, который я, если честно, себе не представлял. К тому моменту, когда вот вот появится что-то многообещающее — **duke forever, doom3, halo** или что там еще — **q3** мертв! Еще около года он протянет, хотя за это время играть в него станут все более и более неохотно.»

Итак, крупнейшая организация кибер-спорта **CPL** объявила о решении и отныне **Quake** для нее всего лишь рядовая игра.

Однако это пока не означает, что с этого дня **Q3** окончательно погиб как турнирная «платформа». Многие конкуренты **CPL** сохраняют статус-кво. На **Battletop**, у **World Cyber Games** и, понятное дело, на **QuakeCon Q3** все еще рулит.

Но вот надолго ли?..

CM-ONLINE

http://www.gameland.ru

DELTA FORCE 3 — MULTIPLAYER

Е Будучи горячим поклонником Counter-Strike и других военных симуляторов, и соответственно, постоянно играя в них, я не мог упустить возможность посмотреть новую игру от Novalogic — Delta Force 3: Landwarrior.

А, начав играть в DF3, уж тем более не мог не попробовать его мультиплеер. И именно мультиплеер DF3 подвиг или даже вдохновил меня написать эту заметку.

Но для начала некоторое количество строк все же стоит уделить описанию самой игры: ее геймплея, графического исполнения и отличительных особенностей движка.

Графика DF3 — большой шаг вперед!



...Я хотел бы отметить тотальное преимущество мультиплеера Delta Force 3: Landwarrior над большинством популярных сегодня военных симуляторов (скажем, над Counter-Strike). На фоне DF3, единственный плюс CS — более детализированные модели игроков и оружия.

Сравнивая **DF2** и **DF3**? игрок сразу сможет почувствовать огромную разницу, ну хотя бы в графике. Уродливые, угловатые пейзажи **DF2** превратились в гладкие, обработанные **3D** акселератором красивые картинку, на которые любо-дорого смотреть. К сожалению, есть и потери: со времен **DF2** мы лишились более-менее реалистичной травы, однако сейчас все в целом смотрится куда заманчивее, чем когда-либо. Затуманивание в игре происходит не от недостатков движка, а от погодных условий.

Стоит отдать должное самому движку. **Novalogic** сумела-таки довести его до нужной кондиции, хотя иногда и встречаются баги (конечности, а даже и голова временами «застревают в горах»). Но по поводу гор можно также отметить один существенный плюс — склоны теперь смотрятся более ровными, а не представляют собой лесенку, как это было в **DF2**.

Конечно, что и говорить, результат тяжелой работы программистов налицо. Приобретая такую красоту, я боялся, что движок не потянет огромных игровых ландшафтов. Однако опасения были ложными — он прекрасно справляется с огромными картами и лесными массивами. Еще одним немаловажным, особенно при игре по Интернету или сети, фактором является полное отсутствие тормозов в зданиях. Это делает игру более привлекательной для рядового геймера, оценивающего прежде всего на внешний вид игры, нежели на ее суть.

Графика стала лучше, а геймплей?

Игра осталась такой же захватывающей и интересной не только, как стрельялка-убивалка, но и в стратегическом плане кое-какие плюсы остались. К управлению несложно привыкнуть, весьма грамотно поставлены и его настройки. Можно менять чувствительность и фильтрацию мыши, что является немаловажным подспорьем в игре.

Поиграв в одиночном режиме, я подумал, что лучшим развлечением для игрока станут одиночные миссии, которые радуют своей динамикой и



быстротой военных действий. Чего только стоит «картинка из глаз десантника», летящего на боевое занятие в вертолете, затем выпрыгивающего из него с приличной высоты с парашютом!

Беспорным плюсом, и собственно тем крючком, которым игра меня, что называется, «зацепила» является наличие вертикальных маховичков прицела (специальных поправок, которые вносятся снайперами при дальних, более 200 метров выстрелах) на снайперских винтовках. По-моему такого еще нигде не было! Обычно в игре, куда навел перекрестие — туда и пуля летит, а обычную гравитационную силу забывают (а ведь пуля-то летит по параболе). Именно этим **DF3** сразу бьет «наповал».

Упомянув реализм, стоит вспомнить и «разделку» тела бойца на убойные зоны. Попадание в голову — верная смерть, попадание в руку или ногу не так смертельно.

Надеюсь такого описания **DF3** для читателя достаточно и можно приступать к рассмотрению мультиплеера. Вот где открываются огромные возможности для тактического ума!

DF3 и Сеть

Выбор бойца

Войдя в опцию «**Play on Novaworld**», игрок задает своему бойцу желаемое имя, раскраску лица (скин), класс бойца (о нем немного ниже), оружие и экипировку.

**Итак, в игре доступны классы:**

Gunner — пулеметчик, он и в Африке пулеметчик. Обычный солдат.
Close Quarters Battle — то же самое, что и пулеметчик, только хорош в ближнем бою.
Medic — неотъемлемая часть любой войны. Вообще-то, медики лечат раненных.
Grenadier — Гренадер и подрывник. Хорош для установки взрывпакетов для минирования вражеской территории.
Sniper — снайпер. Обладает лучшим зрением и слухом. Очень эффективен в сочетании с прикрытием Gunner'ов или Close Quarter Battle для дистанционного уничтожения врага.

Теперь самое вкусное — оружие:

M82A1 50 cal. — оружие, достойное настоящего снайпера. С таким винтарем можно беспроблемно снять врага с более чем 700 метров, внеся соответствующие поправки на снайперском прицеле (кстати, он обладает увеличением кратностью в 14 раз).
M40 Sniper — обыкновенная снайперская винтовка. И рядом не стоит с M82A1. Ее прицел обладает 10 кратным увеличением.
PSG-1 — легендарная снайперская винтовка. Как ни странно, в игре реализована весьма похабно с прицелом 10 кратного увеличения. Обладает хорошей скорострельностью, также поставляется с глушителем. Хороша для снайпера, атакующего с дистанции менее 200 метров в тылу врага (глушитель позволяет временно скрыть местоположение стрелка).
Rancor Jackhammer — обычный автоматический дробовик.
MM1 Grenade Launcher — Гранатомет. Хорош для гранадеров, потому как именно они могут грамотно использовать это оружие.
Underwater Rifle — подводное оружие. Предназначено для использования под водой, потом что остальное оружие под водой не стреляет.
OICW Landwarrior — последняя разработка военных. Автоматическая винтовка с подствольным гранатометом и снайперским прицелом 10х. Идеально подходит для ближних боев.
AK-47 — легендарный АК. Мощное оружие с весьма сильной отдачей. Позволяет валить врага толпами.
Steyr Aug — весьма удобное и точное ружье. В игре используется модификация с подствольным гранатометом. В комплекте имеется, также, снайперский прицел 8х.
G11 — ужасная (по внешнему виду) снайперская винтовка. Использование ее для снайперов весьма сомнительно.
M4 — автоматическая винтовка, обладающая высокой убойной силой и имеющая подствольный гранатомет.
FN MAG — пулемет для ближнего боя и для прикрытия отступающих войск. Так же может использоваться для штурма зданий при захва-

те флага.
M-249 SAW — аналог FN MAG. Пулемет.

Вторичное оружие:

MP5 Silenced — МП5 с глушителем. Не лучший выбор.
Calico — оружие с низкой точностью, но большим количеством патронов, уместающихся в магазине.
UMP — аналог МП5, обладающий большей точностью, а так же останавливающей силой. Рекомендую.

И наконец, самая маломощная артиллерия — пистолеты:

Glock 18 — классический пистолет, весьма точный и мощный.
P11 Underwater Pistol — пистолет, стреляющий под водой дробиками.
.45 SOCOM — приличный пистолет, которым не грех воспользоваться, если нет боеприпасов для более мощного оружия.
Silenced .45 SOCOM — тот же .45 SOCOM, только с глушителем.

Гранаты:

Frag Grenade — осколочная граната. Применяется для уничтожения группы противников.
Delayed Grenade — граната с задержкой. Взрывается через несколько секунд после выдергивания чеки.

**Взрывное оборудование:**

AT-4 ракетница. Удобна как для атак, так и для прикрытия. Имеет оптический прицел 10х.
Satch Charge — взрыв-пакет. Исключительно для гранадеров. Ставится где угодно. В действие приводится нажатием на кнопку дистанционного детонатора.
Claymore — еще один взрыв пакет, реагирующий на приближение врага. Обычно ставится в пунктах приобретения оружия, либо на базе врага.

Дополнительно оборудования:

Kevlar Vest — кевларовая броня. Защищает от пулевых ранений.
LAR-V — набор водолаза. С ним вы можете находиться под водой гораздо большее время.
Extra Ammo — дополнительные боеприпасы.

ВНИМАНИЕ: перед сражением, игрок может выбрать по одному предмету из каждой категории, в зависимости от его специализации.

Сетевая игра

Хотелось бы особо остановиться на вопросе подключения к сетевому серверу.

Сначала надо скачать последний патч (взять его можно с <http://www.deltaforce.ru>, это весьма хороший русскоязычный ресурс по DF1,2,3) и установить его, затем (кто купил пиратский диск) необходимо установить крэк для отлучения игры от компакт-диска. Для это-

го надо сходить на www.deltaforce.ru в раздел файлы и скачать нужное программное обеспечение...

Как все будет установлено, заходите в меню «Play on Novaworld», далее будет предложено зарегистрироваться, если у вас пиратский диск, делать этого не стоит (все равно не зарегистрируетесь, так как действует проверка **CD-ключа** удаленным сервером **Novaworld**). Надо попросту нажать на ссылку с надписью «Bypass registration and login without password». Далее игроку предстоит самостоятельно выбрать сервер, на котором он будет воевать и по какому сценарию (Командный бой или Игра на поражение).

Вот тут-то я хотел бы отметить тотальное преимущества мультиплеера этой игры над остальными (скажем, над **Counter-Strike**). На фоне **DF3**, единственный плюс **CS** — более детализированные модели игроков и оружия. И это является неоспоримым фактом.

Хотя, понять разработчиков **DF3** можно — в отличие от **CS** они старались сделать упор на огромных ландшафтах, которые не требуют супер-детализации. Поэтому модели получились хоть и не ужасными, но немного угловатыми. Так как территории в игре огромные, то врага поначалу заметить будет весьма трудно. Но, поиграв, хотя бы дня два, игрок начнет уже замечать темные точки вдаль — врагов. Для облегчения процесса и предотвращения тимкиллов используются зеленые указатели над дружескими игроками, а также при наведении прицела на друга (из вашей команды) появится красный крест, оповещающий, что стрелять в него не стоит.

Играя, я всегда предпочитаю класс снайпера, что и советую всем остальным. Сочетание этого выбора и тактики захождения в тыл станет весьма эффективным.

Игра весьма хорошо идет и на средних машинах класса **Pentium II 300**. Но для хорошей сетевой игры потребуется приличная связь-модем, со скоростью не ниже **28.8**.

Подводя итог, могу посоветовать **DF3** всем без исключения. Удовольствие гарантировано. Но не сразу. Надо привыкнуть к огромным просторам уровней, научиться видеть и слышать.

Последний бой на просторах Сети...

Вы зашли в им тыл, это где-то в горах, улеглись и спокойно наблюдаете в глазок снайперского прицела за противником. В прицеле (особенно с далекого расстояния) все кажется маленькими, как игрушечные солдатики. Вот из дома выходит враг, он бежит, торопясь занять позицию. Его атакуют наши ребята. Но он пробился, залег на горе за деревом. Камуфляжный костюм гармонирует с цветом травы. Его никто не может заметить, а он пытается поймать в прорезь щелика очередную жертву.



А тем временем я отслеживаю всю эту кутерьму в свою оптику.

...Ну вот, он затаился. Наверное, нашел цель и выжидает или готовится к выстрелу, не подозревая, что за ним уже смотрит зоркий глаз снайпера. Тем временем, выставив нужные поправки, я навожу перекрестие прицела на его голову. Медленно жму на спусковой крючок. Раздается выстрел. Пение птиц в горах на секунду затихает. Пуля летит вдаль, точно, куда я ее послал. Вижу, вражеский снайпер только легонько шелохнулся и вытнулся на траве. Замечаю кровавое пятно рядом с его головой (прошло не более 5 секунд).

Попал! Ищу следующую мишень...

Вижу, его товарищ подбегает к бездыханному телу, оглядывается вокруг, пытается найти

убийцу и боясь попасть самому под пулю. Он достает бинокль и останавливается на секунду-другую. Перекрестие моего прицела уже на его груди.

Опять давлу на крючок. Выстрел! Опять попал. Вижу, как противник падает, крутятся в воздухе. Наверное, задел в плечо... Шестое чувство подсказывает, он меня заметил!

Пытаюсь притаяться за бугром.

Не торопясь, перезаряжаю верную винтовку M82A1 и жду. Потихоньку начинаю вылезать из-за бугра, как вдруг рядом начинают свистеть пули. Пытаюсь выследить снайпера, но не могу его увидеть — из-за утреннего тумана. Раздается еще выстрел, пуля попадает мне в руку!..

Стреляю в ответ и пытаюсь быстро залезть обратно за бугор. Судорожно перезаряжаю вин-

товку. Поют птицы, ощущаю, как пробегает по телу легкая дрожь.

Тишина.

Думаю, враг держит меня на мушке. Пытаюсь вылезти с другой стороны пригорка, чтобы определить его местоположение. Тут же раздается выстрел. В глазах все быстро краснеет. Боли нет, пытаюсь ползти, но не могу. Тут же мелькает картина всего сражения, в отдалении слышатся взрывы...

Сразу слабею, понимая, что уже никогда не смогу выбраться из-за этого бугра и убежать далеко-далеко, туда, где мирно поют птицы, и нет ничего кроме гордых голубых и голубого неба с палящим солнцем на нем...

СИ-ONLINE

Михаил Хорпьяков

:ЭКСПЕРТ

http://www.gameland.ru

PLANETSIDE: ПОДРОБНОСТИ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

PlanetSide — подробности из первых рук
Разработчик: Verant Software
Жанр: MMFPS
Дата выхода: конец 2001
Интернет: <http://www.station.sony.com/planetside/index.html>

И PlanetSide грозит революцией сразу в двух жанрах — онлайнных шутеров и ролевых игр (см. превью в предыдущей «Стране Игр»). Любой такой проект заслуживает самого пристального внимания — а вдруг действительно удастся создать новый жанр или коренным образом переизменить ныне живущий?!

Что ж, читателям «Страны Игр» как всегда везет — нам удалось выяснить кое-какие важные и небезытересные подробности устройства игры, мира PlanetSide и взаимоотношений игроков в нем. Читайте эксклюзивное интервью специально для нашего журнала с Денни Ханом, главным пресс менеджером Verant, по поводу их нового суперпроекта — MMFPS PlanetSide.

? Сколько человек смогут одновременно путешествовать (сражаться) в мире PlanetSide?

Денни Хан (ДХ): Мы стремимся к цифре 500 человек на континент. Помножьте это на дюжину доступных континентов, и вы получите искомое число. Каждый из таких континентов — отдельное поле битвы, поэтому игрок, путешествующий между ними, попросту пере-

мещается из одной игровой зоны в другую. И не забывайте, что континенты очень большие — до 64 гектаров каждый.

? Пятьсот человек на континент! Но что же сможет помешать им собраться в одну громадную и неуправляемую толпу? И сможет ли в этом случае движок игры обработать такое гигантское количество высоко детализированных объектов в одном кадре?

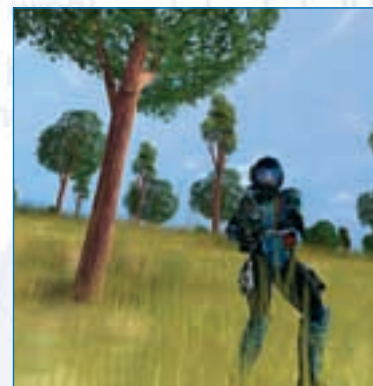
ДХ: Да, очевидно, что «толпа» была бы серьезной проблемой, если бы мы не ввели такие огромные территории. Мы планируем создавать континенты таким особым образом, чтобы на нем одновременно существовали несколько равноудаленных друг от друга горячих точек.

Помимо этого, естественные природные препятствия (горы, леса, озера и т.д.) будут служить не только декорациями, но и определенными ограничителями открытых территорий, поэтому, к примеру, противники не смогут увидеть друг друга на слишком уж большом расстоянии. Немалую роль в равномерном распределении игроков на карте сыграет динамическая система генерирования миссий. То есть если в некотором секторе «А» царит полное безлюдье, то сервер автоматически сгенерирует такую миссию, основная часть которой будет проходить именно в данном пустующем районе. Конечно, этот механизм вряд ли можно назвать идеальным, но и 500 игроков — это пока еще теоретическая цифра, которая вполне может измениться во время полноценного тестирования с привлечением большого числа реальных игроков.

? Мы были поражены качеством графики, представленной на ваших скриншотах. Позвольте нескромный вопрос — они настоящие?

ДХ: Абсолютно. Никакого ретуширования не проводилось, все картинки были взяты из игры.

? Когда же будет выложено первое видео?



ДХ: Мы можем снять видео из игры прямо сейчас, но на данном отрезке времени решили этого не делать.

? В игре бойцы распределяются между несколькими враждующими корпорациями. Будут ли разрешены конфликты между игроками внутри одной корпорации?

ДХ: Вряд ли.

? При таких просторах важно иметь возможность быстро перемещаться между зонами. Какую роль в игре будет иметь транспорт? Какие единицы будут доступны?

ДХ: Сегодня конкретных марок и моделей авто и боевых машин я назвать не могу, увы. Но уж точно не ошибусь, если подтвержу, что их роль будет заключаться именно в транспортировке игроков...

? В PlanetSide стандартные бойцы экипированы как персонажи в ролевых играх. Какие же ремесла будут доступны для овладения в этом онлайнном шутере?

ДХ: Под словом «ремесло» вы подразумеваете, наверное, вариант профессии или класса? В PlanetSide каждый персонаж способен развиваться в самых различных направлениях, поэтому, ставши «Медиком» или «Солдатом»,



вы не окраситесь в определенную текстуру и не потеряете всех свойственных большинству игроков навыков. Все способности и пути развития останутся открытыми. Так что не класс будет определять навыки, а совсем наоборот!

? Что уже можно сказать об оружии, обмундировании и прочих стандартных атрибутах современных шутеров, всегда присутствующих в игре?

ДХ: К сожалению, практически ничего...

? В отличие от большинства ныне существующих мульти-многопользовательских онлайнных игр, Planetside ориентирован, прежде всего, на противостояние между живыми игроками, а не на противостояние игрок — NPC. Есть ли опасность, что убийство из-за наживы станет базисом игрового процесса?

ДХ: Да, все верно, сражения между игроками — это, без сомнения, основа игрового процесса Planetside. Но есть еще масса нюансов, которые выгодно отличают наш проект от банального shoot'em all.

Это, прежде всего, территориальный аспект, о котором мы пока особо не распространялись. Дело в том, что одной из самых ярких сторон геймплея в Planetside будет противостояние различных команд игроков на определенной местности. Борьба будет вестись за военные объекты, станции управления, ДОТы, аэродромы — в общем, за каждый клочок



земли, причем состав команды может ощутимо варьироваться в зависимости от условий местности. Например, группа охранения полевого командного пункта сможет прибегнуть к помощи игрока, хорошо владеющего искусством компьютерного взлома. Этот завербованный хакер имеет все необходимые навыки для виртуозного обращения со всей электроникой охраняемого нанимающей командой объекта. Поэтому даже игроки-одиночки (или беспартийные) найдут массу путей для тесного взаимодействия с крепко организованными вооруженными группировками. Planetside вовсе не станет той игрой, где для качественного роста персонажа потребуется членство в какой-нибудь партии или гильдии (мы называем их «Outfits»).

? Члены команды разработчиков Planetside не новички в своем деле. Над какими известными проектами до этого работали члены вашей команды?

ДХ: Да, многие из нас имеют за плечами неплохой опыт. Так, скажем, John Ratcliff известен как соавтор 688 Attack Sub, Seawolf, SCARAB, CyberStrike 2 и еще множества «мелких» программ. Isaac Trammel'a знают по ролевым проектам — Fallout, Fallout 2, Icwind Dale. Jason Webb и Curtis Cannell работали над CyberStrike 2, а Lance Thornblad трудился еще и над «приставочными» играми: Super Star Wars (SNES), куча спортивных симуляторов (не помню названия). Есть у нас и те, кто уже далеко не новичок в чисто онлайнных играх. Упомяну Kevin McCann'a, он работал над Tanarus'om.

? Возможно это суеверие, но, похоже, название игры во многом определяет ее судьбу. Так что же такое «Planetside»?

ДХ: Вот видите, вы сразу и ошиблись! Правильное написание — это «PlanetSide». Это слово — неологизм, который означает «область рядом с планетой». Мы же заложили в него немного другое значение «НА планете», и вы можете заметить, что оно полностью подтверждает основную идею игры. И уж не подумайте, что название нашего проекта происходит от слов типа «планетоцид», «суицид» или «геноцид»...

? Велика ли вероятность появления Planetside на X-box?

ДХ: Пока ничего конкретного по данному вопросу сказать не могу.

CM-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Задать вопрос можно на форуме «Онлайна» на www.gameland.ru или прислать на dolser@gameland.ru

? Недавно был в клубе и заметил вот что. Один паренек лихо ввел какие-то строки в консоли, после чего ему стали доступны разные примочки типа: бесплатное оружие, новый прицел и т.д. Всё это происходило в Counter-Strike'e. Так вот, не знаете ли вы где можно раскопать информацию о таких приколах? (Аналогичные вопросы приходят по Q2-3, UT и прочим популярным играм)

Давай сразу оставим все вопросы о кодах читерам (особенно в CS, gm-gm...) и поговорим о правильной и честной игре. Настоящий геймер, конечно же, на 100% использует возможности по тонкой и индивидуальной настройке любимого продукта. И это правильно! Зачастую от того лишь, как согласуются выставленные параметры связи с реальным соединением (модем или локальная сеть) зависит успех в поединке.

Далеко не все параметры можно настроить из основного меню большинства игр. И лишь консоль (командная строка) или отредактированный конфигурационный файл позволят полностью «овладеть» ситуацией! Почти любая консольная команда может быть назначена любой клавише или кнопке мыши. А чтобы воспользоваться такой возможностью, надо не только уметь «вызвать консоль» (тильда,

клавиша Tab или иная горячая кнопка), но и знать команды и суметь их применить. В Сети есть немало русско- и англоязычных ресурсов с описанием консольных команд и советами по их применению. Вот некоторые из них:

Консольные команды Counter-Strike

<http://cstrike-half.narod.ru/consolehtml.htm> или <http://cstrike-half.narod.ru/consoleword.zip>

Консольные команды Half-Life

<http://cstrike-half.narod.ru/commands.zip> или <http://www.planethalf-life.com/commands>

Консольные команды Q3A

http://quake.crimea.ua/faq/q3_cmdlist.html

Консольные команды Unreal Tournament

<http://www.fractal.alt.ru/console.htm>

Консольные команды Unreal

http://unlight.formoza.ru/rus/archive/wr/wr_console.htm

? Подскажите, где можно достать тот самый форум для сайта, а также информацию по созданию, размещению и тестированию форумов?

Все верно, форум — отличная «вещь» для раскрутки любого сайта. Интересные темы, поднятые там, споры и перепалки заставляют посетителей ресурса возвращаться на него вновь и вновь. К тому же форум намного удобнее чата, поскольку для обмена мнениями не требуется одновременного присутствия в Сети всех участников обсуждения.

Но, при всех достоинствах форумов, будьте с ними осторожны! Если сайт не слишком популярен, то его форум — это обычно довольно жалкое зрелище. Пара реплик «застреля» с прошлого года, а остальные несколько штук — всего лишь ответы (отписки) друзей на настырные просьбы хозяина «написать ну хоть что-нибудь...». Вряд ли такая картина прибавит популярности ресурсу!

Те же, кто не сомневается в успехе, могут пойти двумя путями. Если сервер, на котором находится сайт, допускает использование cgi-скриптов, то готовый форум найдется тут — <http://www.simplythebest.net/cgiscripts/bboard.html>. А также программки — «готовые» чаты, опросы, гостевые книги и т.п.

Если же, по каким-то причинам такой поддержки нет, то можно воспользо-

ваться готовым форумом на «чужом» сайте. Для чего, например, зарегистрировать свой форум на <http://www.webboard.ru>. Тут также найдутся готовые чаты, опросы, гостевые книги и прочие жизненно важные элементы сетевого интерактива.

А все советы по настройке скрипта (форума) обычно даются в описании скачанного файла или же на материнском сервере веб-хостинга «внешних» форумов.

? Здравствуйте уважаемый Сергей, пожалуйста, подскажите, во что сейчас в Интернете народ рубится? УО и D2 не упоминать! Пожалуйста, подскажите. Буду очень признателен...

Положа руку на сердце, прежде всего и самое главное — Counter Strike! Этот мод Half-Life'a и есть наше все.

Затем, довольно старые, но все еще крайне популярные хиты Unreal Tournament и StarCraft. И где-то после CS и в стороне от UT/SC находится Q3A...

Учи, что особенностью сегодняшнего дня является не просто хаотическое «рубилство» на случайных серверах, а массовое участие геймеров в

самых разных турнирах и чемпионатах проходящих в Сети и постоянная миграция лучших из них в профессиональный кибер спорт. Об одном

из таких новых и масштабных проектов по вовлечению любителей в профи рассказано в «Онлайне» этого номера.

Помимо этого в Рунете уверенно набирают обороты новые русскоязычные проекты — **Меридиан 59 (Русский)** <http://meridian.aq.com> и глобаль-

ная стратегия сибирских разработчиков **Real4X** <http://real4x.reklama.siberia.net>.

СИ-ONLINE

DOWNLOAD: ПРОВЕРЕНО ЛИЧНО

Freeze Tag ver. 1.41 и 1.89

Интернет:

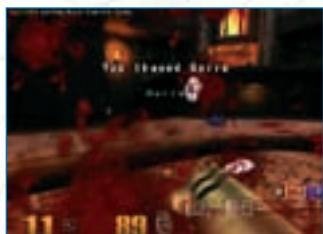
<http://asp.planetquake.com/dl/dl.asp?freeze/q3freeze141.zip> (для Q3A и TA) или <http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?freeze/freeze189.zip> (для Q2)

Размер: около 560 КБ

Оценка: 9

В «Салочки» играли? Было скучно?! Тогда поиграйте в «Салочки» с ракетницами, гвоздометами и бензопилами — веселье гарантированно!

Последняя версия мода **Freeze Tag** обещает новые ощущения в командном deathmatch'e и вот почему — убитый игрок не умирает и воскрешается, а... замораживается на месте до той поры, пока кто-то из команды не разморозит его (как в «салочках»). Вернуть бойца к жизни довольно просто — для разморозки потерявшего подвижность друга надо просто постоять с ним рядом три секунды...



Всего три, но под пулями, ракетами и гранатами!

Попробуйте этот веселый мод, очень нетривиальные ощущения, да и поведение команды необычно — кто-то охраняет замороженные тела друзей, кто-то отгоняет врагов, а самые великодушные, большие, теплые и пушистые отогревают погибших теплом собственной души...

Основы тактики **Freeze Tag** таковы.

Бегать лучше кучкой, поскольку так сподручнее вернуть погибших к жизни. При этом не стоит игнорировать подмерзшие тушки противника, а буде найдется склад с замороженными телами врагов (кто-то их удачно пострелял...), то есть смысл оставаться уровня на ней процесс весьма длительный, то **TBN** автоматически выгрузится из памяти, а по окончании расчетов запустится вновь и представит пользователю отчет о прошедшей «сессии».

Конечно, возможна и другая стратегия, наподобие стандартной для deathmatch'a, — круши всех как можно быстрее, пока свои не померзли. Но это, скорее всего неверный путь, так как для победы в **Freeze Tag** важен положительный баланс между скоростью заморозки игроков в команде (в человеках в секун-

ду) и их регенерацией к жизни (тоже в человеках в секунду). Совсем как в задачке «про бассейн и две трубы» из курса начальной школы.

Мод включает в себя разветвленную систему настроек на серверной части. Запущено и несколько серверов (пока 3) с **Freeze Tag'ом**, так что играть уже есть где.

Toll Box Navigator ver. 1.2b

Интернет:

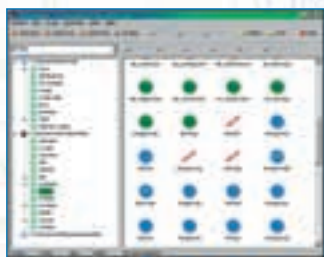
http://www.gracelessland.com/main/files/TollBox/TBNAV_12.zip

Размер: 3,5 МБ

Оценка: 9

Tool Box NAVIGATOR (TBN) — это интегрированный пакет, предназначенный для облегчения жизни тем, кто занимается изготовлением карт (уровней) для игр на основе движков любого из **Quake'ов**. Главная идея программы — все файлы, утилиты, моды и прочее доступны из одной программы, собственно из **TBN**.

Помимо Навигатора в пакете есть и компилятор **Tool Box Compilation Controller**, и редактор карт — **Tool Box Map Text Editor**. **TBN** автоматически отслеживает, в какой папке и с каким модом вы работаете и, если созданный уровень находится «не там», автоматически создает его копию в нужной папке. Ну а если



дело дошло до запуска **BSP-файла** для его тестирования, то **TBN** сам «напишет» требуемую командную строку и запустит игру!

TBN бережно относится к ресурсам компьютера. Если машина слабая и компиляция уровня на ней процесс весьма длительный, то **TBN** автоматически выгрузится из памяти, а по окончании расчетов запустится вновь и представит пользователю отчет о прошедшей «сессии».

Основной плюс **TBN** — он работает с ЛЮБОЙ игрой на основе **Quake** движка (**Quake**, **Quake2**, **Quake3**). Это здорово. Так что даже **Half-Life** и **Counter-Strike** по зубам **TB Navigator'y**...

Но кое-какие ограничения у программы все-таки есть: моды должны быть в под-

директориях главной директории игры (**\tfc**, **\eraser** и т.д.), все карты лежать в папке **\map**, исходники карт должны иметь расширение **.map**, а готовые уровни — **.bsp**. По-другому программа не понимает.

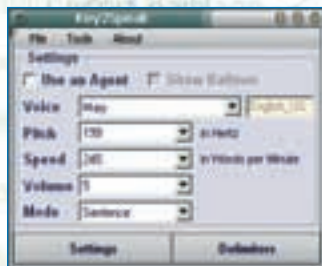
Key2Speak ver. 1.11

Интернет:

<http://www.madoogali.com/Key2Speak/Download.htm>

Размер: 4,6 МБ

Оценка: 8



Мы получаем немало писем от читателей с умными и интересными вопросами, пожеланиями и напутствиями. Но, увы, малая, очень малая их часть написана на литературном русском. Да что там литературном! Мы не ханжи, и все понимаем, но некоторые ошибки и опечатки просто искажают смысл фразы. Отчего пообщаться по душам не получается — пока «допрещ» что же от тебя хочет читатель. Но бог с ним с журналом. А вот как письмо другу/подруге напишете, а он/она не поймет? И вся любовь-морковь насмарку?..

Чтобы ясно представить, как прозвучит для адресата послание (или любой текст в любой программе) воспользуйтесь предлагаемой утилитой. **Key2Speak** может зачитывать по-разному: либо прямо по ходу набивания (что может вызвать некоторое напряжение нервных клеток, особенно у соседей по офису или аудитории), либо по указке пользователя — выделенный фрагмент. **Key2Speak** можно подстроить под многие языки (включая русский), разные голоса и скорости чтения.

Отрицательный момент в использовании **Key2Speak** — это бесплатная, но рекламозависимая программа. Будьте внимательны — по окончании установки делается попытка отправить письмо о вас на сервер разработчиков. Чтобы не увеличивать количество спама в «мыльнице», просто сотрите это послание из папки для отсылаемой почты до выхода в Сеть...

Meridian 59: Renaissance (клиентская часть)

Интернет:

<ftp://ftp.ware.ru/win/m59ren.exe>

Размер: 66,9 МБ

Оценка: 10

...Неужели никто не помнит?! Это было еще ДО **Ультимы Онлайн** и игра от **3DO** боролась с культовой **УО** за любовь и популярность среди интернетчиков. И **Меридиан 59**, и **УО** очень похожи — графика, геймплей, правила, квесты... Но история **M59** более богата на неудачи — серваки падали, персонажи стирались (кто играл в онлайнную РПГ — поймет о КАКОМ горе идет речь).

Сайт игры находится на довольно необычном для Рунета домене — <http://meridian.aq.com>. Однако пинг чаще всего маленький, так как собственно игровой сервер находится в России.

Раньше **M59** был платным, чуть ли не по 15 долларов в месяц. Теперь же эта псевдо-трехмерная (а ля **DOOM**) стала бесплатной и кое-что понимает по-русски. Как это произошло и долго ли продлится неизвестно, так что терять время на раздумья не стоит. Возможно, с чье-то точки зрения, **M59** не дотягивает даже до нынешнего уровня **Ультимы**, не говоря уж о **EQ** и **AC**, но все же попробовать его стоит. Квесты, монстры, **PKilling**, кланы и гильдии, торговля и прочие радости ролевой игры присутствуют. Плюс исследование новых земель, приключения и так далее. Игроков пока правда не очень много, но на момент написания сей заметки, как минимум сотня уже набралась. Так что качайте клиента или устанавливайте его с нашего диска. Особенно рекомендуем эту утилиту (хе-хе...) хардкорным ролевикам

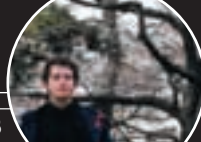


на неприспособленных к современным играм машинах без ускорителей.

Операционная система **Windows 95** и старше, **Pentium 100** и быстрее, **16 МБ ОЗУ** (минимум) и примерно **95 МБ** свободного пространства на винчестере. Видео годится без акселераторов — **1 МБ SVGA**, любая звуковая карта, но лучше все-таки **16 битная**. А вот без модемного или прямого выхода в **Интернет** не обойтись (минимум **14.4 кбод**)!

По отзывам на форуме Страны Игр отечественный вариант **Meridian 59** «очень затягивает» и «не очень нудный». Что совсем неплохо для привередливой аудитории нашего сайта, не так ли?

СИ-ONLINE



Летний шторм

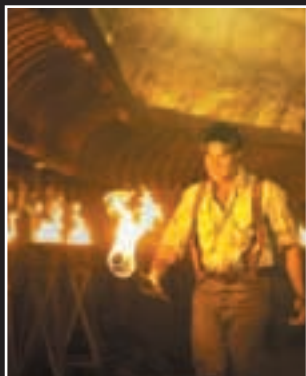


Рубрика Widescreen возвращается на страницы журнала после вынужденной "отсидки" в тени в течение всего бессмысленного и неинтересного зимне-весеннего киносеzona, когда нас "радовали", в основном, шедевры вроде Dungeons & Dragons и прочие мелкие творения. Сегодня же, с наступлением долгожданной весны, киностудии востепенно, сгруппировались, и приготовились выдать в течение ближайших шести-семи месяцев настоящий залп качественного и чрезвычайно интригующего киноматериала. Три главных удара, традиционно, придутся на начало мая (в прошлом году в это время вышел "Гладиатор", а в позапрошлом, - Star Wars Episode 1), середину лета и конец осени. Единственным исключением из правил станет главный релиз года - первая серия трилогии "Властелин Колец", которая появится на экранах Америки лишь 24 декабря. Мы же постараемся бегло пройти по всем основным кинособытиям года в двух специальных материалах в этом и следующем номерах СИ.



The Mummy Returns

Студия: Universal
Бюджет: \$100, 000, 000
Дата выхода в США: 4 мая
Прогноз сборов: \$170, 000, 000



Вторая серия на удивление популярной авантюрической комедии The Mummy не заставила себя долго ждать. Спустя всего два года после выхода оригинала создатели фильма предлагают нам посмотреть на результат увеличенного почти вдвое бюджета и связанных с этим усовершенствований египетского безумия. Ни концепция, ни суть фильма при этом ничуть не пострадали, но зато The Mummy Returns стала на порядок масштабнее и красивее своей предшественницы. Гигантские полчища мумий и прочих трупов, масштабные схватки, невероятные спецэффекты от Industrial Light & Magic, которой, похоже, на этот раз удался даже CG-песок. Сюжетная линия разворачивается вокруг событий, происходящих спустя десять лет после первого фильма. Мумии Имхотепа и его возлюбленной Анк-су-Намун доставляют в Лондон для выставления на выстав-



ке древнеегипетских ценностей. Тут-то с ними встречаются знакомые по первой серии герои, мумии каким-то непонятным образом воскрешаются, и веселье начинается снова. У доблестного Рика О'Коннела и его жены Эвелин теперь имеется и сыночек, парень любопытный и любящий совать нос в чужие дела. Пожалуй, лишь наличие ребенка пока останавливает меня от того, чтобы рекомендовать фильм сразу. Посмотрим...



Tomb Raider

Студия: Paramount
Бюджет: \$90, 000, 000
Дата выхода в США: 15 июня
Прогноз сборов: \$150, 000, 000

Долгим и многотрудным был путь суперзвезды мира видеоигр на киноэкран. В течение пары лет издательство Eidos пыталось пристроить права на экранизацию игры многим киностудиям, в числе которых были и 20th Century Fox, и Universal. Однако в результате наиболее интересным оказалось предложение киностудии Paramount, которая всего за полтора года умудрилась пройти весь путь от концепции сценария до готового фильма, который и выйдет на экраны 15 июня. Наряду с Final Fantasy, это, фактически, первая серьезная экра-

Mission: Impossible 2. Лара Крофт представлена в фильме как некая "идеальная девушка для Индианы Джонса". Утонченная, аристократичная, но при этом наглая, смелая и находчивая. Не лезет за словом в карман и считает всех особей мужского пола полным ничтожеством. Судя по многочисленным рекламным роликам (лучший и самый полный из которых вы можете посмотреть на нашем диске), кино будет красивым, смешным и насыщенным драками, погонями и перестрелками. Особенно впечатляет гигантский робот, с которым Лара дерется на фоне каких-то древних развалин. В общем, если не будет пошлостей, кино можно будет смело признать удачным.



Студия: Dreamworks
Бюджет: неизвестен
Режиссер: Steven Spielberg
Дата выхода: 29 июня
Прогноз сборов: \$100, 000, 000



Новый фильм Стивена Спилберга, который он снял по мотивам сценария и концепции Стенли Кубрика, является, наверное, самым таинственным кинопроектом в истории. За два месяца до премьеры на свет не появилось ни одного реального кадра из фильма, который, скорее



—фантастика



—триллер



—мелодрама



—комедия

e-shop

http://www.e-shop.ru



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

всего, станет одним из главных претендентов на "Оскары" будущего года. A.I. (Artificial Intelligence) - экстраординарная история о роботемальчике, его чувствах и его восприятии мира. Главную роль играет Haley Joel Osmont, мальчик, который поразил всех своей великолепной игрой в "Шестом Чувстве" Найта Шьямалана. По эмоциональному накалу и степени воздействия на мировой кинематограф AI вполне сможет посоперничать со знаменитой "Космической Одиссеей 2001" того же Кубрика образца 1969 года. Состоится ли сенсация? Пожалуй, ответ на этот вопрос не известен даже Спилбергу.

F Final Fantasy:
The Spirits Within

Студия: Columbia/Square
Бюджет: \$140
Режиссер: Hironobu Sakaguchi
Дата выхода: 13 июля
Прогноз сборов: \$150

Полностью состоящий из компьютерной анимации, поразительно детализованный и фантастически реалистичный фильм компании Square - это своего рода революция на рынке кино. Конечно, и раньше бывало такое, что разработчики игры самостоятельно снимали и фильм по ее мотивам (Wing Commander, SiN The Movie), но

чтобы на такой проект была потрачена сумма, даже по голливудским меркам считающаяся грандиозной, а в процессе создания фильма были поставлены настолько невероятные графические задачи! Куда там знаменитому Pixar с его Toy Story и Bug's Life до безумной, невероятной детализации, достигнутой Square в Final Fantasy! Но ничто в этом мире не дается дешево. На свой первый фильм Square вместе со своими извечными друзьями из Sony, владеющими киностудией Columbia Pictures умудрились сначала быстро "угворить" первоначально определенный 90-миллионный бюджет, а позже и довести его до совершенно сногшибательной цифры в 140 миллионов долларов. Надежда на то, что эта сумма полностью окупится, конечно же, есть. На то, что фильм принесет значительную прибыль, - практически нет. Правда, это уже проблемы Sony и Square. Нас же ждет просто невероятное зрелище, подобного которому мы никогда еще не видели!



Jurassic Park 3

Студия: Universal
Бюджет: \$110
Режиссер: Joe Johnston
Дата выхода: 20 июля
Прогноз сборов: \$190

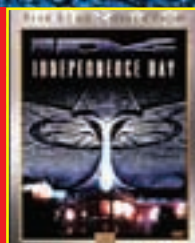


На что бы там не надеялись Sony и Square, но я совершенно не удивлюсь, если уже спустя неделю после премьеры Final Fantasy фильм будет сброшен с лидирующих позиций титаническим Jurassic Park 3, про который, кстати говоря, тоже пока почти ничего не известно. Да, впрочем, что вам еще надо знать про этот фильм? Тучи компьютерных динозавров, несколько слегка пугающих моментов, и сюжет, расплывшийся между событиями Jurassic Park и Lost World. Ни видеороликов, ни мало-мальски добротных кадров из фильма пока не выпущено. Видимо, Universal полагает, что еще не время.

Продолжение в следующем номере!

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

\$39.99



Independence day

Заказ DVD фильмов по интернету:

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

\$52.99		\$31.99		\$41.99		\$29.99	
\$179.99		\$26.99		\$39.99		\$41.99	
\$27.99		\$26.99		\$27.99		\$25.99	
\$27.99		\$26.99		\$27.99		\$27.99	
\$27.99		\$26.99		\$26.99		\$26.99	

МИССИЯ 2 — *Freeport*

Успешно завершив первую миссию, возвращайтесь в бункер Братства Альфа. Продав трофеи и прикупив новое обмундирование, отыщите в южном крыле генерала **Barnaky** и получите новое задание — освобождение старейшины, заточенного бандитами в местечке под названием **Rock Falls**.

Двигайтесь по указанному на карте маршруту к точке [1], где будет находиться



информатор. После этого найдите главаря по имени **O'Reilly**, который скрывается в одном из центральных зданий. Убейте его, заберите ключ, а также трофеи из сундука и освободите пленного старейшину, томящегося в темнице [2].

Расчистите дорогу к точке эвакуации [3].



Когда маршрут станет абсолютно безопасен, вернитесь к старейшине, еще раз поговорите с ним и сопроводите до выхода из сектора.

МИССИЯ 3 — *Rock Falls*

Вернувшись в бункер, найдите нового персонажа — девушку по имени **Shauri**, у которой должна быть для обмена книга **Guns & Bullets**. Около входа скучает еще один незнакомец — водитель **Christian**. Попробуйте ради интереса обшарить его карманы.

Новое задание от генерала будет происходить в местечке **Rock Falls**, где разбит лагерь бандитов. Вам необходимо уничтожить всех главарей (всего их четверо),



а также отыскать и принести в бункер некое секретное устройство, которое в неверных руках может стать реальной угрозой для Братства.

После высадки не торопитесь штурмовать центральный вход. Вместо это аккуратно двигайтесь вдоль южной границы, по пути снимая снайперов на крыше и патрульных. Вам необходимо добраться до самой границы стены, где была проделана небольшая брешь во время предыдущего штурма. Этой брешу будет вполне достаточно, чтобы пробраться во внутреннюю часть базы. Будьте осторожны — сразу за забором будет минное поле.



FALLOUT TACTICS

Сергей
Дрегалин

В первом здании (см. маршрут, обозначенный стрелками) вы встретите главаря по имени **Wo**. Убив его, заберите из сундука в качестве трофея книжку **Big Book of Science**. В следующем доме будет новая парочка местных заправил — **Daisy** и **Nanuk**. Разделайтесь с ними и обязательно возьмите ключ от ворот (gate key).

В следующем здании, расположенном на севере от главной аллеи, будет предпоследний главарь — **Luke**. После разборки с ним отправляйтесь к тюрьме, где заточен парень с говорящим именем **Diesoon**. Чтобы освободить его, убейте охранников в здании на юге, заберите



ключ и поговорите с пленником. Он обещает доставить в бункер артефакт — очевидно, это и есть то самое «секретное устройство», о котором говорил генерал. Первая часть задания выполнена.

Впрочем, и до выполнения второй части осталось совсем немного. Откройте ворота, ведущие к зданию [1], дернув рычаг в небольшой комнате управления. Поднимитесь наверх, затем войдите во внутреннее помещение и разделайтесь с последним главарем — неким **Jesse**. После этого проведите окончательную очистку территории от бандитов, возвращайтесь к пленному, поговорите с ним, после чего сопроводите до места эвакуации (западная граница сектора).

МИССИЯ 4 — *Macomb*

В бункере вы встретите пару новых лиц — игрока **Smith** по кличке «Механик» (с ним можно сыграть в азартные игры — надо же хоть как-то оправдать наличие умения **gamble**), а также торговца **Tiduk**. Закончив экипировку, отправляйтесь к генералу. Он объявит, что пора начинать экспансию, и отправится вместе с вами к следующему оплоту Братства — бункеру Бета.

Освоившись на новом месте (общая



структура та же, что и в бункере Альфа, если не считать другую планировку основных отсеков), поговорите с генералом. Он предложит сразу два задания на выбор — **Macomb** и **Preoria**. Не мудрствуя лукаво, начнем с первой.

Ваша задача — добраться на джипе Братства (**Hummer**) от места высадки (зеленый круг на карте) до точки эвакуации [1]. При этом вам будут противостоять бандиты, вооруженные очень неплохим оружием, в том числе и энергетическим.

Чтобы максимально сберечь джип, рекомендуем производить очистку территории без привлечения тяжелой техники. То есть просто подставляя своих бойцов, благо недостатка в стимулах и аптечках не будет.

После того как водитель по имени **Christian** позорно сбежит, двигайтесь на запад к первым воротам. На севере от

них находится домик, где расположен рычаг управления механизмом ворот.

Следующая вежа — ворота на юге. Чтобы открыть их, также необходимо дернуть рычаг. Однако существует небольшая неприятность — дверь, ведущая к рычагу, закрыта на ключ. Сам ключик находится в сундуке на крыше здания, отмеченного на карте крестиком. Поднимитесь по любой из лестниц на крышу, уничтожьте охрану, возьмите ключ, откройте ворота и... И сохраните игру.

Сразу за воротами вас поджидает засада — элитные бойцы разбойников, вооруженные энергетическим оружием. В принципе, лезть напролом совсем необязательно, так как путь на юг все равно заблокирован. Однако избежать столкновения будет очень непросто.

Следующие ворота открываются рычагом, находящимся на втором этаже здания, на балконе. Дорогу туда преграждают несколько бандитов, но в целом — никаких проблем.

Последний этап путешествия отмечен минным полем, а также баррикадами, которые возвели предприимчивые бандиты. Старайтесь уничтожить все эти преграды с безопасной дистанции, после чего отправьте самого лучшего водителя (у нас таковым оказалась **Farsight** с 30 очками умения **pilot**) за джипом и отгоняйте его к месту эвакуации. Поздравляем с успешным завершением миссии, а также с приобретением первого транспортного средства!

Кстати, не пропустите городскую библиотеку, отмеченную на карте большим серым кругом — там есть полезные книги. А книга для нас — это все...

МИССИЯ 5 — *Preoria*

Вам необходимо найти и вернуть в бункер Братства хотя бы три энергетических



батареи (**energy batteries**). Насколько нам известно, всего в этой локации можно найти четыре батареи, но для этого необходимо взломать замок хитрой двери. Увы, наши персонажи на тот момент не обладали достаточным навыком по открыванию замков, однако три батареи мы обязательно достанем. Итак...

На поверхности, как это ни странно, делать особенно нечего. Пообщайтесь с местными жителями (у некоторых из них даже есть товары для обмена) и спускайтесь в точке [1] под землю (предварительно можете подняться на второй уровень локации, если желаете немного по-



воевать со скорпионами и собрать трофеи поверженных разбойников). Перед вами будет простираться комплекс, в самой северной части которого вы и находитесь. В направлении на юг комплекс раздваивается на две части — западную и восточную. Мы сознательно подробно рассказываем об архитектуре подземной части сектора, так как ее карта, увы, не прилагается, а батареи искать надо.

Первая батарея находится совсем рядом, в центральной части северного крыла сектора. Найдите комнату, где на стене висит звездно-полосатый флаг, затем пройдите в смежное подсобное помещение и откройте все несгораемые шкафы — в одном из них и будет заветный предмет.

Далее проследуйте в восточную часть сектора. Если вы включите центральный компьютер, то он разблокирует основные двери, а затем через несколько секунд включит внутреннюю систему безопасности комплекса. По крайней мере по поводу второго можете не сомневаться. Уничтожая пушки, доберитесь до западной части данного крыла. В темной комнате, в центре которой наблюдается слабое сияние, в несгораемом шкафу будет вторая батарея. По непроверенным данным, четвертая батарея размещается в юго-восточной части крыла, в кабинете, путь к которому блокирует дверь с очень надежным замком.

Третья батарея находится в огромном зале с шахтой, расположенном в западной части сектора. Перед тем как войти в нее, вам необходимо активировать компьютер, который предупредит, что через десять секунд включит турели, установленные на поверхности. А это чревато жертвами среди мирного населения и падением ранга нашей карьеры. Чтобы избежать этих неприятностей, можно применить следующий трюк. Оставьте самого слабого из бойцов около компьютера, чтобы активировать систему только тогда, когда остальные солдаты будут готовы пройти через заблокированные двери. Таких дверей три или четыре, так что больших неудобств вы испытывать не должны.

Собрав три батареи, возвращайтесь на поверхность и спешите с радостными известиями к начальству.

МИССИЯ 6 — *Quincy*

Первая задача проста — вам необходимо вызволить мэра городка из лап вампиров. Оцените юмор разработчиков — имя мэра Хиллари Иствуд (**Hillary Eastwood**), что недвусмысленно указывает на реально



существующую особу.

Мэр находится в втором этаже в доме, отмеченном цифрой [1]. Уничтожьте охрану и освободите пленницу (будьте осторожны — рядом находится кнопка тревоги). Хиллари немедленно выдаст вам новое задание — спасти ее дочку, которая содержится в здании городской мэрии (отмечено на карте зелеными ром-

биками). Прорывайтесь туда и освободите маленькую пленницу (**Evita**), для чего необходимо уничтожить всех противников на первом этаже. К слову, открыть парадную дверь в мэрию можно с помощью отмычек.

После этого приступайте к зачистке оставшейся части города. Основные знач-



ные места, где располагаются противники, отмечены серыми кружками. Апофеозом вашей освободительной кампании станет бой за бордель, отмеченный на карте двумя пилообразными зелеными линиями. Там же будет и точка выхода из сектора. Самое главное во время этой операции — свести к минимуму потери среди гражданского населения, иначе это очень неблагоприятно отразится на вашем карьерном росте.

МИССИЯ 7 — *Mardin*

Цель этой миссии — уничтожить императора существ, называемых **beastlords**, а также выяснить, как им удается повелевать смертохлыками. Все ответы вы найдете в подземной части сектора, однако, прежде чем попасть туда, необходимо прорваться через эшелонированную оборону, расположенную на поверхности.



Прежде всего разделайтесь с патрулями вампиров, которые бродят на пути к погосту (на карте отмечено зеленым крестом). При этом соблюдайте максимальную осторожность, так как вам придется идти через минное поле (на карте отмечено красными крестами).

Оказавшись под землей, двигайтесь в южном направлении, пока не доберетесь до огромного зала, где и восседает император. Уничтожьте свиту и самого императора (лучше всего отправить на разведку одного бойца, а оборону занять в каком-нибудь из смежных помещений), после чего идите на восток к вольтеру, где



обитает глава рода (**Matriarch**) смертохлыков. Разделайтесь с охраной, освободите несчастное существо и поговорите с ним.

После добивайте оставшихся врагов и

возвращайтесь к месту высадки, которое по совместительству является и местом эвакуации. Сопроводить главу рода не требуется — он и сам прекрасно доберется до бункера.

МИССИЯ 8 — *St. Louis*

Экспансия продолжается — мы перебрались в новый оплот Братства, в бункер гамма. Он мало чем отличается от предыдущих бункеров, поэтому на его детальном изучении мы останавливаться не будем. Отметим только, что теперь нашим командиром стал генерал **Dekker**, который сразу же объяснит, что с генералом Barnaku произошло несчастье. Его взвод, равно как и еще два взвода, пропал без вести около **St. Louis** — спасение уцелевших и есть ваша следующая задача.



Прежде чем бросаться в бой, внимательно изучите карту — это очень пригодится. Зеленым кружком отмечено место высадки, рядом с которым находится бронетранспортер, на котором необходимо доставить всех уцелевших. Сразу отметим, что уцелевших вы найдете только в районе [3], путь к которому лежит через минное поле (красные кресты на карте). Однако вам необходимо добраться и до точки [1], чтобы убедиться, что первый отряд (**Fang squad**) был полностью уничтожен ракетами мутантов. Ну а что касается самого генерала (по сведениям разведки он должен находиться около точки [2]), то его следов нам обнаружить не удалось.

Общая стратегия такова. Первым делом возьмите в отряд хорошего специалиста по взрывчатке (желательно, чтобы умение **traps** было не ниже 80% + высокое



значение **perception**), а также доктора (либо запаситесь изрядным количеством стимпаков). Оказавшись на месте, вышлите отряд бойцов к точке [1] и не уходите оттуда, пока не получите сообщение, что уцелевших не осталось. После этого возвращайтесь к точке высадки.

Второй шаг — вышлите к точке [3] сапера, обеспечив ему должное прикрытие. Бронетранспортер пока не трогайте, так как три-четыре мины превратят его в груды металла (починка возможна, но лучше обойтись без нее). Обезвредив всю дорогу к точке [3], отыщите уцелевших бойцов Братства во главе с паладином Solo и окажите им всем медицинскую помощь. Необходимо провести полное лечение — все без исключения солдаты должны быть в идеальном состоянии, иначе они попросту не сдвинутся с места. После окончания медицинских изысков отряд автоматически погрузится в бронетран-

спортер. Вам останется лишь доставить его к точке [4], и миссия будет успешно завершена.

Самое главное — ни при каких обстоятельствах не штурмуйте лагерь мутантов в северо-западной части сектора. Это практически невозможно — неравенство сил слишком существенно.

МИССИЯ 9 — Jefferson

В этой миссии нам необходимо уничтожить четыре гигантских генератора, обозначенных на карте цифрами [1], [2], [3] и [4]. Внешне генераторы выглядят как огромные вращающиеся турбины — пройти мимо них практически невозможно.

По пути к первому генератору [1] не поленитесь забраться на самый верх зда-



ния, внизу которого дожидает свой век ржавый локомотив. В сундуке вы найдете снайперскую винтовку — очень серьезный аргумент в умелых руках.

Уничтожение первой пары генераторов не составит большого труда. Небольшие трудности могут возникнуть с третьим генератором [3], путь к которому прегражден оградой. Если вы внимательно ее осмотрите, то найдете дверь — откройте ее, и дело сделано.

В здании [4] вам встретится забавный мутант-ученый, который мечтает вырастить



собственное дитя. Как известно, мутанты не обладают способностью к размножению, и поэтому им приходится взывать к помощи геной инженерии. Если хотите — уничтожьте все огромные колбы, лишняя популяция мутантов совершенно ни к чему...

Последний генератор находится в верхней части этого здания. Поднимитесь к нему, сделайте пару контрольных выстрелов и уходите из сектора через зону эвакуации, отмеченную зеленым кружком.

МИССИЯ 10 — Kansas City

Эта миссия практически миротворческая. Вам необходимо защитить от мутантов город вампиров, а главное — местного епископа и его кафедральный собор [1]. Основные силы мутантов сосредоточены в точках, отмеченных цифрами [2], [3] и [4].

После высадки сразу выступайте на юг и разделайтесь с большим отрядом противника. После этого появится новое зада-

ние — уничтожить командиров мутантов. Если мы не пропустили кого-то в пылу боя, то этих командиров ровно трое, и все они находятся в зданиях, располо-



женных в южной части города.

Если действовать достаточно быстро, то мутанты не успеют организовать объединенное наступление, а следовательно, миссия будет успешно выполнена. После того как падет последний командир, отправляйтесь к епископу, поговорите с ним и покидайте локацию через зону эвакуации на севере.



МИССИЯ 11 — Osceola

Цель миссии — найти и уничтожить злодея по имени **Gammorin**, который прячется где-то в подземной части огромного комплекса. Сам комплекс хорошо охраняется, поэтому сразу же отбросьте варианты со штурмом через основные точки входа [4] и [3]. Туда лучше даже и не соваться, поэтому разберем два альтернативных варианта.

Первый — штурм через «черный» вход, расположенный в северной части комплекса и отмеченный на карте серым кружком. Все бы ничего, но подход к нему заминирован — одна ошибка, и на шум соберется целая толпа охранников, что нам совершенно ни к чему. Поэтому остановимся на втором маршруте, который показан стрелочками на карте.



После высадки соберите из контейнеров взрывчатку, детонаторы и прочую радость пиротехники, после чего двигайтесь вдоль южной границы сектора к точке [2], ко входу в подземный туннель. При благоприятном раскладе вы сможете миновать все вражеские патрули и незаметно пересечь границу комплекса под землей.

Однако не торопитесь выбираться на поверхность, так как там вас ждут с распростертыми объятиями несколько охранников. Оптимальный вариант — включить скрытный режим и аккуратно выбирать по одному, после чего быстро и без лишнего шума уничтожить супостатов.

Других патрульных можно уничтожать не только в ходе обычных перестрелок, но и более эффективными способами. Напри-

мер, устроить несколько засад, заложив мины с дистанционным детонатором. Или подорвать контейнеры с топливом, заблаговременно установленные по всей территории



комплекса...

В точке [7] находится вход в подземную часть комплекса. Она также неплохо охраняется, однако содержит достаточно много удобных мест для занятия обороны, так что проблем с уничтожением патрулей возникнуть не должно. Сам **Gammorin** находится в центральной части подземелья. После его уничтожения вернитесь к месту высадки, и миссия будет успешно завершена.

МИССИЯ 12 — Junktion City

Знакомое местечко, верно? Тот самый городишко, в котором начинался первый **Fallout**... Ну почти тот самый. Если внимательно исследовать окрестности, то различий будет множество, однако все равно чувство ностальгии будет явственным.

Цель этой миссии — собрать пять частей робота, которые потом будут переданы ученым Братства для детального анализа. Беда в том, что робот был взорван на совесть и его состав-



ляющие разлетелись по всей округе. Некоторые из них подхватили предприимчивые жители и теперь предлагают на продажу (либо как ставку в азартной игре). Так что если в ваших карманах нет лишних 6.000-7.000 в местной валюте, то готовьте умельца по азартным играм или профессионального вора. Второй вариант предпочтительнее.



Войдя в город, отыщите около ворот некоего **Chunk** и купите (выиграйте, украдите) у него первую часть робота (**robot part**). Ее ориентировочная цена — 2.000 местных у.е.

Вторую составляющую хранит владелец бара (**The Pit**, на карте отмечен цифрой [2]) по кличке **Angry Rick**. Говорят, он не слишком жалует воинов Братства, однако согласится устроить обмен или сыграть в азартную игру. Его ставка — силовой привод робота (**robot actuator**), который стоит в районе 1.000 у.е.



Прежде чем отправляться за дальнейшими частями робота, загляните к девушке-механику по имени **Casey Barrett** [1]. С ней особая ситуация — генерал настоятельно рекомендовал вам завербовать ее в ряды Братства. Чтобы выполнить рекомендацию, достаточно вылечить ее отца — пара инъекций стимула, и все будет в порядке.

Третья часть робота находится у **Juan**, который владеет заведением сомнительного толка **Joan's Emporium** [3]. Купите у него руку робота (**robot arm**) за 3.000 у.е.

Загляните в здание городской мэрии (ориентируйтесь по вывеске **Town Hall**; на карте оно обозначено цифрой [4]) и поговорите с мэром и его заместителем. После этого, если вы совсем устали от мирных деяний, готовьте оружие и отправляйтесь на северо-восток к логову разбойников (на карте отмечено красной галочкой).

Разбойники окажутся не такой уж прос-



той добычей. В их арсенал входит энергетическое оружие, а также мощные брони. Разделавшись с охраной, проберитесь в логово и заберите из верстака еще одну часть робота (**robot torso**).

Последнюю, пятую составляющую робота, вы можете получить от благодарного мэра. Просто поговорите с ним, после чего выберите через северные ворота к зоне эвакуации.

МИССИЯ 13 — Great Bend

Миссия «убей-их-всех». Ваша задача — найти и уничтожить всех роботов, которые укрепились в местечке под названием **Great Bend**. Надо сказать, что основная сложность заключается именно в отыскании роботов — их много, они повсюду, в том числе и в самых укромных местах.

Основные силы машин отмечены на карте красными галочками. Сложнее всего дела обстоят со свалкой на северо-востоке, так как там изрядное количество хлама, и отыскать прячущихся за ним роботов — задача не из легких. Заметьте, что дорога в этой части сектора перегорожена завалом, обойти который можно по указанному на карте маршруту.

МИССИЯ 14 — Coldwater

Ревизор... Это страшное слово ревизор. Цель этой миссии — доставить ревизору (**Auditor**) броню, которую похитили разбойники, возглавляемые неким **Guldo Sciavo**. Логово бандитов находится в здании [1] на самом верхнем уровне города.

Краткий путеводитель по **Coldwater**. На первом ярусе находятся магазины и жилые дома. На втором — бары и казино, причем последнее принесло городишку изрядную популярность по всей округе. На третьем — жилая зона. На четвертом — силовые генераторы, здание мэрии и... логово бандитов.



Примерный маршрут продвижения показан стрелками — все лестницы наверх находятся внутри зданий, так что просто внимательно ищите их. Добравшись до четвертого яруса, выдвигайте сапера — впереди установлено немало мин. Основная дверь в логово (около нее гордо красуется число зверя, 666) заблокирована, поэтому воспользуйтесь обходным путем и проникните в здание через южный вход.

Теперь прямая дорога в последний оплот Братства, в бункер испсион. Ну а оттуда недалеко и до главного хранилища боевых роботов, в легендарный Бункер Ноль. Мы умышленно оставим эту часть **Fallout Tactics** для самостоятельного разбора, благо ради яркого финального ролика стоит немного поусердствовать!

СОВЕТЫ И НАБЛЮДЕНИЯ

1. Если вы остановили свой выбор на СТВ-режиме, то обязательно следите за тем, какое оружие выбрано у персонажей. Скажем, если доктор лечил раненых и при этом после окончания лечения забыл переключиться с аптечки на ружье, то вместо атаки противники он будет подбегать к нему вплотную и лишь глупо улыбаться, принимая пулю за пулю.

2. Обязательно развивайте хотя бы у одного из бойцов умения ориентироваться на местности (**outdoorsman skill**). Это позволит вам избежать нежелательных случайных стычек, а также отыскать специальные локации.

3. Кстати, о специальных локаций. В игре существует около трех десятков особых мест, где можно увидеть затонувший «Титаник», станцию «Мир», коров, играющих в покер, броню из **Diablo**... Да много еще чего. Однако, прежде чем приступать к поиску, обзаведитесь транспортным средством, а также прокачайте хотя бы до 100% умение ориентироваться на местности.

4. Не забывайте выезжать на миссию на машине — иначе будете передвигаться по глобальной карте на своих двоих. Впрочем, это не означает, что на самой миссии вы будете на машине, если только это не предусмотрено сценарием.

5. Будьте осторожны при высадке солдат из транспортного средства. Старайтесь высаживать их против хода движения, чтобы случайно не угодить под колеса или гусеницы.

6. Маленькие точки на карте — это объекты (красные — противники, зеленые — союзники, серые — транспортные средства и т.д.), которые находятся на другом уровне относительно текущего персонажа. Например, когда снайпер забрался на крышу, то все пешеходы будут отображаться именно в виде таких небольших точек.

7. Чтобы забрать из инвентаря сразу все предметы одного типа (например, сразу 500 патронов), не вызывая при этом дополнительного окна, щелкните на них правой кнопкой мыши.

8. Чтобы сесть/вылезти из машины, щелкните левой кнопкой мыши, удерживая **ctrl**. Курсор при этом примет форму открытой двери.

9. Один из методов поиска особых локаций. Найдите область на карте, где низка вероятность встречи с монстрами, и двигайтесь вокруг нее, постепенно расширяя радиус поиска.

10. Еще в первой половине апреля должен был выйти патч для игры, однако на момент сдачи номера он так и не появился. По предварительным анонсам, патч сильно изменит игровые характеристики, а также обновит некоторые сценарии миссий, особенно несколько последних.

ЛУЧШИЕ СЕТЕВЫЕ РЕСУРСЫ

Если вы хотите знать все о вселенной **Fallout** и в частности о **Fallout Tactics**, то обязательно посетите два лучших русских тематических сайта.

Первый сайт — **www.fallout.ru** (ведущий Максим Кочегаров), где находятся новостной раздел, полезные советы, прохождения, перечень оружия и предметов экипировки, — в общем, все то, что необходимо для выживания на пустынных землях постядерного мира. Искренне рекомендуем эту страницу всем фанатам **Fallout** — от новичков до профи!

Второй сайт — **www.freelancer.ag.ru** (ведущий Юрий Бушин) — посвящен компьютерным стратегическим и военным играм. В том числе представлены и глобальные разделы, посвященные всем играм серии **Fallout** и даже **Fallout 3!** Обязательно посетите этот сайт, так как он содержит максимум полезной информации о **Fallout Tactics** (да и не только) — от сводки новостей с передовой до раздела с файлами и утилитами для игры.

В ПРОДАЖЕ С 20 АПРЕЛЯ



ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ

Материнские платы под AMDшные процы - купил AMD? Подверн правильную мамку!

Непопулярные ОСи - в мире есть не только Windows и... Windows =) Есть и другие ОСи.

Оверклокинг и софтверные кулеры - для того, чтобы разогнать проц, не обязательно быть гуром оверклокинга.

Трансгрессивный киберпанк - для того чтобы понимать хайтек культуру, нужно читать хайтек книги. Какие? Вот об этом мы и расскажем.

Словарь, который ты всегда хотел иметь - да! Свершилось! Мы сделали крутой словарь комповых терминов! Вступай в профсоюз! - как вступить в хакерскую группу?

Форматируем винт через WWW - реальный хит из серии "пагаубийца"!

Варезный свежак: WindowsXP - суперстатья о новой опционке от MS. PC Games MUST DIE - Все что ты хотел знать об игровых приставках но тебе было противно спрашивать.



Максим
Заяц

BLACK & WHITE

Скромные советы незаинтересованного наблюдателя

О, Всемогуший! Для начала тебе стоит определиться с вопросом, каким же, собственно, божеством ты собираешься быть. Добрым? Отлично, ищем на букву «Д»... так... Никаких пыток и казней, любим своих почитателей, выполняем все их желания и воспитываем из зверюги нечто среднее между любящей мамашей и горничной на кармельного цвета поводке. И никого не обижаем... ни под каким видом. Светящаяся белым кирпичом башня и рука с идеальным маникюром, счастливые жители и куча ежесекундных забот — вот предел наших мечтаний на этом поприще.

Быть злым? Не стесняйся, в мире **Black & White** это так же почетно, как и быть добрым... во всяком случае, почитателей будет ничуть не меньше. И это намного, намного веселее... Главное здесь — воображение, креативность. Недостаточно просто убивать людей ради забавы, нужно пзуть их огнем и морить голодом, разрушать дома и водить мимо пылающих обломков огромного монстра на шипастом поводке. Что? Младенец? На алтарь его! Это куда быстрее, чем кормить верующих и слушать их бесконечные молитвы. Вскоре наша башня темнеет и прорастает шипами, а рука приобретает восхитительно острые когти. Царство боли и страха — вот что такое власть злого божества. И единственная забота — чтобы все верующие не перешли раньше времени!!!

Но... я немного отвлекся. Всемогуший, перестань искать в меню «Настройки» опцию «Быть плохим». Все придет само по ходу игры. Можно даже некоторое время сохранять хрупкое равновесие между добром и злом — и это тоже неплохой вариант. Все зависит от тебя и от твоих поступков. Но прежде чем мы как следует возьмемся за этот мир, наберись терпения прочесть несколько скромных советов, которые,

надеюсь, окажутся далеко не лишними для начинающего божества. Итак, моя первая история — о воспитании существа...

Воспитание существа

Итак, все мучения позади, и перед входом в твой храм поселилось оно — гигантское существо с умом двухмесячного младенца. Стоит сразу смириться с тем фактом, что избавиться от него в ближайшую пару веков тебе не удастся — разве что появится желание начать игру под новым именем. Существо дается раз и навсегда, оно все запоминает, растет, приобретает собственный характер и следует за тобой от одного острова к другому. Даже если на время прервать игру и перейти в режим **Skirmish** или сразиться с кем-нибудь в **Multiplayer** — оно послушно пойдет за тобой. И это, кстати, — довольно неплохой способ облегчить себе жизнь при прохождении кампании. Хорошо выдрессировав зверюгу в режиме **Skirmish**, ты можешь в любой момент вернуться к любимому острову и с новыми силами взяться за прохождение игры. Ну хорошо, только для того чтобы ты не считал меня слишком уж жестоким... Допустим, по какому-то роковому стечению обстоятельств в качестве своего божественного воплощения ты выбрал корову — и уже через пятнадцать минут понял, что ненавидишь этого зверя всю свою сознательную жизнь. «Коровы хороши в виде бифштексов,» — с этими словами ты пытаешься удалить свой профиль и начать новую игру. Подожди. Что же, теперь так и мучаться? Скажу по секрету: некачественную или просто надоевшую зверюгу все-таки можно поменять. Во-первых, такую возможность мы получаем в награду за выполнение некоторых квестов. К примеру, на первом острове достаточно собрать всех (!) потерявшихся овец для того чтобы получить одну из этих творей в качестве любимого тамагочи. Но

об умственных способностях овцы мы поговорим немного позднее... Что еще? Можно скачать из Интернета небольшие — весом всего в 267 Кб — патчи, позволяющие открыть новых существ. Попробуй заглянуть на сайт <http://www.planetblackandwhite.com> — на момент написания этого материала для свободного скачивания там были выложены четыре существа: лошадь, леопард, горилла и мандрил. Установив эти патчи поверх игры, нужно отыскать хижину зверолова (**Creature Breeder**), который предложит тебе бесплатно обменять одно существо на другое. Хижины эти спрятаны на первом и четвертом островах мира Эден. Посмотри на карту первого острова — зверолов живет неподалеку от пляжа, где эти предатели-эмигранты строили свой корабль. Пользуйся, только никому не говори...

Но я немного отвлекся. Говоря о воспитании существа, следует выделить несколько основных моментов. Первое и главное правило: поощрение и наказание должны следовать СРАЗУ ЖЕ за правильным или неправильным поступком твоего существа. Нельзя наказывать зверя через десять минут после того как он разрушил дом в деревне и съел нескольких человек — он уже не помнит о том, что произошло, и не поймет, за что его наказывают. Точно так же и любой удачный поступок твоего существа должен сопровождаться немедленным поощрением. Зверюга самостоятельно покушала или же притащила на деревенский склад здоровенное дерево? Ух, хороший мальчик! Своевременная похвала практически гарантирует, что в будущем твой зверь будет поступать именно так, а не иначе. Но, конечно же, существуют некоторые исключения. Во-первых, он может что-то забыть, и его придется обучать заново. Во-вторых, усталое или голодное существо может просто не слушаться твоих приказов — в этом случае его нужно либо наказать, либо накормить/оставить в покое. В-третьих, существуют действия, отучить от которых зверя бывает просто архисложно. Попробуй заставить корову не портить воздух и не гадить где попало, и ты поймешь, о чем я говорю. Чем больше времени существо будет проводить вместе с тобой на учебном поводке, тем лучше. Через некоторое время оно может стать хорошим помощником и взять на себя часть рутинной работы — кормление жителей деревни, например, или, наоборот, их поедание. Главное — постоянно помнить о том, что этот зверь является для тебя самой ценной частью этого мира, и не оставлять его надолго в одиночестве. Со временем существо подрастет и станет гораздо сильнее — особенно если помогать этому с помощью заклинания **Creature Strength** или если обучить зверя тренировки ради перетаскивать камни. Большую роль в воспитании существа играет также диета — деревья и камни навряд ли пойдут на пользу нашему воспитателю, в то время как рыба может

оказаться весьма удобным (а главное — неисскаемым) рационом. Мы еще вернемся к этой теме немного позднее, ну а пока давай поговорим об обитателях твоей деревни.

Обитатели мира Эден

Сразу же оговорюсь: если разум нашего существа можно сравнить с разумом двухмесячного ребенка, то вполне взрослые крестьяне не заслуживают даже такой оценки. Без твоей подсказки они не будут делать ничего, даже... г-х, размножаться. Казалось бы, что может быть проще: хочешь завести детей — выбирай себе пару по душе и уединяйся в ближайшей хижине. Ан нет, не все так просто. При наличии любого, даже столь интимного желания обитатели мира Эден вывешивают над деревенским складом флаг. Чем выше он поднимается, тем сильнее хотят, значит... Соответственно, для того чтобы опустить романтический флаг с изображением сердечка, ты должен ухватить за шкирку первого попавшего крестьянина и найти ему пару. Мальчик — девочка, мальчик — девочка... флаг опустился. Так же со всем остальным — тебе придется направлять крестьян на работу в поля и на вырубку леса и внимательно следить за тем, чтобы они ничего не перепутали. Тот же лес, к примеру — он что, бесконечный? Да нет, очень скоро эти энтузиасты вырубят его под корень, особенно если будут лениться и срубать в первую очередь молодые деревья, от которых и толку-то чуть, но которые через некоторое время могли бы вырасти. Значит, тебе придется и новые деревья сажать, и поливать их — да и пшеницу на крестьянских полях заодно... Или наоборот — не придется делать ничего, если путь зла пришелся больше по душе. Тут задача будет прямо противоположной — флаги над деревенским складом должны подниматься как можно выше, местные жители — страдать как можно дольше и мучительнее. Кстати, ты знаешь, что у них у всех есть имена? Для того чтобы увидеть их и узнать, о чем думает тот или иной крестьянин, можно использовать клавиши **Q** и **E**. И главное — чтобы никто не сидел без дела. Впрочем, для первого острова это не так уж и важно. Вплотную искусство управления деревней нам придется осваивать, когда дело дойдет до второго острова и начнется строительство. Но об этом мы поговорим немного позднее, пока же, о Великий, давай приступим к начальному этапу покорения мира Эден и вплотную займемся твоим первым островом.

Квесты первого острова

Конечно же, Всемогуший, мы не будем останавливаться подробно на мелочах вроде управления игрой или сбора дерева для постройки храма. Уверен, твои советники справятся с этим куда лучше меня. Я же, в свою очередь, постараюсь рассказать тебе об основных заданиях игры и некоторых дополнительных чудесах, которые могут



оказаться весьма полезными для нас. Итак, первый остров. Завершив постройку храма, самое время подумать о твоем Божественном Воплощении, о Существо, которое будет верным помощником для тебя и живым идолом для твоих подданных. Для того чтобы заполнить это создание, нам придется изрядно потрудиться. Для начала необходимо активировать первый золотой свиток. Его легко заметить — он находится перед огромными деревянными воротами на окраине деревни. Золотой свиток — это одно из основных заданий игры. Рано или поздно нам придется выполнить все основные задания, но время для их выполнения мы выбираем сами, ибо порой не стоит торопиться с переходом к следующему этапу.

Золотой свиток #1

Место: *Неподалеку от деревянных ворот на окраине деревни*

Активировав этот свиток, мы вызываем девушку по имени Сэйбл. Позднее она будет помогать нам в обучении существа, сейчас же она просит принести три магических камня и установить их на пьедестал перед воротами. Первый камень мы уже видели — именно вокруг него танцевали жители деревни, приветствуя наше появление на острове. Перетащив его на пьедестал, мы можем считать первую часть задания выполненной. В деревне появляется еще один золотой свиток...

Золотой свиток #2

Место: *Дом на окраине деревни*

В ноги божеству падает женщина — ее больной брат потерялся в горах, и она умоляет найти его, обещая взамен отдать нам

ших ворот. Миновав горы, мы разворачиваемся лицом по направлению к деревне. Видишь эту хижину отшельника справа? Отлично, смещаемся еще немного правее. Видишь совсем уже маленький домик и грудку камней неподалеку? Один из этих камней светится — это именно то, что нам нужно. Доставив заготовку к мастерской скульптора, мы ждем примерно минуту и получаем в результате третий магический камень, который также необходимо установить на пьедестал поверх первых двух. Огромные ворота открываются, и мы получаем возможность выбрать одно из трех существ — твое божественное воплощение в мире Эден.

Золотой свиток #4

Место: *Площадка перед входом в храм*

Сэйбл показывает нам, как нужно кормить существо, когда оно проголодается. Все очень просто — мы наводим на зверя руку с захваченным в ней лакомством и нажимаем на правую кнопку мыши. Интересный момент — для того чтобы не воровать еду со склада в нашей деревне, можно приучить зверя к рыбе, которая после извлечения из воды фантастическим образом превращается в пшеницу (!). В отличие от пшеницы или от домашних животных, дополнительное рыбных запасов не требует нашего участия и происходит автоматически, предоставив нашему зверю неиссякаемый источник питания.

Золотой свиток #5

Место: *Площадка перед входом в храм*

Сэйбл учит нас наказывать нашего зверя. Все очень просто: кликнув по нему правой

через всю карту, раз за разом заново меняя положение камеры. Достаточно просто выбрать одну из цифр — 1,2,3... Попробуй, это очень удобно...

Золотой свиток #6

Место: *Площадка перед входом в храм*

Сэйбл показывает нам, как пользоваться учебным поводком для того чтобы заставить наше существо следовать в указанном направлении или обратить внимание на какой-то определенный объект. Действительно, удобно — достаточно всего лишь кликнуть правой кнопкой мыши по любому участку местности или по выбранному предмету. Кстати, этот поводок заставляет зверя запоминать все действия, которые мы проделываем при нем, — и по возможности копировать их. Действия могут быть практически любыми — от доставки деревьев на деревенский склад до убийства крестьян и разрушения их домов. Все зависит от того, чему ты хочешь научить своего зверя...

Золотой свиток #7

Место: *Дерево возле храма*

Сэйбл обучает нас двойным щелчком мыши присоединять наше существо к любому объекту — и показывает два новых поводка. Первый, радужный, вызывает у нашего зверя симпатию к объекту, к которому он присоединен; второй, шипастый, в той же ситуации вызывает агрессию и раздражение. Кстати, для того чтобы менять поводки, вовсе не обязательно каждый раз возвращаться к храму — достаточно использовать клавиши **Q** и **E**.

Золотой свиток #8

Место: *Проход в горах за храмом*

Один из деревенских жителей сообщает нам о том, что в горах за храмом появился огромный монстр. Действительно, вблизи размеры этой зверюги впечатляют. Монстр очень вежливо просит нас привести к нему наше существо. Боюсь, отказывать ему было бы неразумно. После того как существо оказывается перед монстром, последний сообщает о том, что до недавнего времени он принадлежал могущественному богу Немезису, который отправил его в отставку за недостаточно грозный вид. Теперь бывший зверь Немезиса намеревается обучать наше существо — ну и нас заодно. Что-то я не заметил, чтобы он интересовался нашим согласием...

Золотой свиток #9

Место: *Деревня ацтеков в горах за храмом*

Зверь Немезиса учит нас кастовать «одно-разовые» заклинания. Для образца он выбрал **Food Miracle**, с помощью которых нам предстоит наполнить зерном склад поселения ацтеков и получить достаточное количество верующих для того чтобы объявить эту деревню своей. Заодно, чтобы не терять времени даром, мы можем просвещать и свое существо, привязанное к руке учебным поводком.

Золотой свиток #10

Место: *Знак на земле рядом с деревней ацтеков*

Зверь Немезиса преподает нашему существу основные навыки рукопашного боя. Хорошая возможность отработать различные серии ударов, блоки, отступление.

Золотой свиток #11

Место: *Знак на земле рядом с деревней ацтеков*

Уставший зверь Немезиса еще раз предлагает нам применить полученные знания на практике и потренироваться в искусстве рукопашного боя, используя в качестве манекена стоящего неподалеку голодного огра (см. «Серебряный свиток #8»).

Золотой свиток #12

Место: *Холм рядом с деревней ацтеков*

Прежде чем активировать этот свиток, нам необходимо завершить все дела на первом острове и привести наше существо к стоящему неподалеку от свитка зверю Немезиса. Поднявшись на холм, зверь позовет нас за собой и откроет главную тайну мира Эден — а затем погибнет от руки своего бывшего хозяина. Гнев Немезиса не знает границ — он нападает на нашу деревню, и мы можем только бессильно наблюдать за тем, как горят здания и гибнут люди, поверившие в нашу силу. Впрочем, хаос и паника длятся недолго — вскоре на окраине деревни появляется огромная воронка, своего рода портал, ведущий ко второму острову.

Золотой свиток #13

Место: *Воронка на окраине деревни*

Прежде чем активировать этот свиток, мы должны сбросить в воронку все, что хотим забрать с собой на второй остров: одноразовые **Miracle**, припасы, всех уцелевших жителей деревни... Наконец, покончив со сборами, мы активируем последний на этом острове золотой свиток и переходим к следующей части игры.

Дополнительные задания

Серебряный свиток обозначает дополнительное задание, выполнять которое обязательно. Как бы то ни было, за его выполнение полагается награда — на первом острове это чаще всего различные генераторы чудес. Почти всегда существуют два пути решения — добрый и злой. Какой из них выбрать — решать тебе...

Серебряный свиток #1:

Учимся бросать камни

Место: *Возле горы неподалеку от храма*

Добрый путь: Активировав первый серебряный свиток, мы учимся бросать камни. Делаем все так, как подсказывают тебе **Whitey** и **Blackie**, — хватаем камни из кучи слева и бросаем их. В роли мишени выступает небольшая скала, на вершине которой лежит камень — его-то нам и необходимо сбить. Осторожно, не падай по домику справа и по человеку, выбежавшему поглядеть на нашу разминку. В идеале стоит привести с собой наше существо на обучающем поводке. Наблюдая за тобой, оно научится поднимать и бросать камни, и в будущем это сделает его сильнее. Кстати, ты заметил, что до тех пор пока мы не собьем большой камень, гора булыжников слева не уменьшается? Отличный повод попрактиковаться вволю! И тут есть еще один небольшой секрет. После того как мы первый раз попадаем в мишень, большой камень на вершине скалы появляется снова. Если сбить его еще раз, в награду ты получишь **Water Miracle**. И еще, и еще, и еще... Вот только метательные камни теперь придется подбирать и экономить — бесконечный запас иссяк.



второй магический камень. **Blackie**, понятное дело, предлагает попросту разрушить дом и поискать камень среди обломков, но тому, кто избрал добрый путь, придется отправиться в горы. Видишь проход в горах слева от больших ворот? Туда-то мы и отправимся. Среди деревьев и подозрительно синих грибов на земле лежит большой брат женщины. Осторожно подбрав его, мы возвращаем больного домой и получаем в награду второй камень, который необходимо установить на пьедестал поверх первого.

Золотой свиток #3

Место: *Деревня, дом скульптора*

Третьего камня на острове нет, но деревенский скульптор предлагает нам изготовить точно такой же — для этого ему нужна только подходящая заготовка. И вновь мы отправляемся в проход слева от боль-

кнопкой мыши и перейдя на экран статистики, мы вновь нажимаем на правую клавишу мыши и резко проводим рукой по экрану слева направо. В результате наше существо получает вполне увесистую оплеуху и выраженный в процентах статус «Плохой мальчик». Ну а хвалить зверя нас учили совсем недавно — для этого достаточно, удерживая правую кнопку мыши, почесать рукой его живот. Кстати, я уже говорил о том, как быстрее всего отыскать нашего зверя? Нет? Для этого достаточно всего лишь нажать на клавишу **E**. Повторное нажатие этой клавиши вернет нас на место, где мы находились до этого. И, если мы уж заговорили об этом, стоит упомянуть еще и о метках, которые ты можешь ставить на местности с помощью комбинации клавиш **Ctrl** + **Q**, **E**, **R**... Эти метки позволяют практически мгновенно перемещаться между различными участками острова вместо того чтобы долго тащиться

Награда за добрый путь: сундук с пляжным мячом (и секретные Water Miracle).

Злой путь: Приводим с собой существо на шипастом поводке и либо самостоятельно, либо с его помощью разрушаем домик и убиваем его обитателя. А что — тоже неплохая практика?! Покопав с крестьянином, мы приступаем к стрельбе по мишени и добыванию секретных заклинаний.

Награда за злой путь: сундук с пляжным мячом (и секретные Water Miracle).

Серебряный свиток #2: Спасти тонущих рыбаков

Место: Пляж на окраине деревни

Добрый путь: Женщина умоляет тебя спасти тонущих рыбаков. Ну кто может остаться равнодушным в подобной ситуации? Приводим на пляж нашу зверюгу на радужном поводке, максимально увеличиваем картинку с тонущими рыбаками и щелкаем мышкой по одному из них. В идеале существо должно зайти в воду и подхватить рыбака. Быстро отводим камеру назад и щелкаем мышкой по пляжу неподалеку от призвавшей нас женщины. Существо выносит рыбака из воды, и операция повторяется. Но это все в идеале — на деле же необученная зверюга запросто может отказаться идти в воду или же начать пить, вместо того чтобы спасти рыбаков, или даже попытается сожрать кого-нибудь. Как с этим бороться? Ну, естественно, хвалить зверя за правильные действия и безжалостно наказывать за ошибки — и делать это нужно быстрее, потому что рыбаки все-таки тонут. Если не удастся спасти всех, награды нам не видать.

Награда за добрый путь: генератор Creature Strength Miracle.

Злой путь: Сидеть на берегу и ждать, пока рыбаки утонут... Но это как-то... безынициативно, что ли? Можно покидать в них камни, можно проявить великодушие и кинуть к ним призвавшую нас женщину — и тебе не сложно, и им вместе веселее будет. Наконец, кто сказал, что нашу зверюгу можно кормить только рыбой? Рыбаки — тоже отличная пища для монстра на шипастом поводке!

Награда за злой путь: генератор Creature Strength Miracle.

Серебряный свиток #3: Корабль переселенцев

Место: Пляж за большими воротами

Добрый путь: Что ж, они решили уплыть от нас — это их право. Помогаем путешественникам собираться в дорогу. Для начала необходимо доставить им лес, для того чтобы они могли завершить постройку своего корабля. Доски придется позаимствовать из деревенского склада — или из любой неиспользованной поленицы в деревне. После того как строительство корабля будет завершено, путешественники потребуют от нас зерно. Здесь можно немного схитрить: дабы вновь не грабить деревенский склад, достаточно просто набрать рыбы в том са-

мом месте, где мы спасали тонущих рыбаков. По странному багу игры, оказавшись у нас в руке, она превратится в колосья пшеницы и, значит, будет вполне пригодна для выполнения второй части этого квеста. Наконец, после того как «пшеница» будет доставлена, обнаглевшие переселенцы потребуют у божества мяса. Тонкий момент: если ты до сих пор не выполнил квест с пропавшими овечками, лучше принести на корабль пару свиней или корову — в противном случае ты не сможешь достойно завершить следующее задание. К тому же можно попробовать доставить к кораблю еще одного члена команды — какую-нибудь симпатичную женщину, например :). Переселенцы будут довольны. Смахнув слезу и помавав рукой отплывающему кораблю, мы наблюдаем сцену из «Титаника». Если этот квест был завершен правильно, у нас появится шанс встретиться с ним еще раз уже на пятом острове и получить в награду за помощь дополнительную деревню и новое существо — белого медведя.

Награда за добрый путь: генератор Water Miracle.

Злой путь: Они решили уплыть??? ОТ НАС??!! Да как они только посмели подумать об этом?! Решение напрашивается само собой: убить всех, и точка. В награду за сие деяние мы не получаем ничего (вот она, людская неблагодарность), за исключением короткой сценки из South Park.

Награда за злой путь: ничего!

Серебряный свиток #4:

Отыскать пропавших овечек

Место: Дом справа от больших ворот

Добрый путь: Бедные овечки! Нужно немедленно отыскать их и вернуть хозяину. Он говорит, что у него было всего лишь пять овец — неправда, на самом деле их гораздо больше. Неудивительно, что овцы у этого растяпы разбрелись по всему острову. А найти их не так-то просто — слишком уж малы овечки. Для того чтобы заметить хотя бы одну из них, приходится вплотную приближаться к земле. Хорошо еще, что овцы очень громко блеют, — ориентируясь по звуку, словно в игре «горячо-холодно», мы сможем быстро отыскать пропажу. Наш минимальный «улов» должен составить пять овец, в идеале же их дол-



жно быть десять (включая ту, что все это время находилась в загоне). Отыскав всех потерянных овец, мы получаем в награду новое существо — большую Овцу. Особым умом она, понятное дело, не отличается, но зато до чего обаятельна! При желании можно обменять на нее нашу зверюгу прямо возле дома благодарного фермера. А вот примерное местонахождение потерянных овец на острове:

* Рядом с домом скульптора.

* За большими воротами, справа.

* На ферме на окраине деревни, за изгородью вместе со свиньями.

* На вершине горы неподалеку от хижины отшельника.

* Среди деревьев неподалеку от хижины отшельника (там где мы отыскали большого брата).

* Рядом с поющим камнем на мысе перед деревней (слева от рыбной бухты, если повернуться к деревне лицом).

* Рядом со скалой, на которой мы практиковались в метании камней.

* Среди пальм на тропинке, ведущей от пляжа, где мы спасли ребенка в самом начале игры, к деревне.

* На склоне холма слева от тропинки, ведущей от пляжа, где мы спасли ребенка в самом начале игры, к деревне.

Награда за добрый путь: зерно (5 овец) и новое существо — Овца (10 овец).

Злой путь: Бедные овечки! Потерялись — туда им и дорога! Впрочем,

можно все-таки отыскать парочку и скормить их нашей зверюге на глазах у испуганного фермера, затем убить и съесть его самого, разрушить дом, развалить всю деревню... Нет, деревню пока оставим, но дом нужно разрушить непременно.

Награда за злой путь: ничего!

Серебряный свиток #5:

Восстановить круг поющих камней

Место: Берег неподалеку от деревни ацтеков

Добрый путь: Что такое поющий камень? По форме он напоминает слезу — серый бульжник с выщарапанной на боку ручью. Наша задача заключается не в том, чтобы просто найти недостающие камни, а в том, чтобы найти ПРАВИЛЬНЫЕ камни и установить их на ПРАВИЛЬНЫЕ места. Признаюсь честно, задача не из легких. Три камня уже стоят в круге, нам необходимо найти еще пять. Проблема заключается в том, что всего по острову разбросано еще ВОСЕМЬ поющих камней, три из которых нам совсем не нужны. Вот примерное месторасположение правильных камней:

* Рядом с кругом поющих камней.

* Позади деревенского кладбища.

* Неподалеку от хижины отшельника.

* Среди деревьев неподалеку от того места, где мы нашли большого брата.

* На горе неподалеку от места начала игры (пляж, где мы спасли ребенка от акулы).

Будь внимателен — по непроверенным слухам местоположение правильных камней может меняться. Собрав все камни — правильные при прикосновении к ним издают одну из музыкальных нот, фальшивые — резкий неприятный звук, как от лопнувшей струны — мы устанавливаем их на свободные места в круге и начинаем экспериментировать с их порядком. На этом этапе три неподвижных камня оказывают нам неоценимую помощь, задавая правильный порядок нот — от низких к высоким. Разместив все камни по возрастанию высоты звука, мы можем считать этот квест выполненным.

Награда за добрый путь: генератор Food Miracle.

Злой путь: Рыскать по всему острову, разыскивать какие-то камни... Мы что



— дети? Развалить эту хижину, чтобы другим неповадно было, — и дело с концом. Жаль только, камни уничтожить не получается...

Награда за злой путь: ничего!

Серебряный свиток #6: Вернуть детей, похищенных дудочником

Место: Дом на окраине деревни и пещера в горах позади него

Добрый путь: Вот досада: этот тип совершенно не верит в тебя, Всемогущий, а потому ты не можешь схватить его или причинить ему какой-либо вред. Впрочем, остается еще наше существо, которое вполне материально... После нескольких попыток мы убеждаемся в том, что поймать дудочника не удастся, — он слишком быстро бегает. Но как же он все-таки боится нашу зверюгу! Попробуем сделать вот что: устроим засаду неподалеку от его хижины, и когда дудочник удалится от нее на достаточное расстояние, ПРИВЯЖЕМ к нему нашего зверя радужным поводком (очень важно, чтобы поводок был именно радужным — в противном случае велика вероятность того, что дудочник превратится в закуску, дополнение недавнего обеда). Вот тут его проняло: окаменевший от ужаса похититель детей не может сдвинуться с места, пока наше существо не подойдет к нему и не возьмет его на руки. Теперь осталось лишь отнести его ко входу в пещеру, кликнув мышкой неподалеку. В благодарность за то, что его не стали есть, дудочник выпустит всех детей и станет твоим примерным почитателем. Как ты думаешь — может быть теперь женщины полюбят его? Вряд ли...

Награда за добрый путь: генератор Heal Miracle.

Злой путь: Детишки плачут в пещере — как трогательно. Тебя это волнует? Ну да, некого тащить на алтарь. Но гораздо важ-

нее примерно наказать дудочника — этот наглец не верит в самое могущественное божество этого мира! Бедолагу можно съесть, расплющить большим камнем, утопить в море — вариантов масса. Подойди к делу творчески, освободи свою фантазию — и никто на острове больше не посмеет сомневаться в твоём могуществе.

Награда за злой путь: генератор Lighting Miracle.

Серебряный свиток #7: Удивить отшельника

Место: Хижина отшельника в горах неподалеку от места начала игры (рядом с лесом, в котором мы нашли большого брата)

Добрый путь: Мама говорила этому типу, что у каждого божества должны быть своя огромная зверюга. Соответственно, пока он не увидит ее, заполучить отшельника в качестве твоего почитателя нам не удастся. Проблема заключается в том, что мама забыла сказать своему отпрыску, НАСКОЛЬКО огромным должен быть божественный зверь. Наш, например, его ничуть не впечатляет, о чем отшельник заявляет сразу же после того как мы приводим свое существо к хижине. Так, интересно, а с чем он его сравнивает? Невысокая хижина окружена деревьями... Деревья! Уводим существо, выдираем все деревья с корнем и на их место сажаем кусты (которые, кстати, еще придется поискать — самые удобные заросли находятся на склоне холма неподалеку от деревни ацтеков). В следующий раз, когда мы приведем свою зверюгу к хижине, отшельнику будет над чем задуматься. Кстати, под корнями деревьев можно найти несколько Heal Miracle...

Награда за добрый путь: генератор Water Miracle.

Злой путь: Ну посуди сам, разве это справедливо — шикарная персональная хижина досталась какому-то неодоумку, которо-

му даже не хватает мозгов поверить в тебя. Мы даже не будем мारать о него руки. Приводим к хижине существо на шипастом поводке и вместе с ним упражняемся в метании камней. Упс, кажется, хижина сломалась. И чего этот панк так расстроился? Эй, он попытался поджечь деревенский склад. Ну все, терпению нашему пришел конец! Мы должны были удивить отшельника? Что ж, не думаю, что он останется равнодушным, если наше МАЛЕНЬКОЕ существо проглотит его за один присест. Ну, я же говорил, удивится... А еще можно приказать зверюге выбросить наглеца в море. И что так не нравится этому Whitey?

Награда за злой путь: сундук с Water Miracle.

Серебряный свиток #8:

Голодный огр

Место: Вход в долину напротив деревни ацтеков

Добрый путь: Как правильно заметил Whitey, этот огр не просто злой — он еще и голодный. А значит, если его хорошенько накормить, есть неплохой шанс, что он подбредет. Хватаем в руку какую-нибудь еду и старательно пытаемся вывалить ее на голову огру. Это не так-то просто — порой по странному багу игры нам позволяет беспрепятственно действовать над нейтральной территорией вне зоны нашего влияния... порой — нет. Соответственно, в первом случае мы просто кормим огра и ожидаем результатов; во втором — стараемся очень быстро продвинуть руку от границы «своей» зоны как можно ближе к огру и бросить еду на землю перед ним. Еще один вариант: нагрузить провизию наше существо и приказать ему перенести груз поближе к огру. Здесь есть небольшой нюанс: огр — существо крайне агрессивное, а потому, заметив нашу зверюгу, непременно постарается завязать драку. Выход один: бросить еду и удирать как можно быстрее — авось не догонит. Поев, огр засыпает, и мы получаем возможность беспрепятственно прокрасться мимо него за своей наградой.

Награда за добрый путь: пляжный мяч в сундуке, который охранял огр, и усовершенствованный генератор Healing Miracle напротив нашего храма.

Злой путь: Эта образина хочет драться? Тем хуже для нее! Цепляем на зверюгу шипастый поводок и отправляемся на разборку. Г-хм... Всемогущий, считаю своим долгом предупредить, что этот огр может оказаться куда более серьезным противником, нежели наш уменьшившийся зверь-наставник. Победить его будет не так-то просто... а потерпев поражение, мы не получим свою награду. Как бы то ни было, главное — почаще и посильнее бить в голову, она у него — слабое место, же-хе. Одержав победу, мы получаем возможность пройти вперед за своей наградой.

Награда за злой путь: пляжный мяч в сундуке, который охранял огр, и усовершенствованный генератор Healing Miracle напротив нашего храма.

Серебряный свиток #9: Грибной суп

Место: поросший лесом холм на берегу неподалеку от круга поющих камней

Внимание: для появления этого квеста в игре необходимо наличие мышки с включенной функцией Force Feedback!

Добрый путь: Мы аккуратно проводим курсором вдоль круга грибов и, почувствовав нужный (третий слева от большого камня), срываем его и укладываем в котел.

Награда за добрый путь: генератор Loving Creature Miracle.

Злой путь: Выбор у нас небольшой: срываем неправильный гриб, и маленький домик взрывается.

Награда за злой путь: Ничего!

Продолжение следует...

СИ TACTIX

MODERNART

КОМПЕТЕНЦИЯ ЦИФРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ
ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ВАШЕГО САЙТА,
ЖУРНАЛА, РЕКЛАМНОЙ НАПЛАНИИ

www.modernart.ru
тел. 258-86-27, 928-60-89, 928-03-60

Внимание! Подписка на журнал "Страна Игр"



С 1 Апреля по 31 Мая производится подписка на 2-е полугодие 2001 года.

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2001" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".

Подписной индекс журнала
"Страна Игр" **88767**
"Страна Игр" + CD **86167**



Оформить подписку в режиме ON-Line через internet с оплатой по карточкам **VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB**, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru

(game)land

фсп-1

АБОНЕМЕНТ на газету
Журнал журнал (индекс издания)

"Страна Игр" Количество комплектов:

на 2001 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда
(почтовый индекс) (адрес)

Кому
(фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

на газету
журнал журнал (индекс издания)

Журнал "Страна Игр"

Стоимость подписки руб. коп. Количество комплектов:
пере- руб. коп.

на 2001 год по месяцам:

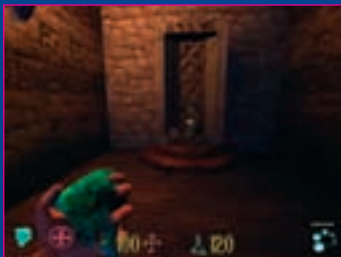
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда
(почтовый индекс) (адрес)

Кому
(фамилия, инициалы)

игры, мы поднимаемся вверх по лестнице и заходим в первую же открытую комнату. Из найденной там записки мы узнаем о разбитом окне в башне. Эта информация очень пригодится нам через некоторое время... пока же

бо щепетильные в вопросах воинской чести могут предварительно привлечь внимание монаха, всем остальным рекомендуется никого заранее не беспокоить и хорошенько прицелиться из дробовика в голову... Избавившись от



мы выходим из комнаты и идем дальше по коридору, по дороге избавившись от очередного монаха и убедившись в том, что все двери по бокам коридора заперты. В дальнем конце коридора мы видим лестницу, уходящую вниз, и еще одного монаха. До чего же они надоедливые, эти типы... Узкие монастырские коридоры как нельзя лучше подходят для использования зеленого камня в комплекте с заклинанием **Ectoplasm**, так что будем экономить патроны. Избавившись от монаха, мы заходим в дверь слева и в небольшой комнатке видим еще одного служителя культа, настолько доброосовестно молящегося перед висящим на стене крестом, что нашего появления он просто не замечает (как не замечал, впрочем, и криков, доносившихся из коридора минуту назад). Даже как-то неудобно убивать его... но нет, никакой пощады ради благого дела. Осо-

врага, мы забираем лежащую в комнате аптечку и, полюбовавшись на загадочную надпись на стене, возвращаемся обратно к лестнице. Весьма вероятно, что здесь нас будет поджидать еще один монах. Камень — **Ectoplasm**, камень — **Ectoplasm**, камень — **Ectoplasm** — убитое тело мертвого монаха. Спустившись вниз по лестнице, мы слышим знакомый звук, обозначающий, что где-то неподалеку от нас находится очередной **Amlifier**. Открыв дверь внизу в дальнем конце комнаты, мы видим прямо перед собой сияющий камень. Лечимся, готовим дробовик, сохраняем игру и добавляем к своей коллекции еще один **Amlifier**. Забрав его, мы быстро разворачиваемся по направлению к двери и ждем появления толпы разгневанных монахов (иногда благодаря какому-то багу игры они так и не появляются). Отстрелявшись, мы возвращаемся к лестнице и, поднявшись по ней наверх, заходим в комнату слева. Если мы так и не столкнулись с монахом на выходе из комнаты с надписью на стене, то эта встреча должна произойти сейчас. Избавившись от очередного врага, мы проходим через комнату в коридор с камином. У огня греется еще один монах. Это уже начинает немного надоедать, не правда ли? Стреляем, сохраняем игру и заходим в



комнату напротив камина. Забрав две аптечки, мы возвращаемся обратно в коридор и идем по нему дальше, остановившись на секунду перед первой дверью справа для того чтобы послушать монаха, вещающего что-то на латыни. Как бы то ни было, эта дверь заперта. Пройдя до конца коридора, мы спускаемся вниз по двум (!) лестничным пролетам, проигнорировав комнату справа от каменной площадки между ними (помимо двух злобных монахов в ней нет ничего интересного).

Оказавшись внизу, оглядимся немного. Дверь справа от нас ведет наружу, но не будем с этим торопиться. Спускаемся вниз по лестнице слева в комнату, по которой проходит узкий водяной канал. Запомнив это место, мы поднимаемся вверх по изогнутой лестнице слева и заходим в комнату на первой же лестничной площадке. Повернув рычаг слева от входа и проигнорировав две двери в дальнем конце комнаты, мы возвращаемся к лестнице и на этот раз поднимаемся по ней до конца. Небольшая комнатка с закры-

этого можно спуститься по лестнице, которая находится напротив входной двери, и подобрать лежащие внизу патроны для дробовика и аптечку. Большая двойная дверь ведет наружу, но нам пока еще рано покидать здание. Вместо этого мы поднимаемся обратно в читальный зал. В дальнем конце зала мы поднимаемся вверх по небольшой лестнице к открытому проходу. Прежде чем зайти туда, стоит подняться по второй лестнице — на верхней площадке мы найдем коробку патронов, две аптечки и три бутылки с «коктейлем Молотова». Возвращаемся к открытому дверному проему и заходим внутрь. В небольшом узком кори-



той дверью в дальнем углу — ничего полезного и интересного, так? Не совсем. Запрыгиваем на скамейку, затем с нее перебираемся на чертежный стол, на полку — и аккуратно роняем на бок стоящую на полке книгу. Снизу слышится некий загадочный звук. Мы можем спускаться. Внизу в монастырском водохранилище водяной поток иссяк после того как мы повернули рычаг на стене, а упавшая книга открыла секретную дверь на дне пересохшего канала. Нам остается только спуститься туда и забрать клад — еще один **Mana Well**, аптечку и несколько обойм фосфорных патронов и патронов с серебряными пулями. Все это, к сожалению, нам еще очень и очень пригодится. Покинув секретную комнату, мы вновь поднимаемся по лестнице в помещение с рычагом на стене и открываем дверь в дальнем левом углу. Мы попадаем на узкий каменный мост.

Дождавшись, пока игра загрузит очередной уровень, мы проходим по мосту и открываем дверь, ведущую в большой читальный зал со множеством столов и скамеек. Здесь нас встречают двое монахов. Стоя в дверном проходе, мы используем зеленый камень и заклинание **Ectoplasm** до тех пор, пока они не затихнут. После



доре мы поворачиваем направо и забираем лежащий в нише у стены **Arcane Whorl**. Хотите верьте, хотите нет — никаких хитростей, никаких ловушек. Разворачиваемся, проходим в другой конец коридора и, поднявшись вверх по ступенькам, открываем закрытую дверь. Игра подзагружает очередной уровень.

Мы стоим на знакомом каменном мосту, ведущем в башню, на вершине которой в далеком будущем нам удалось отыскать первый **Mana Well**. Сейчас нам тоже будет необходимо забраться наверх... но в прошлом это немного сложнее. Пройдя по мосту, мы открываем дверь и заходим в башню. Оказавшись внутри, мы, согласно уже сложившейся традиции, спускаемся по винтовой лестнице вниз, в подвал и там находим еще несколько бутылок с «коктейлем Молотова» (похоже,

этого добра у нас уже более чем достаточно) и несколько коробок с патронами (в темноте за лестницей). Покончив со сбором снаряжения, мы поднимаемся вверх по винтовой лестнице на второй ярус башни. Книжные шкафы, наклонная деревянная лестница, от которой через несколько десятков веков останется только одна доска, и никого вокруг. Благодарят. Поднимаемся на следующий ярус, используем одну из аптечек для того чтобы восстановить растроченное в боях с монахами здоровье, и сохра-

— нужно только хорошо прицелиться. Победив первого аббата, мы забираем лежащий на полу рядом с телом ключ и спускаемся вниз, к выходу из башни.

Миновал знакомый мост, мы попадаем в коридор, в дальнем конце которого лежал **Arcane Whorl**, и оттуда возвращаемся в читальный зал. Теперь пришло время еще раз спуститься вниз по лестнице напротив от входа и открыть большую двойную дверь, ведущую во внутренний двор монастыря. Прямо напротив двери мы видим

После того как с ними будет покончено, мы забираем лежащие в двух противоположных концах двора аптечки и готовим дробовик для того чтобы достойно встретить третьего монаха, бегущего со стороны главного внутреннего двора. Разобравшись с ним, мы возвращаемся в главный внутренний двор, проходим мимо колодца, вдоль стены здания справа, мимо закрытой двери — и в дальнем углу находим еще одну аптечку и патроны. После этого мы возвращаемся на узкую каменную дорожку перед главными дверями монастыря, вновь идем по ней налево — на этот раз до конца — и заходим в дверь.

Мы находимся в небольшой комнатке с двумя книжными шкафами. Проход слева ведет в куда большее помещение, где мы находим еще две аптечки (слева от входа) и патроны для дробовика (возле стола). Странно: с одной стороны, на стенах этого монастыря висят кресты, и монахи определенно молятся Богу, с другой стороны, окна в этом помещении украшены изображением маленького дьяволенка. Ну да ладно, наверное, я просто не силен в истории религии. От того места, где лежали аптечки, мы разворачиваемся, проходим в дальний конец помещения и проходим в следующую комнатку с четырьмя книжными шкафами и одной закрытой дверью. За ней находятся личные покои аббата, и для того чтобы открыть ее, мы должны воспользоваться ключом, добытым в бою на вершине башни. Поднявшись вверх по каменной лестнице, мы попадаем в длинное помещение, в дальнем конце которого горит камин. И вновь мы используем аптечку для того чтобы восстановить здоровье Патрика, заряжаем дробовик фосфорными патронами и сохраняем игру. Проход справа от лестницы ведет в небольшую комнату с книжным шкафом и столиком. Пройдя через нее, мы попадаем в



рым аббатом, мы заходим в его покои и забираем лежащую возле стола аптечку и золотой ключ с кровати. Как раз в это время гаснет свет, и мы слышим чей-то крик, доносящийся из холла. Вернувшись в помещение с камином, мы видим разбитое окно и лежащее на полу тело монаха. Кто-то постарался помочь нам... на свой лад, конечно — а затем сбежал. Последуем его примеру — то есть, встав на тело мертвого монаха, запрыгнем на подоконник и через оконный проем выберемся на крышу монастыря. Два монаха увлеченно стреляют в нас из своих арбалетов с балконов башни справа. Играть в скалолаза под плотным огнем противника — нет уж, увольте. Готовим револьвер и, время от времени уворачиваясь от стрел, расходует патроны до тех пор, пока враги не затихнут. В крайнем случае для облегчения поставленной задачи мы можем спрыгнуть во внутренний двор и, покончив с монахами на вершине башни, затем вернуться через комнату с камином обратно на крышу.



ням игру. Нас ждет нелегкий (хотя и довольно скоротечный) бой. Зарядив дробовик фосфорными патронами (для этого достаточно использовать их в **inventory**), поднимаемся вверх по узенькой лесенке на крышу и разворачиваемся для того чтобы встретиться лицом к лицу с первым аббатом. Магические атаки этого парня отнимают у нас уйму здоровья, так что все должно закончиться в считанные секунды — либо мы его, либо он нас. Фосфорные патроны дают нам несколько больше шансов на победу

весьма удивленного монаха, который явно не рассчитывал встретить в родном монастыре пришельца из будущего. Избавив парня от раздумий на тему «что делать дальше», от двери мы идем направо вдоль стены и вскоре находим аптечку, патроны для дробовика и вечные бутылки с гремучей смесью имени нашего соотечественника. После этого мы разворачиваемся и идем через внутренний двор по направлению к лестнице, ведущей к главным дверям монастыря. Справа от нее лежат еще одна аптечка и патроны. Собрав все это богатство, мы поднимаемся вверх по лестнице. Ломиться в главную дверь не имеет смысла — все равно не пустят. Вместо этого, стоя лицом к двери, мы поворачиваем налево и идем вперед по каменной дорожке. Вскоре мы замечаем большую засыпанную снегом площадку справа. Готовим револьвер и подстреливаем сначала монаха, бегущего нам навстречу, а затем и его напарника, примостившегося на дальней стене.



личные покои второго аббата и сразу же открываем предупредительный огонь на поражение в голову. Этот парень кажется еще более сильным, чем его предшественник, и одного выстрела здесь явно может не хватить. Для того чтобы не служить легкой мишенью во время перезарядки дробовика, стоит отступить в небольшую комнату для того чтобы затем с новыми силами приняться за истребление своего противника. Покончив со вто-

Как бы то ни было, в итоге мы должны в относительной безопасности стоять на крыше перед разбитым окном. Повернувшись налево, мы перебираемся по узенькой стенке к главному зданию, запрыгиваем на каменные блоки и, пройдя по узкому карнизу, останавливаемся точно над главной дверью монастыря. Переводим дух, сохраняем игру. Спускаемся по крыше к противоположной стороне здания, заворачиваем за угол и находим аптечку. Слева

от нее находятся еще три каменных блока-ступеньки, взобравшись по которым, мы попадаем на наклонный скат крыши. Проходим его до конца и перепрыгиваем на следующий скат, немного повыше предыдущего. Над третьим — самым высоким скатом — поет и переливается **Amplifier**. Для того чтобы достать его, нам придется взобраться на дымоход и проделать идеальный прыжок... но в данном случае выбора у нас все равно нет. С новым **Amplifier** в кармане (стоит прибегать к нему до лучших времен) мы разворачиваемся налево и видим вдалеке еще одну башню. Судя по всему, именно туда нам и надо. Пробираясь по крыше по направлению к башне, мы вскоре замечаем разбитое окно — то самое, что упоминалось в записке, найденной нами в одной из первых комнат монастыря. Через это окно мы попадаем в башню и благополучно сваливаемся в дыру в полу справа.

Итак, цель близко. Прямо перед нами виднеется арочный проход, из

и двум монахам. Главное здесь — почаще стрейфиться и как можно быстрее избавиться от аббата. Монахи после этого покажутся относительно легкой добычей. И вот он, торжественный миг: последняя преграда позади, и перед нами могущественное оружие древних кельтов. Еще секунда задержки, не больше. Обойдя зал по периметру, мы собираем патроны для дробовика и бутылки с «коктейлем Молотова». После этого мы заходим в небольшую комнатку справа и поднимаемся вверх по лестнице для того чтобы забрать оттуда еще одну коробку патронов и повернуть рычаг, опускающий платформу с **Scythe**. Теперь мы спускаемся вниз и забираем косу с алтаря. В последующем ролике перед нами предстает картина разрушения монастыря, по ходу которого Патрик выпрыгивает в окно и благополучно возвращается в свое время. Вместе с косой, понятное дело.

Итак, теперь мы готовы сразиться с Лизбет. Но для того чтобы отыскать



эту дьяволицу, предстоит еще изрядно потрудиться. Запрыгнув на лежащий возле стены разрушенного монастыря камень, мы возвращаемся к алтарю и спускаемся вниз по лестнице обратно в катакомбы. Игра подзагружает очередной уровень, после чего мы проходим вперед и спускаемся вниз по одной из лестниц — все равно по какой, правой или левой. Большая дверь внизу заперта, но у нас теперь есть золотой ключ аббата, с помощью которого мы можем открыть проход в подземелья. Оказавшись за дверью, мы видим, как сильный порыв ветра гасит факелы в и без того полутемном коридоре. Что ж, придется пользоваться заклинанием **Scrye**. Сворачиваем направо, спускаемся вниз по лестнице, сворачиваем направо еще раз и снова спускаемся. В результате мы должны оказаться в большом зале с поваленными колоннами. Здесь обитают хаулеры... много хаулеров. Используя косу в качестве мощнейшего оружия ближнего боя (кстати, дистанция поражения у нее куда больше, чем кажется с первого взгляда), мы расчищаем территорию и поднимаемся вверх по лестнице справа. В нише в стене слева стоит несколько свечей, одна из которых открывает секретную дверь напротив. Забравшись в потайную комнату, мы находим еще один **Amplifier** и коробки с патронами — а также множество крыс, которые сразу же принимаются кусать нас. Тем временем дверь за спиной закрывается. Не беда — она откроется вновь, стоит только подойти к ней поближе. Выбравшись обратно на лестницу, мы возвращаемся в зал с поваленными колоннами и возле одной из них, слева, находим аптечку. Время от времени в зал забегают дикие хаулеры, и нам приходится отбиваться от них. Отыскав колонну, в верхней части которой лежит



которого нам навстречу выбегает монах. Расправившись с ним, мы сбегает вниз по ступенькам и подбираем лежащие на полу слева патроны и аптечку. В стене слева имеется огромное окно в форме креста. Подпрыгнув, через него мы можем увидеть главный зал башни, алтарь, на котором покоится долгожданная **Scythe**, и аббата с монахами в боевом охранении. Пройдя через комнату, мы спускаемся вниз по спиральной лестнице и забираем лежащую под ней аптечку. Осторожно — сзади уже набегает монах! Избавившись от него, через открытый проход мы попадаем в полукруглый коридор и идем по нему налево. Справа от нас виднеется проход в главный зал башни и даже один из монахов, который, по счастью, не замечает нас. Еще десять секунд задержки. Поднявшись вверх по лестнице в конце коридора, мы избавляемся от монаха, дежурившего на верхней площадке, и подбираем лежащую на полу аптечку. После этого мы вновь готовим дробовик с фосфорными патронами, используем аптечку и сохраняем игру. Теперь нам предстоит спуститься в главный зал башни и бросить вызов охраняющему **Scythe** аббату



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

тело убитого Трсанти, мы забираемся на нее и поднимаем лежащую рядом с телом записку. После этого мы можем уходить, воспользовавшись любым проходом у дальней стены зала. Заворачиваем за угол и идем вперед до тех пор пока не видим перед собой большую грудку каменных обломков. Обогнув ее справа, мы спускаемся вниз по лестнице и идем налево. Стоит обратить внимание на то, что в этой местности хаулеров больше, чем где бы то ни было — они постоянно прыгают через проломы в потолке и пугают безобидного путешественника :). Наконец, мы находим небольшой бассейн с водой и поднимаемся вверх по лестнице справа от него.

дится круглый камень с изображенными на нем символами, такими же символами отмечены каменные блоки на стенах вокруг. Достаем пистолет, забираемся на камень и разворачиваемся к изображенному на нем символу, напоминающему цифру «9». Точно такой же символ находится на нижнем каменном блоке на стене прямо перед нами. Стреляем в него, и древний механизм приходит в действие, заставляя камень подняться немного выше. Разворачиваемся на 180 градусов, находим на стене нижний символ, совпадающий с изображенным на камне перед нами, и стреляем в этот блок. Камень поднимается еще немного. Разворачиваемся налево (на 90 градусов) и стреляем в



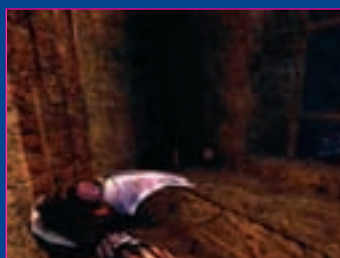
Оказавшись на верхнем ярусе, идем прямо, заворачиваем за угол и вскоре видим закрытую дверь в стене слева. Сохраняем игру, заходим внутрь (дверь за нашей спиной с шумом захлопывается, но если быстро отступить назад, она захлопнется перед нами, сделав дальнейший путь невозможным) и убиваем двух хаулеров, обедающих в углу небольшого зала. В центре зала нахо-

крайний левый блок, на котором изображен символ, совпадающий с символом на камне перед нами. Камень поднимается вновь. Теперь, не разворачиваясь, мы стреляем во второй сверху блок, на котором изображен тот же символ. Механизм срабатывает еще раз. Поворачиваемся направо и стреляем в крайний левый блок, на котором изображен символ, совпадающий с символом на камне перед нами. Камень поднимается еще раз. Теперь мы разворачиваемся к символу «9» и стреляем в крайний левый блок с этой же самой «девяткой» на стене перед нами. Камень поднимается в последний раз, и у нас появляется возможность забрать из ниши в стене **Amplifier** и **Mana Well**. Сделать это нужно быстро, потому что камень у нас за спиной начинает медленно опускаться. Спрыгнув на не-



го, мы готовим косу и отбиваемся от нескольких хаулеров, забежавших в открывшуюся дверь. Покончив с ними, мы выходим из комнаты и идем налево, возвращаясь к лестнице. Спустившись по ней к бассейну с водой, мы поворачиваем налево и готовим заклинание

большой ролик с участие Лизбет. По окончании его мы спрыгиваем в пролом и затем карабкаемся вверх по лестнице. Спустившись вниз по лестнице слева, мы находим еще один **Amplifier**. Поднявшись вверх по лестнице справа мы находим динамитную шашку и поворачиваем рычаг на стене. После этого мы спускаемся вниз и поворачиваем рычаг рядом с большой дверью. Дверь открывается, мы забираем лежащий слева динамит и быстро проходим по каменному мосту. Разворачиваемся назад, готовим заклинание **Invoke** и избегаем от скелетов, внезапно появившихся у нас за спиной. После этого мы поворачиваем рычаг на стене и проходим в от-



Invoke для того чтобы избавиться от непонятно откуда появившегося скелета. Пройдя до конца коридора (и забрав по дороге аптечку из ниши слева), мы поднимаемся вверх по лестнице и поворачиваем рычаг для того чтобы перейти в следующую часть подземелья.

Проходим прямо по направлению к пролому в полу и вскоре видим не-

крывшуюся дверь. В следующем помещении нам также придется обратиться в прах нескольких скелетов, после чего мы должны подняться вверх по лестнице слева и повернуть еще один рычаг, который должен понизить уровень воды в колодце. Спускаемся обратно и прыгаем в колодец. Следующую задачу никак нельзя отнести к категории простых — нам надо подняться из воды по наклонной ржавой решетке и забраться в узкий проход в стене. Обычно это удается сделать где-то с десятой попытки, вдоволь наэкспериментировавшись с прыжками и приседаниями перед проходом. В дальнем конце прохода мы видим **Arcane Whorl** и книгу. Забрав все это, мы возвращаемся обратно в колодец и поднимаемся вверх по лестнице. Вернувшись на узкий каменный мост, где мы воевали со скелетами, мы

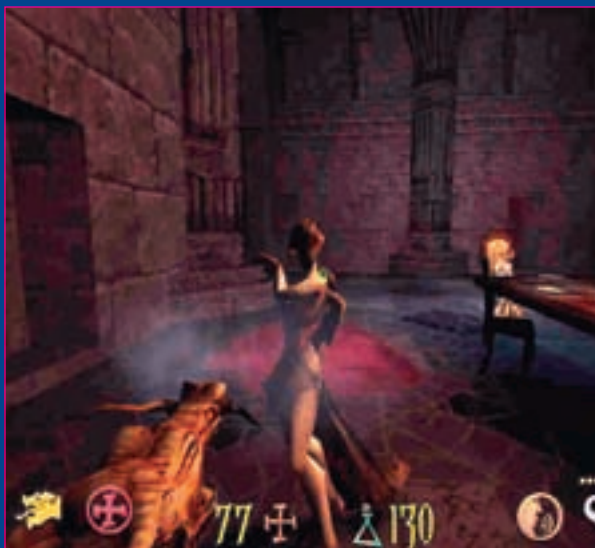


спрыгиваем с него в колодец, который находится далеко внизу — и сразу же выбираемся из воды и выходим из этого помещения через большую двойную дверь.

Проходим по коридору в комнату, где на алтаре лежит тело убитого Трсанти. Решетка у нас за спиной с шумом захлопывается. Забрав лежащую неподалеку бутылку с «коктейлем Молотова», мы спускаемся вниз по спиральной лестнице и готовимся отразить атаку хаулеров, внезапно появившихся из-за решетки справа. Забежав в следующую комнату, мы забираем лежащую справа от входа аптечку и бутылку с «коктейлем Молотова» и затем подходим к Лизбет, стоящей за решеткой напротив нас. Общение получается непродолжительным: решетка справа от нас открывается, выпуская целую ораву хаулеров. Отбив атаку, мы заходим в открывшийся проход и в конце его видим еще один алтарь — на этот раз пустой. В комнату продолжают забегать хаулеры, с которыми нам волей-неволей приходится сражаться. Наконец, убив последнего монстра, мы видим, как опускается вниз винтовая лестница вокруг алтаря. Спустившись по ней вниз, мы забираем лежащую слева аптечку и готовимся к очень неприятной игре... Решетки в этом помещении периодически открываются, выпуская на бой с нами очередных хаулеров. Бесплезно ждать, пока это безобразие закончится, — поток монстров кажется бесконечным и, на самом деле, таковым и является. Вместо этого нам нужно успеть проскочить в любые открывшиеся ворота — проще всего сделать это, прислонившись к ним спиной и отбивая атаки наседающих врагов до тех пор, пока преграда за спиной не исчезнет. Оказавшись в коридоре, соединяющем трое ворот, мы с радостным удивлением видим, что поток монстров наконец-то иссяк. Добив оставшихся хауле-

ров, обходим коридор в поисках патронов — и затем выходим в дверь в конце коридора.

Очередная ловушка — перед нами стоит Лизбет и ласково так говорит: «Иди сюда». Что ж, пойдём, благо особого выбора у нас нет. Естественно, пол под ногами Патрика проваливается, и мы падаем сначала на средний, а затем и на нижний уровень этого



подземелья. Готовим косу, заклинание **Invoke** и готовимся отбивать постоянные атаки хаулеров и скелетов. Блуждая по полутемному лабиринту, следует всегда придерживаться одного и того же направления — скажем, решили идти по коридорам направо, значит, идем направо и никуда не сворачиваем. По дороге мы сможем найти немного патронов. Наконец, миновав множество комнат с решетками в потолке, мы находим ту единственную, где наклонная насыпь позволяет подняться к самой решетке и открыть ее. Так мы попадаем на средний уровень подземелья. Морально подготовившись к самому сложному сражению из тех, с которыми нам доводилось сталки-

ваться до сих пор, мы проходим вперед, затем сворачиваем направо, в открытую дверь, и спускаемся вниз по лестнице в убежище Лизбет.

Оказывается, пела не она — пела стоящая возле стола мумия. А наша дьяволица тут как тут, и похоже, на этот раз она решила избавиться от Патрика раз и навсегда. После небольшого ролика мы наконец-то сталкиваемся лицом к лицу с ней — а также с несколькими скелетами. От скелетов необходимо избавиться в первую очередь — они будут нам только мешать. Арену для боя с Лизбет желательно ограничить пределами одной лишь этой комнаты — в окружающих ее коридорах нас поджидают еще несколько скелетов, на возню с которыми просто нет времени. Итак, основная тактика сражения с Лизбет — не позволять ей приблизиться к нам и по возможности уворачиваться от камней, которые она мечет в Патрика. За исключением косы ничто из нашего арсенала не способно причинить ей вред, а потому побережем патроны и будем пользоваться исключительно ледяной пушкой. После нескольких наших удачных атак Лизбет ненадолго замирает, затем вытягивает шею — и как раз в этот момент нам необходимо сменить ледяную пушку на косу, подбежать поближе и отрубить дьяволице

голову. Скорее всего, сделать это с первой попытки не удастся. Более того, скорее всего неудачной окажется даже десятая попытка. Неважно — главное понять принцип, и после этого каждый новый бой будет даваться легче предыдущего. Избавившись от первой представительницы рода Ковенантов, мы сохраняем игру и отправляемся в прилегающий к столовой коридор для того чтобы отыскать там аптечку, Amplifier, книгу и свиток с заклинанием Haste (в круглом зале), после чего выходим из логова Лизбет. Нашей следующей целью будет Амброуз...

Продолжение следует...

СИТАСТИХ

В ПРОДАЖЕ
С 4 МАЯ



ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ

C-12: Final Resistance

TGS'2001

Final Fantasy X

Time Crisis: Project Titan

Эксклюзивный обзор новой российской локализации **C-12: Final Resistance** от Софт Клуб. Репортаж о весенней выставке **TGS'2001** с подробным отчетом о прошедших там событиях и, конечно, представленных играх. А их было достаточно: действующая версия **FFX**, демо многообещающей **Silent Hill 2**, **Ace Combat 4** и многие другие. К сожалению, достойных игр для PS one среди них не оказалось.

Раздел "Скоро" возглавляет **Legacy of Kain: Soul Reaver II**, а среди обзоров наиболее интересные материалы посвящены стрелялке **Time Crisis: Project Titan**, стратегической RPG **Harvest Moon** и авиа варианту **GT - N.Gen Racing**.

И в конце — последняя часть прохождения **FF IX** в купе с **Fear Effect 2: Retro Hellix**. Но самое главное — финал суперконкурса PS one.

OFFICIAL
PlayStation
РОССИЯ

Official
www.gameland.ru

AMERICA

Андрей Кожин

Окончание. Начало в номере 08(89)
за апрель 2001 года.

Советы по прохождению игры

БАНДИТЫ

Band Terror

Цель: Захватить два ликерных завода и дом.

Для этого берем всех наших людей и двигаемся ими на запад. Для захвата здания к ним надо просто подойти.

Цель: Набрать триста единиц еды.

Начинаем с постройки базы, потом возводим несколько ликерных заводов. После этого нам потребуются лесопилка. Соответственно, на ней кто-то должен рабо-



тать (я имею в виду рабочих). Когда вы будете владеть 5-6 ликерными заводами, то о пище можно будет не беспокоиться. Бедные бандиты! Им приходится очень много пить, чтобы хоть как-то успокоить голод. О ликерные заводы! Как же вы облегчили участь беспокойного сельхозработника!!! После их постройки становится понятно: главный ресурс — это лес. Поэтому большую бригаду работников направляем рубить лес. Не забудьте выделить немного людей на добычу золота. Шахта находится рядом со строениями.



Когда вы соберете 300 единиц пищи, получите заключительное задание в этой миссии.

Цель: Перехватить фургоны на западе. Вывести на них со складов, расположенных на севере и юге, 20 ружей. Разрушить офис шерифа.

Теперь нужно возводить таверну и салуны. В них начинаем набирать войска. К этому времени у вас уже должен набраться запас золота. Потратите его на обученные отряды. Когда элитные юниты будут готовы, начните обучать парикмахеров. Когда их наберется человек 15, объединяйте их в отряд и двигайтесь на запад. Переходим реку через брод. За рекой находится вражеский форт. Его лучше не трогать, а сделать «ход конем» и забло-

кировать равнину перед ним. Теперь следует немного подождать появления фургонов. Осторожно, они очень хрупкие, не ломайте их. После этого берем на базе еще группу солдат. Направляем их на юг к складу. Его обороняют американцы, но двумя армиями вам не составит труда погасить их сопротивление. Разломайте тренировочные лагеря, и враг будет лишен возможности размножаться. Когда вокруг все успокоится, отправьте захваченные фургоны на склад за ружьями. Пока процесс перевозки идет, берите армию и идите на север. Как и следовало полагать — ситуация там аналогичная. Следовательно, и поступать вам надо так же, как и в первый раз. Убиваем всех.



Тщательно проверяем местность на наличие врага. Потом при помощи обозов опустошаем склад. Войсками возвращаемся домой и начинаем готовиться к последней атаке. Для того чтобы разрушить порядка трех армий. Строим их и направляем через западный брод. Сразу за рекой расположен блок-пост американцев. Выманите к себе их головной отряд, на открытой местности вы легко их разобьете. После этого смело врываетесь и побеждаете, дальше нападайте на офис шерифа. По дороге к нему убивайте вражеских солдат, рабочих... женщин... детей... коров..... лошадей. :(:(Офис разрушен. Мы победили.

Stage Coach Holdup

Цель: Захватить почтовые дилижансы на востоке.

Плохо! На начальном этапе опять почти ничего нет. Опять все сначала: лесопил-



ки, золото, ликерные заводы, гостиницы, салуны... Войск за золото строим столько, сколько сможем, а потом начинаем обучать парикмахеров. Не забудьте сделать усовершенствования. Для выполнения — быстро и качественно — вам понадобится: по меньшей мере, два салуна, куча незаменимых рабочих, ну а ликерных заводов надо строить штук 10. Когда



вы подготовите группу из 15 человек, можете подумать и о грабеже. Для этого переходим на вражеский берег и ходим там, пока не наткнемся на дилижансы. Но будьте осторожны, их охраняют стрелки. Крадем повозки до того момента, пока не изменится цель.

Цель: Уничтожить командные пункты на западе и востоке.

Берем человек 20, но обязательно оставьте людей в городе, иначе, пока вы будете в походе, вас уничтожат изнутри. Вначале идем к западному лагерю противника. С безопасного расстояния ло-

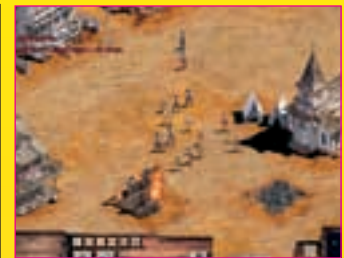


маем сначала стены, потом выносим башни, одну за другой, одну за другой. Входим в поселение и убиваем всех выживших, а потом уничтожаем командный пункт. Дома постоянно готовьте подкрепление, после этого набега ваши ряды сильно поредеют. Наконец, дела на западе закончились — все разрушено. Делаем еще две армии и держим путь на восток. Там пробегаем через линию башен и убиваем столько врагов, сколько сможем. Потом берем еще войск и опять повторяем тот же маневр. И разрушаем командный пункт.

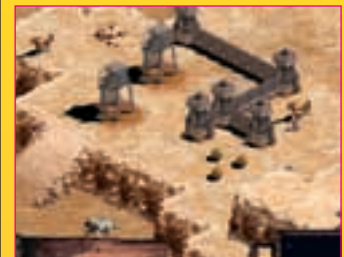
Bounty Hunt

Цель: Совершить набег на северный город.

Берем своих людей и двигаемся к северу. По дороге вам покажут жуткую картину: зеленый бандит убивает местного шерифа,



фа. Когда вы достигнете города, ковбой попросит вас помочь им, за деньги, разгромить банду зеленых и убить их предводителя.



Цель: Захватить американский город, в котором вы находитесь. Убить зеленого лидера банды, который скрывается в соседнем городе на западе (чтобы это сделать, надо нанести поражение бандитам).

Подсказка: Наймите местных жителей и обучите помощников шерифа.

Для начала обеспечиваем защиту. Самое главное — перекрыть центральный подход к вашему поселению. Поставьте там пару башен. Теперь следует прикрыть тылы. Для этого поднимаемся на плато и идем на юг до спуска на равнину. Там размещаем одну, можно, для спокой-



ствия, даже две башни. Ну вот, теперь можно заняться подготовкой к военным действиям. Во-первых, нужно построить лесорубку, во-вторых — базу, в-третьих — штук пять ликерных заводов, салун, гостиницу... ой, что это я? Стройте

все! Не забывайте обучать помощников шерифа. Когда «все» будет построено и начнет правильно функционировать, набираем войска. Как хорошо, что под боком богатейшая золотая шахта. Кстати, хочу сразу порадовать, это замечательный уровень, и его следовало назвать Клондайк. Наконец, у нас будет много элитных частей. Когда войска готовы, можно предпринять первую атаку. Ее первоочередная задача — разрушить как можно больше оборонительных сооружений противника. Если вам повезло и вы смогли прорваться в город, то уничтожайте все население и разломайте базу бандитов. Если же вашу армию расплыли по степи, не отчаивайтесь, постройте еще солдат и попытайтесь снова. После разрушения базы вы вдруг узнаете о том, что предводитель зеленых сумел скрыться в другом городе. Ну, ничего, горе не беда, снова делаем армию и идем ко вто-



рому поселению через плато. Разломайте вышки, которые вам мешают, а потом пробегайте мимо баррикад в город. В нем поступайте так же, как и в первый раз. И опять, о горе, как не везет сегодня! Главарь зеленых убежал, и вам снова придется строить войска. Если в этот раз вы вдруг начали ощущать нехватку золота, то можете воспользоваться другой шахтой. Она находится недалеко, и из нее вы сможете извлечь 5000 единиц драгоценного металла. Для ускорения добычи золота советуем снести свою базу (кнопкой Дел) и снова построить ее прямо около рудника. Теперь армии нужно подвести на север. Переходим вброд реку, видим баррикады, две башни плюс кучу охраны. Все это нужно уничтожить. После этого двигаемся дальше, пока не увидим город. Его осаждать надо по всем правилам. Сначала разрушаем башни, потом уже врываемся вовнутрь и рушим, рушим, рушим. Если вы все сделали правильно, вас ждет успех.

Jesse James

Цель: Захватить банк. Джесси Джеймс должен остаться в живых.

Для начала направляемся к городу, в котором расположен банк. Как только вы в него войдете, сразу поймете — дело не чисто, в городе засада. Как только вы об этом узнаете, сразу убегайте. Вам надо попасть в заброшенный город, который находится на севере. По дороге вам попадется американское поселение. Убейте всю охрану и разрушьте здания — «зачем



вам лишние проблемы в будущем?». Когда вы разберетесь с этой задачей, двигайтесь дальше. Достигнув заброшенного города, захватите все находящиеся там здания и начните строить свой город. Часть своих войск поместите в башню. Остальных сгруппируйте и держите настороже. На вас будут постоянно нападать. Обучайте войска. Советую послать в уничтоженное американское поселение рабочих и поставить возле забора несколько башен. Так вы перекроете врагам подступы к вашим постройкам. Начните добывать золото. Самая лучшая тактика — поставить рядом с шахтой базу. Насчет леса можно сказать только то, что его стоит рубить на западе. Там спокойней. Не забудьте сначала сделать там зачистку от врагов. Там же на западе вы найдете склад с 20 ружьями. Можете ими воспользоваться. Скорее всего, вам мо-



жет понадобится информация о местонахождении других золотых шахт. Так вот, еще шахта есть на плато, а последняя расположена все в том же американском поселении, недавно захваченном вами. Когда вы обучите две армии, постройте док, в котором сделайте плот. Переплывайте на другой берег реки и с плота уничтожайте все, до чего сможете дотянуться. Потом смело высаживайтесь и атакуйте вражеские укрепления. После того, как и этот бастион будет уничтожен, идем на север до форта. Ломаем его. Теперь движемся на запад. По дороге вам встретятся индейцы. К сожалению, они настроены вовсе не дружелюбно, но горе не беда, и наши доблестные войска



уничтожат и их. Будьте осторожны, все подступы к деревне уставлены ловушками. Ура, проскочили! Уничтожаем все вигвамы, берем Джейсона и ведем его на север. Не попадите в ловушку. Если вы пройдете удачно, то победите.

Billy the Kid

Цель: Отбить 40 голов рогатого скота у Апахи на западе и отвести их на ранчо,

расположенные на севере и западе. Билли Кид должен выжить.

Самое трудное — первые минуты. У вас нет войск, нет защиты, и вы находитесь на открытой местности. Где обороняться? Стройте башни на юго-востоке и северо-западе вашего поселения. Не забывайте о баррикадах, ими вы можете перекрыть дорогу врагам.



Держите наготове несколько рабочих, которые будут чинить поломки. Приготовьтесь защищаться, скоро придут стрелки в сопровождении пушек. Вот тут-то и станет жарко, но если вы сможете продержаться, то, пожалуй, можно будет сказать — «Уровень сделан!». Понадобится золото. Начнем добывать его у себя в поселении; когда жила закончится, идите на юго-восток, там находится еще одна шахта. Постройте



рядом с ней базу, предварительно снесите старую. Еще шахты есть на северо-востоке. Их там аж две штуки. Ну вот, золотом запаслись и теперь можно немного успокоиться и подумать об атаке на индейцев. Что про нее можно



сказать? В принципе, она ничем не отличается от всех предыдущих, но есть одно «но». Вам надо сделать армию зверобоев (склад с пятнадцатью ружьями для них находится на северо-востоке). Ломать ловушки и убивать замаскированных индейцев умеют только они. При атаке постарайтесь убить всех коренных американцев. Потом ищите злополучных коров. Красть их умеют парикмахеры. Большая часть парнокопытных пасется около вигвама вождя, его следует разрушить, а остальные бродят вокруг. Коров необходимо отвести в безопасное место. Теперь добейте тех индейцев, которые еще не добыты и двигайтесь на северо-восточное ранчо и убивайте там всех врагов. После этого подводите туда коров. Дальше идем на запад, делаем зачистку и отводим коров на второе ранчо. На этом ваше задание закончится.

Sheriff's Deadline

Цель: Разрушить все постройки на своей стороне реки.

Последняя миссия за бандитов не оправдала возложенных на нее надежд и оказалась довольно простой. Начинаем в городе, у вас, как всегда, немного войск, немного работников, всего немного. Есть и не-



большой облом — золотых шахт нет, вообще нет! Так что имеющийся запас тратить надо с умом. Поставьте пару или тройку башен и поместите в них парикмахеров. Работников пошлите рубить лес, а в это время набирайте войска. Через некоторое время на вас начнут нападать. Атаки будут слабыми, так что при должной защите с обороной проблем не возникнет. Обеспечьте себе регулярный гарнизон из солдат, поставьте еще башен, и все будет в



полном порядке. Наберите человек сорок и уничтожьте город, расположенный на юго-западном берегу. Он защищен тремя башнями и гарнизоном в 30 человек. Как с ними поступить — вы знаете. Вандализм и убийства — вот что вас ожидает. Снова собираем армию и выдвигаемся на запад. Там вас ожидает такая же ситуация, как и в первый раз, следовательно, и разбираться с ней надо так же, как и с предыдущей. После этого опять собираем армию, идем на север, рушим все что там находится, всех кто там живет — убиваем. Ура! Победа! Еще одна ступень преодолена!

**AMЕРИКАНЦЫ
The Trek West**

Цель: Привести в назначенную зону, как минимум, одну пограничницу, одного пограничника и один фургон.

Объединяем в первую группу воинов, во вторую мирных жителей и придаем им поступательное движение на север. По дороге вам будут попадаться индейцы. Уничтожайте их всех. Достигнув северной точки карты, поверните на запад, потом на юг. Так зигзагами продвигаемся к

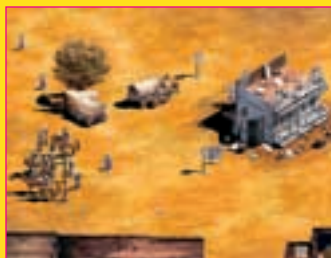
назначенной точке. Когда вы во второй раз окажетесь на севере, то, пройдя немного западней, вы найдете группу из нескольких ковбоев. Присоедините их к своей армии. Теперь идем к флагам. Поместив обе группы в зону, помеченную флагом, вы получите новое задание.

Цель: Построить штаб в обозначенной флагами зоне.

Что можно сказать по этому поводу? Только: «Ставим штаб».

Цель: Исследовать местность. Найти ресурсы. Обустроить деревню.

Нас принимают за юнцов! Такими заданиями можно только обидеть. Такое ощущение, что нет за спиной пройденных ДВАДЦАТИ уровней. Ну что ж, золотая



шахта находится на севере, деревья на юге. Все очень просто. Добывайте золото и рубите лес. Можете начать строить доступные здания.

Цель: Мексиканцы узнали о вас. Защитите свое поселение.

Чтобы выполнить это задание, особо напрягаться не придется. Начните обрабатывать поля. Параллельно обучайте зверобоев, благо в наличии есть ружья. Через восемь минут после получения задания появятся порядка двадцати мексиканцев. Их надо уничтожить. На этом первая миссия закончится.

Remember the Alamo

Помните, какая была славная битва! Как мы взяли Аламо. Как были опозорены американцы! Теперь все изменилось — мы американцы, и наша задача — мстить!!!

Цель: Перевести в назначенное место с северо-восточного острова десять кавалеристов, двадцать зверобоев и две пушки.

На начальном этапе вы обладаете двумя плацдармами. Вроде бы хорошо, но на деле оказывается совсем по-другому. Эти так называемые плацдармы плохо защи-



щены, следовательно, теперь у вас две проблемы. Как отбить атаки и как доставить армию для защиты второго города? Сначала защищаем северо-восточный город. Его будут терроризировать индейцы. Забудьте о том, чтобы в вашей армии

были зверобои. Иначе несколько замаскированных лучников вам учинят большой погром. Стройте постоянно войска. Поставьте еще несколько башен. Их лучше расположить по периметру города со стороны реки, а штуки две разместить в самом городе, на случай, если кто-нибудь проскочит. Теперь займемся другим лагерем. Он находится еще в более плачевном состоянии. Войск «кот наплакал»,



место открытое, все плохо. Мой совет такой — постройте пару башен на юго-западе поселения. Теперь необходимо позаботиться о пропитании и ресурсах. Основные проблемы возникнут с золотом. В непосредственной близости шахт нет, поэтому вам придется идти на юг. Там находится сразу несколько рудников. Для того чтобы ваши работники чувствовали себя более-менее свободно и ваши скла-



ды с золотом не разрушили, поставьте рядом с шахтой башню. В городе произведите три или четыре телеги и начинайте сначала добывать, потом перевозить золото. Оно вам пригодится для обучения войск. Таким образом, у вас образовалось три фронта. Везде враги могут прорвать вашу оборону и победить. Для усиления защиты сделайте пушки и поместите их в стратегически важных башнях — это будет хорошим аргументом для врагов ослабить нападение. Соберите требуемую



армию, а лучше даже немного больше, и перевозите ее на другой берег в помеченное место. После того как вы это сделаете, наступит развязка.

Цель: Напасть на мексиканский лагерь и уничтожить все отряды перед тем как они займут позиции.

Всей своей армией идем в атаку на поселение мексиканцев. Держите пушки сзади, пехоту разместите посередине, а конница будет вашим авангардом. Убивайте все мексиканские отряды. Уничтожайте пушки. Когда вы разберетесь с главными силами, вам придется убить всех, кто живет в поселении. Часть отрядов врага ох-

раняют боковые подходы к лагерю. Убейте всех, всех, всех. Это не должно занять у вас много времени, и вот, наконец, враги повержены. Жалко только, что за это медалей не дают.

The Landing in Vera Cruz

Цель: Переправить все войска на южный берег.

Сажаем войска в лодки и плывем на юг. Будьте осторожны, не попадите под атаку вражеских башен и пушек. Они находятся на восточной стороне реки.

Цель: Уничтожить вражеский штаб на западе.

Двигаемся всеми войсками в сторону вражеской базы. Вход в нее находится прямо



по курсу. Его охраняют две башни, что является не сильным препятствием. Для начала уничтожьте деревню, которая расположена немного южнее. Ее тоже охраняют две башни и порядка двадцати человек. Все ломаем и после этого идем в атаку на крепость оставшимися силами. Главное — уничтожить башни. Это лучше сделать пушками. Потом пускаем в атаку пехоту, прикрывая ее пушками. Ну вот,



наконец, все убиты, а дома разрушены. На руинах ставим свой штаб. После этого получаем новое задание.

Цель: Уничтожить все вражеские форты

Для начала надо подумать о бытовых проблемах. Поэтому выделяем дома подчиненным, строим рабочие места, добываем ресурсы. Ну вот, все при деле, денежки потихоньку начали прибывать, теперь вы можете обучать войска. Как вы



поняли, золота вокруг просто немерено. Производим простые расчеты и понимаем — нам предстоит тяжелая, затяжная война. Да и форты — вещь сильная. В каждом вражеском форте расположены, по меньшей мере, два солдата и пуш-



ка. Вам надо понять еще одну вещь — враги стреляют дальше. Поэтому форты придется штурмовать открыто, прямо в лоб. Дорогу к первому форту вам будут закрывать две башни. Чуть дальше расположена крепость. Когда вы уничтожите все цели на материке, собирайте армию, загружайте ее на лодки и плывите на остров. Снова придется разломать все башни, а уже потом заняться фортом. Для того чтобы пройти этот уровень, надо обладать терпением и умением, и тогда враги не смогут устоять

The Fall of Mexico City

Цель: Уничтожить штаб на западе от вас.

Берем войска и направляем их к месту разборок. Как только вы доберетесь до места, сразу развешивайте всем, кто там находится, «люлей».

Цель: Уничтожить западное и северное поселения.

Ну вот, опять придется все заново отстраивать и налаживать. Надеюсь, вы уже поняли, как это надо делать :). Золото вы найдете на западе. Берегитесь нападений с запада и севера. Враги почуя-



ли опасность и будут вас терроризировать. Поставьте башни. Можете перевести 15 ружей со склада, расположенного на западе около реки. Когда армии будут готовы, можно пойти на запад, посмотреть, что там происходит. Идем и видим не сильно укрепленную зону американцев. Своими двумя армиями вы свободно их победите. Разрушив вражеский штаб, вы получите новую цель.

Цель: Уничтожьте вражеский плацдарм для того чтобы обеспечить себе место для высадки.



Для выполнения этого задания вам понадобится довольно много войск. Поэтому собираем как можно больше войск и направляем их северней вашего поселения.

Уничтожьте расположенные там укрепления врага. К этому времени вы уже ощутите недостаток золота. Еще шахта расположена немного северней первого взятого города. Но я отклонился от темы. Вражеский плацдарм охраняет множество войск и башен с пушками. Вам надо разломать все строения, чтобы не оставлять у себя в тылу врагов.

Цель: Пересечь реку войсками. Уничтожить форт в городе Капультелеке. Напасть на заставы Мехикосити.

Переходите реку. Там вы найдете почти незащищенную деревню. Уничтожьте ее. После этого двигайтесь на запад. Штурмуйте крепость. Ее на входе и выходе охраняют по две башни, в которых засели стрел-



ки. Если вам нужно золото, пополните его запасы в руднике, расположенном на находящемся севернее вашего опорного пункта плато. Крепость захвачена. Следующая стратегическая точка — форт. Приготовьтесь как можно лучше. Он расположен на плато, подступы к нему охраняют башни и войска. Сам форт тоже неплохо укреплен. В нем находится, по меньшей мере, 5-6 солдат и пушек. Готовьтесь к крупным потерям. Когда, наконец, вы его уничтожите, то вам откроется проход к конечным целям этой миссии — башням врага. Конечно же, их тоже надо разрушить.

Crook — Arizona Campaign

Цель: Уничтожить три вигвама вождей враждебных кланов коренных американцев.

Штаб вашего союзника не должен быть разрушен.

На этом уровне вас ожидает самая ужасная кара — золота мало. Рядом с поселениями их вообще нет. Ближайшие шахты расположены немного северней вашего города. При та-



ком обломе вам потребуется отбивать атаки врагов. Одним словом, тяжелый случай. Так что строим башни, а где есть возможность, ставим заборы. На западе дорогу между горами перекрываем фортом (хоть с

одной стороны никто не нападет). Начинаем собирать армию. Первым делом заполняйте солдатами башни. Индейцы не дремлют. Они могут придти с минуты на минуту. Основное отличие от предыдущих уровней заключается в том, что индейцев не просто много, а очень много. Не забудьте отправить часть войск в город союзников. Иначе их штаб очень скоро будет разрушен. Теперь собирай-



те войска для атаки. Обучайте зверобоев, индейцы маскируются и ставят ловушки. Когда несколько армий будут готовы, собирайтесь в первый поход. Берем курс на северо-восток. Наши атакующие действия сводятся к простому прессингу индейцев. Когда сопротивление будет подавлено, находим вигвама вождя и разрушаем его. Теперь направляемся на юго-



восток. Переходим реку через брод, находящийся на западе, и идем ко второй деревне. Осторожно, подходы к индейцам напичканы ловушками. Наконец, на горизонте появилось поселение. С ним надо поступить стандартно. Рядом в горах вас ожидает радость в виде золотой шахты. Этот живительный родник позволит построить последние армии, нужные для штурма последней деревни. Деревня расположена на юго-западе. Не попадайте в ловушки и не ходите на запад, иначе придется разбираться с живущими там мексиканцами. Когда вы разрушите последний вигвам — вы победите.

Border Conflict

Цель: Уничтожить все главные сооружения врага (вигвамы вождей, командные посты и т.д.) и уничтожить все военные постройки (тренировочные лагеря, бараки и т.д.).

Как и полагается, последний уровень самый сложный. Ваш город находится в самом центре событий, в центре карты. Что из этого следует? — спросите вы. Вас будут бить и кусать со всех сторон. Поэтому подготавливаться надо как можно лучше. Хорошо, что существует и маленькая радость — золота вам хватит. Основные рудники расположены рядом с базой, в ближайших горах, находясь немного северней и юго-восточней вашего города. Постройте как

можно больше хороших войск — оружейников, конницу, пушки. Постарайтесь набрать много оружейников — они залог вашей победы. Теперь пора заняться защитой. Поставьте вокруг города башни и подготовьте мобильную команду. Когда вы соберете человек 40, можете устроить «Варфоломеевскую ночь» одному из поселений, например, расположенному на юго-востоке. Против вас выс-



тупит толпа индейцев, но у них нет ни башен, ни пушек, ни стен. Уничтожая их, вы убиваете сразу двух зайцев. Одним противником становится меньше, плюс к этому доступ к шахтам становится свободным. После этого собираемся в нашем лагере и перегруппировываемся. Проводим подготовку к новому марш-броску, направленному на север. Там находится еще одна деревня, уничтожив ее, мы открываем себе путь к складу с золотом (в нем хранится 5000 золота). Теперь, разбогатев, снова строим войска. Дальнейшие действия похожи на предыдущие как две капли воды. Хочу упомянуть о других важных местах на карте. Склады с оружием находятся на юго-западе, не доходя до входа в деревню противника, и на юго-востоке. Постарайтесь вывести



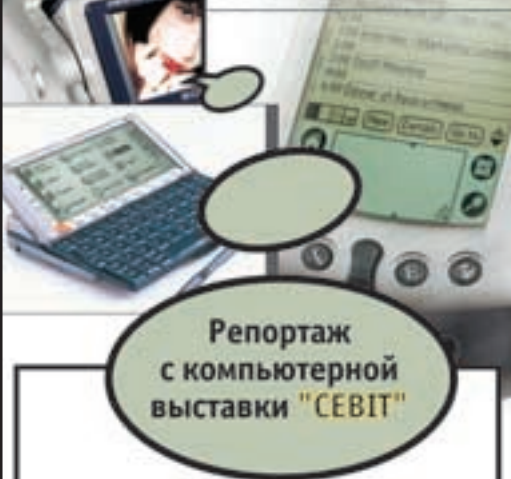
оттуда как можно больше ружей. После этого обучайте войска, идите в атаку, и удача повернется к вам лицом, как и в предыдущих 25 уровнях. Долгожданная победа ждет нас!!!

СИ TACTIX

В ПРОДАЖЕ
С 20 АПРЕЛЯ



ЧИТАЙТЕ
В НОМЕРЕ



Репортаж
с компьютерной
выставки "CEBIT"

Долгожданный PALM m105

Самый полный обзор
ноутбуков Fujitsu-Siemens

Новый супер телефон
Siemens SL 45

Цифровой фотоаппарат
Nikon Coolpix 880

А также обзор новых
устройств для
мобильного компьютера.

МОБИЛЬНЫЕ
КОМПЬЮТЕРЫ
(game)land
www.mobifocomputers.ru

КОДЫ PC, DC

КОДЫ PC

Majesty: The Northern Expansion

Нажмите <Enter> и наберите:
VICTORY IS MINE — Я знал, что я выиграю
I'M A LOSER BABY — Я выиграю... но не сегодня
CHEEZY TOWERS — Заклинания гильдии магов могут кастоваться везде
RESTORATION — Глобальное восстановление здоровья
REVELATION — Вижу все вокруг. Оно прекрасно, мое королевство!
FILL THIS BAG — Я богат! 10,000 золота.
NOW YOU DIE — Умри, враг! Умри, умри, умри!
GIVE ME POWER — Теперь я могу кастовать все заклинания
BUILD ANYTHING — Строю все что захочу
FRAME IT — FPS

Паркан: Железная Стратегия

Измените файл **dispatcher.ini** в папке Missions, для того чтобы открыть все уровни:
[COMPLETE]
 missions_campaign_campaign_01_mission_01_1
 missions_campaign_campaign_01_mission_02_1
 missions_campaign_campaign_01_mission_03_1
 missions_campaign_campaign_01_mission_04_1
 missions_campaign_campaign_02_mission_01_1
 missions_campaign_campaign_02_mission_02_1
 missions_campaign_campaign_02_mission_03_1
 missions_campaign_campaign_02_mission_04_1
 missions_campaign_campaign_03_mission_01_1
 missions_campaign_campaign_03_mission_02_1
 missions_campaign_campaign_03_mission_03_1
 missions_campaign_campaign_03_mission_04_1
 missions_campaign_campaign_04_mission_01_1
 missions_campaign_campaign_04_mission_02_1
 missions_campaign_campaign_05_mission_01_1
 missions_campaign_campaign_05_mission_02_1
 Добавьте эти строчки в раздел **[CS]** файла

Iron_3D.ini :
INVULNERABILITY=1 — Бессмертие (кроме ботов)
FULL_RESEARCH_TREE=1 — Возможность использовать любые компоненты ботов без исследования
WINDOW_MODE=1 — Запуск игры в оконном режиме
 Бесконечные патроны. В файле Behavior.ini измените строку
 ImmortalHero = 0 на
 ImmortalHero = 1

Шторм

Для успешного выполнения миссии наберите в консоли:
srv_success 1;

Star Wars: Battle for Naboo

Набираем — коды в разделе **Options/Passcodes:**
JHGNRGAS — Доступ ко всем уровням
FMRYLDAD — Dark Side Level
EOWXZGAS — Групповой снимок
DIWMZJAR — Credits
HRDTOKIL — Усовершенствованные щиты
RQORACAQ — Доступ к AAT
LFZWKXAA — Бесконечное число жизней
XFIYBAY — SwampSpeeder
JOBXXFAI — Art Gallery
RECTVBAN — Concert Hall
CXSJMIAA — Убить с одного выстрела
ABVUSEAY — Heat Seek Function (Use Secondary Fire)
NASTYMDE — Harder Mode
FRBPTDAY — Sith Infiltrator

Europa Universalis

Во время игры нажмите <F12> и наберите в окне консоли:
richelieu — контролировать военные юниты
pappenheim — включать/выключать туман войны
columbus — исследовать все провинции
gustavus — исследовать наземные технологии
cromwell — исследовать уровень инфраструктуры
polo — увеличить уровень торговли
orange — увеличить уровень стабильности на 3
cortez — уничтожить аборигенов
alba — уничтожить повстанцев
tilly — искусственный интеллект не будет объявлять войну
Montezuma — +50000 дукатов в сокровищницу
Pocahontas — +10 колонистов

Dagama — +10 торговцев
Swift — 10000 населения в столицу провинции
Peterthegreat — ограничение боевых сил
Russianhordes — больше пушек
Difrules — режим бога
Vatican — +10 дипломатов

КОДЫ DC

Knockout Kings 2001

Играть за Ashy Knucks
 Введите «**KNUCKS**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Ashy Knucks.
Играть за Barry Sanders
 Введите «**SANDERS**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Barry Sanders.
Играть за Jason Giambi
 Введите «**GIAMBI**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Jason Giambi.
Играть за Junior Seau
 Введите «**SEAU**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Junior Seau.
Играть за Owen Nolan
 Введите «**NOLAN**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Owen Nolan.
Играть за Steve Francis
 Введите «**FRANCIS**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Steve Francis.
Играть за baby
 Введите «**BABY**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть baby.
Играть за bulldog
 Введите «**BULLDOG**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Bulldog.
Играть за clown
 Введите «**CLOWN**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Clown.
Играть за Cyclops
 Введите «**EYE**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть cyclops.
Играть за gorilla
 Введите «**GORE**» в качестве имени в режиме career, чтобы открыть Gorilla.
Укус за ухо
 Во время боя зажмите **R1** + **R2**, чтобы «обвиснуть» на противнике, а затем нажмите **▲** + **●** + **⊗** + **■**.
Запрещенные удары:
head butt — зажмите **R1** + **R2** и нажмите **▲**.
low punch — зажмите **R1** + **R2** и нажмите **⊗**.
kidney punch — зажмите **R1** + **R2** и нажмите **●**.
elbow — зажмите **R1** + **R2** и нажмите **■**.
kick — зажмите **▲** + **●** + **⊗** + **■**.

Gauntlet Legends

Cheat mode
 Введите «**MESSIAH**» в качестве имени нового персонажа, чтобы активировать режим кодов.
Выбор уровня
 Введите «**LOCK UP**» в качестве имени нового персонажа.
99-ый уровень героя
 Введите «**GASAWAY**» в качестве имени нового персонажа.
Призовые уровни
 Введите «**CRAZY**» в качестве имени нового персонажа.
Maximum combo power-up
 Введите «**ICE**» в качестве имени нового персонажа.
Играть за Summer
 Покиньте последний уровень The Trench через секретную дверь. Теперь соберите все монеты на призовом уровне.

Играть за Minotaur
 Идите на уровень Cliff в Mountain Kingdom. Найдите все переключатели и направляйтесь в зал с выходом, но не заходите в портал. Вместо этого спускайтесь вниз, пока не увидите люк-портал со звездой и перекрещенными костями. Наступите на него, и вас перенесет в комнату с монетами — соберите их все.
Играть за Falconess
 Зайдите на призовый уровень в мире Castle Tresurary и соберите все монеты.
Играть за Jackal
 В конце второго уровня Ice World есть люк-портал на вершине груды ящиков в конце тупика. Заберитесь на них и поищите спуск вниз. Вам откроется еще одна гора ящиков (недалеко от выхода с уровня). На ее вершине будет еще один люк портал, который перенесет вас в комнату с монетами — соберите их все.
Играть за Tigress
 Идите на первый городской уровень, найдите все основные переключатели и идите к порталу. Недалеко от него должен быть холм с сундуком, выключателем и «смертью». Обойдите «смерть» и ударьте по выключателю. Идите в сторону, куда «указал» выключатель, и вскоре вы наткнетесь на нескольких зомби и люк-портал. Остается через него попасть в секретную комнату и вновь собрать все монеты.

Ford Racing

Неуязвимая машина
 Начните новый сезон, введите «**MARK MARTIN**» в качестве имени. Вам осталось пройти квалификацию и завершить первую гонку КА серии.

ГОНКЕР. RU



**ПЕРЕД
 ТЫ ДОЛЖЕН ВИДЕТЬ ЭТО!**



Писем стало больше. Причем, что характерно, интересных писем. Пора расширять рубрику.

Спешу вас обрадовать (или огорчить) в настоящий момент ведутся переговоры с главным редактором. Признаться, я доволен. С недавних пор рубрика «Обратная Связь» делается исключительно читателями. Я в ней принимаю исключительно скромное участие. Поэтому открываю рубрику нескромно. С критики в свой адрес.

magazine@gameland.ru



Здравствуй, «Страна Игр».

Пишу лично Дмитрию Эстрину на счёт его статьи про Steve Barker's Undying. Пишу не для того, чтобы поругать или предъявлять претензии к этому автору.

Но по Вашей статье я понял, что Вы не очень хорошо, не очень досконально изучили игру (это и понятно, Вам нужно рассмотреть огромное количество игр). По вашей статье я понял, что Вы нашли самую главную фишку игры лишь к середине игры. Я говорю про заклинание с непереводаемым названием Scrye, именно это заклинание придаёт игре ту атмосферу, о которой вы писали в самом начале своей статьи.

Первый раз, когда я услышал внутритрубным голосом Look around (Look, See) мне стало жутко, немного успокоившись, я начал искать причину этого голоса и вскоре понял, что заклинание Scrye помогает увидеть, то на что намекал этот вкрадчивый голос. Это заклинание помогает видеть не только прошлое, но и скрытое настоящее. Ближе к концу игры невозможно пройти уровень, не воспользовавшись этим заклинанием.

Именно эта фишка в игре заставила меня пройти эту игру до конца, и я бы поставил игре оценку никак не меньше Сергея Дрегаллина, а то и выше, именно из-за атмосферы игры, и из-за этого заклинания. Я согласен с Вами на счёт синдрома первого уровня и полностью согласен с приговором этой игре. Я Вам советую пройти игру заново, чаще используя заклинание Scrye. Извините, если чем то обидел Вас.

Ваш постоянный читатель Юра из Ташкента.

Признаюсь честно, Юра, истинная сущность заклинания с непереводаемым названием Scrye открылась мне где-то в середине игры. Каюсь и посыпаю голову пеплом. Хотя, конечно, очень доволен, что ты разделил с нами оценку Undying.

Как выяснилось, «Страну Игр» читают и в море:



Спасибо, ребята!!! Журнал-класс!!! В море читаешь и понимаешь, где-то люди живут, играют. И не слушайте никого. Не хочешь читать, не читай. :)

Титков

Вот так вот. Проникся я этим письмом. Вот уж действительно, мы сидим, играем, а где-то люди плавают...



Назаров - Мусик.

Здравствуйте, господа-создатели журнала «Страна Игр»! Поводом к написанию данного письма стала разгоревшаяся в последнее время дискуссия по поводу творчества г-на Назарова. Долгое время я собирался покриковать этого, как многие считают, гениального автора. И вот, совершенно случайно, мне удалось откопать некоторые выдержки из журнала «Сатирикон», где, по еще большей случайности, обнаружилась очень уместная к рассматриваемому вопросу цитата:

«Все знакомые, - пишет Мусик, - находят Муссика очень остроумным.» А Мусик отстрит так: «Почему говорят «заслонка», а не «заверблюдка»?» По нашему, этот вопрос может интересовать только обойденного верблюда, но никак не человекоподобного Муссика...»

Михаил Хорпьяков

№09 (90)
май 2001

СТРАНА ИГР

**ДЕМО-ВЕРСИИ
НОВЫХ ИГР,
ВИДЕОРОЛИКИ,
ПАТЧУ**

ПАТЧИ:
Tribes 2 Update
(21570-22047)
Fate of the Dragon
SP1
Kohan: Immortal
Sovereigns v1.0.7
Проклятые Земли v
1.06

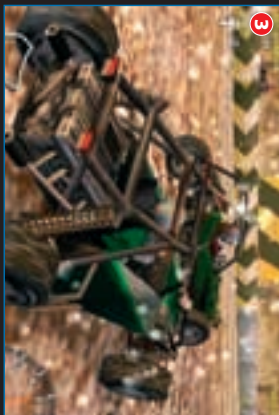
ПЛЮС:
Полезные
программы, wallpa-
per'ы, примочки к
Counter-Strike и
Unreal Tournament,
статьи читателей и
многое другое...

ДЕМО-ВЕРСИИ:
Star Trek: Away
Team
Aero Dancing F
Offroad
F/A-18 Korea Gold
Akimbo: Kung-Fu
Hero
Assimilation

ВИДЕО:
Final Fantasy X
Dead or Alive 3
Empire Earth
Red Faction
Final Fantasy: The
Spirits Within
Planet of the Apes
The Mummy Returns
Tomb Raider: the Movie

Вау! Самая, пожалуй, оригинальная критика Вячеслава Назарова. Хотелось бы пояснить, что цитируемый отрывок из «Сатирикона» был взят из тамошней рубрики, которая представляла собой нечто вроде нашей «Обратной Связи». Читатели присылали свои рассказы,

стихи, юморески, а главный редактор, Аркадий Аверченко их чрезвычайно остроумно разбирал по косточкам. Вот как творчество того же Муссика. Еще одна цитата оттуда же, ее мне довольно часто приходится приводить начинающим авторам:



Offroad
Гонки по бездорожью и без правил на мощных багги.

Aero Dancin' F
РС-демка серьезного авиасимулятора от CSK Research Institute для Dreamcast. Целых 11 машин на выбор и реалистичная летная модель.

Star Trek: Away Team
Демо-версия игры во вселенной Star Trek, принадлежащей к мудреному стратегическому поджанру «squad-based combat simulation».

F/A-18 Korea Gold
Еще один авиасимулятор на этом диске, на этот раз - на тему корейских ВВС.

Акимбо: Kung-Fu Hero
Демо-версия платформенной аркады, навеянной японскими комиксами «манга».

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Ассимиляция
Настольная игра - до восьми человек могут померяться интеллектом на доске, разбитой на шестигранники.

ПАТЧИ:
Tribes 2 Update (21570-22047)
Fate of the Dragon SP1
Kohan: Immortal Sovereigns v1.0.7

«Она схватила ему за руку и неоднократно спросила: «Где ты девал деньги?»» Иностранцы произведений не печатаем!».

риветик, GI! Давно собиралась тебе написать, но всё руки не доходили. Признаюсь честно, в последнее вре-

мя ты стала похожа на особу чересчур лёгкого (облегченного, я бы сказала) поведения. Почему? Сейчас разберём по пунктам, только чайку заварю...

ИТАК

1) Зачем-то была создана рубрика «Галерея». Против неё я ничего не имею, но... Зачем? Ведь весь журнал и есть по-своему

галерея. А как ещё назвать издание, в статьях которого больше скриншотов, чем текста?! Конечно, некоторые умные люди могут возразить, что, мол, без скринов (или в малом их количестве) читателю будет трудно понять, что же перед ним за игра. Что будет неинтересно читать статьи, и т.п. Господа, зачем же вдаваться в крайности? Или вы всегда так?... Если уж на то пошло, то зачем вообще нужны статьи? А что? Оставляем досье, лепим побольше скринов, а в обзорах - финальную оценку (хотя и без этого можно)... Лепота... Пусть читатели сами смотрят на скриншоты и делают выводы. А то обленились совсем! Да и авторы статей пагубно не капают на мозги (если не считать финальной оценки). Ну, и что ты, «Страна», мне на это ответишь? Я это всё к тому, что всего должно быть в меру: и скринов, и текста. А сейчас у тебя со скринами перебор...

2) По-моему вы, ребята, чересчур зазнались: «Типа, мы такие крутые и объективные, что у нас даже любимых жанров, типа, нет. И вааааше! Не... Вы не поняли, мы настолько кууульные, что мельком взглянув на гаму можем определить rulezzz перед нами или sxxxx... «Делаешь вывод, что вы там хладнокровные, как селёдки... Во-первых, ни один человек не может быть полностью объективным. И не важно, есть у вас любимые жанры или нет... Просто человек и отличается от животного тем, что у первого в голове находится генератор случайных чисел и идей... Одинаково случайных у всех людей. Именно этот генератор и определяет вкусы и предпочтения человека, так что в этом плане мы, «простые смертные» ничуть не хуже вас... Во-вторых, каждый сам для себя решает, что есть игра-сух или rulez, так что сказать определённо, что какая-то игра крутая или отстойная невозможно... Потому, что даже у самой «лажи» найдутся фанаты!... Поэтому слово лажа - в кавычках :)»

Типа, умные люди опять что-то там мурлычат... Чего, чего? Аааа... Типа, человеку может быть интересно, что думает об игре эксперт и любимый автор в одном лице? Умные люди, спите дальше! Про эту... гхм... «экспертность» я уже говорила чуть выше, но, специально для вас, повторю: любой человек может оценить игру не хуже этих самых экспертов. Что? Опыт? Не смешите меня! Какое имеет значение игровой опыт? Я опять-таки уже говорила, что каждый сам для себя определяет, что есть что, независимо от опыта. Просто некоторым для этого нужно больше, а некоторым, соответственно, меньше времени...

3) Скажу лишь одно слово: ЦЕНА. И не отводи глазки, Страна! Умные люди, идите и отоспитесь, а то всякую чушь бормочите! То есть, как это: «Не грузи авторов, не их это дело!» Пардон, а чьё же ещё?! Да, это не их вина... Я это признаю, но журнал-то от этого дешевле не становится!!! Давайте рассуждать вместе: СИ выходит два раза в месяц, толщина этих двух номеров - 200 страниц. Но цена одного номера превосходит цену других игровых журналов, которые выходят раз в месяц (считаем без CD)! Информативность двух номеров СИ и одного номера ежемесячного журнала примерно одинакова... Вопрос: На что уходят деньги? Ответ: На финскую бумагу...

4) С диском же вообще ситуация комична. Недавно, ради разнообразия, купила другой игровой журнал с сидюком... Посмотрела, что что находится на этом CD... МАМА МИЯ!!! И как это у них там всё помещается?! И демки свежих игр, и софт нормальный, и ролики, и т.д.. А вам для того, чтобы всё это уместить нужно два диска! Просто у них на сидюке воды меньше... Вам же, кажется, нечем ваши сидюшки заполнять! На ряду с достойными демками присутствует и полное фуфло, к роликам особых замечаний нет (ролики, они и в Африке ролики, софт - это отдельная песня! Скажу лишь одно: про этот софт можно сказать массу добрых и крайне тёплых слов, кроме слова «полезный»... Дальше - больше. Статьи читателей на диске - это по меньшей мере bestof. Про рубрику special говорить не буду - на то она и special, чтобы быть special. В общем, на диске у вас полный бардак. Если оттуда слить всю воду, то вся инфа поместится на одном сидюке (если не на трёхдюймовой дискете)... Тогда журнал можно будет выпускать раз в месяц (чёрт! Какая же это избитая, хоть и порядком забытая тема!), да и на цене это скажется положительно... Ooops! Кажется, я опять разбудила умных людей! Звоняйте, родные мои! Ась? Говорите, пожалуйста, погромче! И поразборчивее! «Бу-бу! Бу-бу!» Не понимаю я вас! Кажется, вы сказали что-то насчёт свежей инфы и двух недель? Аааа... Типа, мы узнаём инфу на две недели раньше, и всё такое... Умненькие! Лучше бы вы не просыпались! Примите снотворного или цианистого калия и идите баньки...

5) Иногда вас просят опубликовать таблицу с краткими обзорами тех игр, про которые вы не написали полноценных обзоров, на что GI свсыока отвечает, что, мол, она не преследует энциклопедических целей, и т.п. Внимание, вопрос: А какие цели она вообще преследует?

Так... Пора закружаться, а то, я что-то слишком разглагольствовала... Не поминайте лихом! Пока! Настя aka ice-cream

Письмами читательниц мы дорожим особо хотя бы постольку, поскольку приходят они довольно редко. А тут, тем более, такая интересная критика... Конечно, правильное всего после прочтения письма было бы последовать заветам Насти, то есть, принять снотворного, а еще лучше цианистого калия. Однако из вредности и цинизма я все-таки осмелюсь ответить.

1. Как ты, Настя, могла бы заметить, рубрика «Галерея» появляется довольно редко. Это, как ни странно, не оправдание. Я даже объясню, зачем она, эта рубрика нужна. Представь себе следующую ситуацию. Пишем мы review к игре, помещаем в номер. И буквально спустя несколько дней после сдачи номера, появляются новые скрины к игре, которые, по нашему скромному мнению, представляют собой интерес для всей игровой общности. Что делать? Снова писать review? Воображаю, что в этом случае нам бы написала Настя... Тут-то нам на помощь и приходит «Галерея».

2. Вообще-то Настя, конечно, права. Занались мы в последнее время необычайно. Умных людей (экспертов, специалистов и пр.) среди нас практически нет. И, если мы не дай Бог, напишем, что Black&White игра хорошая, то в итоге все получится наоборот. Лучше вообще ничего не писать, избегая всяких оценок. Видели когда-нибудь обратную сторону коробки с игрой? Вот и в «Стране Игр» обзоры будут такими же.

3. Даже не знаю, как ответить. Чтобы раз и навсегда все стало понятно. Попробую традиционно: редакция не проводит финансовую политику и не продает журнал. Она его просто делает.

4. Гм... На этот счет единодушия среди читателей не наблюдается. В любом случае я неоднократно писал, что все могут обращаться с пожеланиями относительно наполнения CD в редакцию. Я уже тысячу раз слышал, что в таинственном игровом журнале без названия CD в тыщу раз круче. Подозреваю, что аналогичные письма получает и редакция таинственного игрового журнала без названия.

5. Какие цели? А я еще не говорил? Ну ладно. Итак, «Страна Игр» следует концепции освещения всей игровой индустрии в целом без упора на отдельных жанрах, платформах, рынках. Хочу обратить внимание читателей «Обратной Связи» на следующее письмо. Это присланный на адрес редакции сценарий новой игры. Пишите нам, что вы о нем думаете.

Ворон

Компьютерная игра в стиле 3D action. Действие игры происходит в далёком будущем.

Человека по кличке «Ворон» за преступление, которого он не совершал, сажают в старые тюремные котокомбы. В будущем это является самым жестоким приговором. И приравнивается к смертной казни. В этих катакомбах раньше размещался секретный правительственный завод, по производству и испытанию химического оружия. Давным-давно произошёл взрыв. Некоторые люди избежали смерти и остались живы. Но государство посчитало их опасными для общества и замуровало все выходы и входы на завод. Все, кроме одного. Один вход всё-таки оставили для крайнего случая. Затем кто-то придумал отправлять туда особо опасных преступников. Не кто не знал, про эту тюрьму, из которой не кто не возвращался почти не чего. Людей просто, куда то увозили, и не кто не знал, что с ними дальше происходит. Вся процедура отправки была строго засекречена.

С утра в камеру заходила «группа отправки» Одев плазменные наручники на заключённого они сажали его в машину, завязывали ему глаза и взлетев улетали в неизвестном направлении. Когда повязку снимали, заключённый оказывался перед отвесной горной стеной. Один из охранников подходил к скале, и сканировал считчатку своего глаза, с помощью сканера замаскированного под углубление в скале и в стене открывалось дверное отверстие. Второй охранник подходил ко второй титановой двери вводил пароль, вторая дверь открывалась. Прокурор зачитывал преступнику его приговор, и ему вручали его оружие. Плазменный пистолет с зарядными блоками дня на два.

Если выживешь дольше, найдёшь старое оружие, там говорил прокурор, и показывал на дверь.

После этого его заводили в дверь, и она за ним навсегда закрывалась.

Игра выполнена в грозных и мрачных тонах. Врагами «Ворона» становятся, как и люди, так и мутанты. В котокомбах оружия и аптечек хватает, для благополучного прохождения игры. На уровнях присутствуют разные препятствия, для игрока. Начиная с лопастей винтлетатора и кончая вакуумной камерой, попав в которую тело игрока разрывается на части.

Мультиплеер в игре: DM, командный бой, захвати флаг, до последнего. Карты для сетевой игры сделаны, как большие и маленькие. В зависимости от количества игроков. Так же поддерживается игра через Internet сервера.

Список оружия:

1. Плазменный пистолет.
2. Лазерная двустволка.
3. Бомбомёт (выбрасывает заряды с таймером на три секунды).
4. Крылострел (стреляет лезвиями в виде крыльев, они летят со скоростью света, оставляя за собой светящийся след в воздухе).
5. Гиперперчатки (при выстреле выдвигаются вперёд и выбрасывают плазму в виде большого кулака).
6. Дэдпортал (пистолет выбрасывает под ноги врагу так называемую базу. Из неё возникает портал. Враг попадая в него погибает мгновенно).
7. Лазерные бомбы (шарик отбрасывает на поверхность лазер, при его пересечении бомба взрывается).
8. Часовые бомбы (перед тем, как её кинуть сам устанавливаешь таймер).
9. Вакуумный заряд (очищает всё вокруг от врагов, главное не попасться самому, очень мощное оружие даётся в малых количествах).
10. Радио управляемые мины.
11. Арбалет с плазменными стрелами (наконечник в виде головы ворона).

Спецснаряжение:

1. Экстренная аптечка.
2. Прибор ночного видения.
3. Снайперские очки (очки с увеличением и снайперской разметкой прицела).

С уважением и наилучшими пожеланиями Егор Плешков! mailto:artist@perrn.raid.ru

На мой взгляд, довольно интересно. Хотя должен отметить, что игровой сценарий - это куда более обширный документ... Не исключено, конечно, что «Вороном» заинтересуют российские разработчики... А в ближайшем будущем мы, возможно, посвятим игровым сценариям выпуск рубрики «Лаборатория Папы Карло».



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

\$499.00

\$79.99 (US) Unreal Tournament	\$79.99 (US) Fantavision	\$79.99 (US) The Bouncer	\$79.99 (US) Kessen
\$79.99 (US) Dead or Alive 2: Hardcore	\$79.99 (US) Onimusha Warlords	\$79.99 (US) Summoner	\$79.99 (US) Oni
\$79.99 (US) TimeSplitters	\$79.99 (US) Big SSX Snowboard Subcross	\$79.99 (US) Tekken Tag Tournament	\$79.99 (US) FIFA 2001
\$55.99 (US) Basic Memory Card	\$55.99 (US) PSX-2 Controller	\$89.99 (US) Gameshark 2	\$19.99 (US) Vertical Stand & Storage



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

Заказы по интернету - круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 24 часов MONEY BACK, смотрите подробности на www.e-shop.ru

Если
Вы проверяете всех
кто входит и выходит из
Вашего офиса,
то почему бы не узнать
хотя бы имя того,
кому Вы доверяете всю свою
информацию?

Возможно вы не помните,
как ваш компьютер
появился в офисе.

Ведь компьютер не человек — стандартный ящик, имя которого вы не обязаны знать. Результат такого отношения всегда один — однажды компьютер без видимых причин отказывается работать. Чтобы избежать этого, пользователи все чаще и чаще отдают свое предпочтение компьютерам Compaq — имени, которое олицетворяет качество и надежность. Неудивительно, что более 50 миллионов наших компьютеров оправдывают это доверие каждый день.



DeskPro EP

Что скрывается
за громким именем?

Современная 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



Что нужно крутому юзеру?

Крутой компьютер!

И выход в интернет...



TCM **Extreme GTx** Домашний компьютер

на базе оригинального процессора Intel® Pentium® III с тактовой частотой 866 МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

Путь к новым возможностям Internet



ТЕХМАРКЕТ
ДИДЖИТАЛ

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

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

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.№1 "Центральный", (095) 974-13-65
- м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10
- м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон 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, (816-2)-13-73-73

НАШИ ДИЛЕРЫ:

- "Тигра", 677000, Якутск, ул. Ярославского, 20 (4112) 24-11-64, 24-14-64, 24-30-28
- "Мэйпл", г. Барнаул, ул. Молодежная 3, оф.9, (3852) 36-45-75
- "ГеРо", г. Ростов-на-Дону, ул. Пушкинская 70 оф.107, (8632) 90-72-00, 90-72-01, 90-72-02
- "Орбита", г.Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д.34а, (4242) 42-58-11
- "АСП", г. Екатеринбург, ул. Луначарского,36, (3432) 706-705
- "XXI век", г. Ярославль, ул Советская, 7а, (0852) 30-88-88, 30-46-77
- "Скан", г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а, (0852) 30-2514, 22-5711
- "Сибирский медведь-компьютер", г. Омск, ул. Ленина, 48, (3812) 30-12-10, 30-66-93
- "Logic Systems", г. Казань, Б. Красная д. 34, (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092
- "Ака Компьютерс", г. Владивосток, ул. Светланская 85, (1232) 30-0219, 22-9924
- "Синтез-Н", 660077, г. Красноярск, ул. Взлётная, 38, (3912) 55-55-19.
- "Альт", г. Челябинск, Проспект Ленина 35, (3512) 66-5062
- "Атон", г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310, (3952) 46-7456, 51-1745
- "Форте-ВД", г. Уфа, Проспект Октября 56, (3472) 37-9606
- "Мэлт", г. Казань, Кремлевская 18, (8432) 64-2830 38-4052
- "Елисей", 628311, Тюменская область, г.Нефтеюганск, м-рн 13, д.6 кв.1 (34612)-4-66-76
- "Вист-Брянск", 241000, г. Брянск, ул. Фокина, д.31, (0832)-74-96-48, 46-51-73
- "Время", 426004, г.Ижевск, ул.Коммунаров, 216а, (3412) 51-18-18 (многокан.)
- "Технологии Вычисления Системы", г.Казань, ул.Декабристов, д.81 (8432)43-96-12
- "Альфа-Виста", 420084, г.Казань, ул.Кирова, д.34, (8432)-32-18-50
- "Еском", 150014, Ярославль, ул. Богдановича д.6а, (0852)-73-94-08, 32-17-95

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

Бесплатная

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

ТЕПЕРЬ НАСТОЯЩИЕ!!!

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2

- Индикатор запирающего механизма полуприцепа
- В таком окне дается вся информация по предлагаемому заказу
- Нефтехранилище обеспечивает топливом сеть АЗС
- Грузовик с полуприцепом-цистерной необходим для перевозки топлива
- На стоянке можно купить новую машину или нанять опытного водителя
- В игре 83 персонажа с оригинальными характерами и поведением
- Индикаторы состояния машины и запаса горючего
- Время, оставшееся до истечения срока действия лицензии на найм
- Встроенный пейджер, система контекстных подсказок
- Карта имеет несколько режимов приближения
- Среди встречных машин можно встретить не только легковушки и внедорожники, но даже автобусы и катки
- Мафию можно использовать в своих целях, чтобы навредить конкуренту
- Помните о светофорах! ДТП влетит в копеечку
- Но можно попробовать дать взятку (если получится)
- По радию можно связаться с дилером или мафией, чтобы заказать понравившийся автомобиль
- По радию можно связаться с любимыми водителями, милицией и даже мафией

© 2001 Фирма "1С", © 2001 Softlab-Nsk

В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ

- | | | | | | |
|---|--|---|---|--|---|
| <p>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, "Кинолюбитель";
Ленинский пр-т, д.6, МГТУ 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 Бугото";
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57; 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. Высших энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25, 9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 69;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;</p> | <p>ул. Русаковская, 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;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 ("Центральный"), 2-й этаж, "Автоматизация";
ТЦ "Электронный рай", бокс 3Б22
Алматы
ул. Ленина, 25
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221
ул. Савушкина, 51
Барнаул
ул. Деулова, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, маг. "Академкнига"</p> | <p>Владимир
ул. Дворянская, 11
ул. Дворянская, 10
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская
Волгод
Ул. Челюскинцев, 3, "Пассаж"
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Геленджик
Ул.Полевая, 33, "На Полевой"
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Иваново
пр. Ленина, 5
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н "Союз"
ул. К.Маркса, 42/62, м-н "Орбита"
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Калуга
Ул.Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 "а" -102
Киев
Ул. Терещенковская, 13
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, "Софт";
ул. Красная, 43, "Дом книги"
пр-т Чекистов, 17/4</p> | <p>Красноярск
ул. Урицкого, 61, "ОфисЦентр"
Курск
Ул. Ленина, 11
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. "Пеликан"
Липецк
ул. Первомайская, д.78
ул. Космонавтов, 28
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтеюганск
"Росет", мкр. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон "Все для бухгалтера";
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб "Гладиатор";
ул. Большая Покровская, 66
ул. Маслякова, д.5, оф.7
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, маг. "НПС";
ул. Рахманинова, 3, "Сплав 21 век"
ул. Псковская, д. 18
Новороссийск
Ул.Советов, 68/36
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. "Мегабайт";
УТДС-121</p> | <p>Одесса
ул. Жуковского, 34
Оренбург
ул. Володарского, 20
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки";
ул. Луначарского, 58;
ул. Большевикская, 75, оф. 509;
Пушкино
Московский пр-т, д.5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзербенс, 14, оф. 502 "ANDI";
ул. Бривибас 39, т/ц "B39", SIA "636";
ул. Кр. Барона 25, SIA "636";
ул. Кр. Валдемара, 73
ул. Маскава 357, т/ц "DOLE", SIA "636"
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон "Лавка Гэндальфа"
Самара
ул. Милурина, 15, ТЦ "Акварий", секция "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, компьютерный супермаркет "АСКОд";
ул. Рубинштейна, 29, компьютерный супермаркет "АСКОд";
Сенная пл., 1, "Компьютерный Мир";</p> | <p>пр. Скачек, 77, "Компьютерный Мир";
Московский пр., 66, маг. "Компьютерный Мир";
пр. Славы, 5, маг. "MariCom";
ул. Народная, 16, маг. "MariCom";
пр. Большевиков, 3, маг. "MariCom";
Лиговский пр-т, 72
Тамбов
ул. Советская, 148/45
ул. Советская, д.1/4
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. "Смак"
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
торговый комплекс "Кристалл"
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ "Фортуна", 2 этаж, пав. №5
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Шатура
ул. Школьная, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ "Октябрь";
Фрязевское ш., 50
Ул. Юбилейная, д.9, кв.60
Юбилейный
ул. Тимощева, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж</p> |
|---|--|---|---|--|---|

а также в фирменных магазинах Москвы:
Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домини» 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 Маслова, 7; «Электроника» ул. Бранская, 12; «Электроника» ул. Соляная, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Исамаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новоосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Фирмы: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 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. Садово-Кудринская, 7; ГУМ на Садовом.
ePia: ТЦ "Университи" Джавахарлала Неру пл. 1; ТД "Новосарбский" ул. Новый Арбат 11, стр.1; "Детский мир" Театральный пр-д.5
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н "Норис" Ленинградский пр-т, д. 33А; ТД "РАМСТОР" Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин "всеСОЮЗный"; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Шереметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н "Библио-Глобус"; Волгоградский пр., д. 133.

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

SOFT CLUB

(C-12)

Final Resistance

THE LEGEND OF THE DRAGON

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT



СТРАНА
ИГР

<http://www.gameland.ru>