

PC • PSOne • PS2 • Dreamcast • GameCube • XBox • GBA

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

**ФОРПОСТ
2001:**



2

MGS 2

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ!

СНОВА В БОЙ!

GT



НЕ ТОРМОЗИ!



(game)land

ISSN 1609-1035



9 771609 103003 111 >

ИГРЫ:

Периметр Age of Mythology Morrowind Baldur's Gate 2: Throne of Baal

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Шторм Black & White Desperados: Wanted Dead or Alive

ИЗДАНИЯ

"Мобильные Компьютеры"

Мобильные компьютеры, коммуникаторы, смартфоны, ноутбуки, мобильная связь, цифровое фото. Тестирование и рекомендации.

www.mobilecomputers.ru

"Страна Игр"

Игры для PC, Sony PlayStation, Sony PlayStation2, Nintendo GameCube, Sega Dreamcast, GameBoy Advance, Онлайн-игры, компьютерное железо. Свежие новости, лучшие обзоры. Советы и тактика прохождения.

www.gameland.ru

"Хакер"

Взлом, интернет, компьютеры, новости и железо.

www.xakep.ru

"PlayStation"

Sony PlayStation, Sony PlayStation2. Новости, лучшие обзоры и тематические статьи. Коды, советы и прохождения лучших игр.

www.gameland.ru



ИНТЕРНЕТ ПРОЕКТЫ

e-shop

www.e-shop.ru

Интернет-магазин компьютеров, видео игр и DVD



www.modernart.ru

"МодернАрт"

Магазин-галерея современного искусства

СДЕЛАНО В **(game)land**
www.gameland.ru



РУССКАЯ ВЕРСИЯ

Некрономикон

МИСТИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР

Американец Уильям Стэнтон узнает, что его друг Эдгар скрывает от него ужасную тайну, как-то связанную с загадочной смертью алхимика Грегора Гершеля полтора столетия назад. С этого момента жизнь героя превращается в приключенческий триллер, наполненный ужасающими мистическими событиями. Игроку предстоит пройти по разрушенным подземельям и заброшенным зданиям, исследовать подземную алхимическую лабораторию и заглянуть в глаза самой смерти, чтобы узнать магическую зашифрованную формулу из старинного собрания оккультных знаний — Некрономикона — и открыть двери, ведущие прямоком в неизведанное.

www.1c.ru www.nival.com





Gran Turismo 3 A-Spec

В GT3 нет абсолютно ничего неожиданного. Игра вылизана, причесана, уложена и представлена на суд игрока на манер того, как выставляют в витринах дорогих салонов крутые спортивные автомобили. Все сделано ради того, чтобы покупателю не пришлось долго размышлять, хочет он купить новую машину или нет. Таку-то? Еще бы! В начищенной до блеска, проверенной и перепроверенной игре попросту не к чему придраться.



Посмотрите
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

Список рекламодателей

02 обложка	ГеймЛэнд	01, 09, 21, 25	1С	27	РОБОТ	45	Спецвыпуск	73	DVD-Shop	85	Журнал OPM
03 обложка	Техмаркет	05	VerySell	31	Zenon	журнала "Страна Игр"	77	Журнал "ХАКЕР"	91	Modern Art	
04 обложка	1С	07, 19	Полигон	33	Савеловский	55, 63	Руссобит	79	Журнал	92	Хакер-сайт
		13	Грифон		радиорынок	65	АБКП		"Мобильные	95	Schick
		17, 29, 57	E-Shop	43	Бука	71	МС-сайт		компьютеры"	96	Lanit




Сергей ОВЧИННИКОВ
e-mail: ovch@gameland.ru

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Этот номер "Страны Игр" отправляется в типографию буквально за считанные часы до того момента, когда в Лос-Анджелесе откроется самая грандиозная и судьбоносная выставка E3 за всю ее уже шестилетнюю историю. Так уж случилось, что еще ни разу на E3 не дебютировали одновременно две мощные игровые системы. PlayStation и Saturn боролись за покупателя в 1995 году, когда выставка еще не проводилась. В 1996-ом толпы журналистов смогли впервые лицезреть на американском рынке приход Nintendo 64, а в 1999-ом компания Sega пыталась убедить всех в несокрушимости своей новой системы Dreamcast. Год назад свою новую платформу представляла Sony. И вот в 2001-ом настала очередь GameCube и Xbox, причем обе они, фактически, будут представлены в полную силу впервые. Грандиозность грядущего шоу подтверждается еще и тем фактом, что на этот раз, вопреки традициям, многие ведущие игроки не вытерпели и успели анонсировать массу деталей своих проектов еще до начала выставки. И Sony, и Nintendo успели сообщить подробности двух крупных игр. А вот Microsoft, как ни странно, предпочла в данной ситуации промолчать, оставив все важные анонсы до пред-E3'шной пресс-конференции, которая пройдет рано утром 16 мая, за день до начала выставки.

Nintendo раскрывает карты

 Или почти раскрывает. Несмотря на обстановку абсолютной секретности, которая окружала проект GameCube с самого его рождения, Nintendo, тем не менее, позволила мировой общественности больше узнать о своей новой игровой консоли еще до начала E3. Во-первых, был объявлен совместный проект принадлежащей Nintendo компании Factor 5 с LucasArts под названием Rogue Leader, сиквел великопленной стрелялки Rogue Squadron на N64. Первые реальные, к тому же и весьма впечатляющие скриншоты игры на GameCube, взбудоражили игровую общественность и заставили весь Интернет на время забыть о существовании всех остальных игровых платформ. Некоторые особенно удачливые представители журналистской братии умудрились даже проникнуть в LA Convention Center и сфотографировать находящийся в стадии постройки стенд Nintendo. В результате мир увидел, наконец, официальный логотип GameCube, который, надо сказать, весьма удачно сочетает как привычные по N64 идеи трехмерности, так и полностью оправдывает дизайн и название приставки. Плюс ко всему - слегка "срывает крышу"

при долгом рассмотрении. "Разведчиком" также удалось выяснить и то, что Nintendo внесла некоторые изменения в контроллер GameCube - в частности, несколько глубинее стала его база, кнопка B поменяла




Официальный логотип Nintendo GameCube.

свой цвет с зеленого на красный, превратилась из продолговатой в круглую и слегка переехала влево, а кнопка Start заметно уменьшилась в размерах. Кроме того, некоторые источники утверждают, что в новом варианте контроллера имеется уже не три, а четыре аналоговых shift'a. Остается без ответа и главный вопрос об обещанном самим Miyamoto "сюрпризе" относительно жойстика GC.

Еще интересное вопрос о том, какие же игры будут в результате показаны на E3. Список вероятных релизов все растет и растет, и, например, по сообщению авторитетной газеты USA Today, на E3 Nintendo планирует показать в общей сложности 36 GameCube-проектов, из которых, как минимум, 6 будут представлены в игровальной форме. Точно мы пока можем поручиться лишь за Rogue Leader (обещаны три уровня), сиквел замечательного файтинга Smash Bros 2, от команды HAL, новый проект Miyamoto с участием Luigi и, возможно, Mario, а также Rare'вский Dinosaur Planet и какой-либо из трех проектов Electronic Arts (а возможно, и все): SSS Special Edition, Madden 2002 и 007: Agent Under Fire. Помимо этого, весьма высока вероятность появления на выставке новых версий WaveRace, Donkey Kong, Pokemon, Sonic Adventure и Phantasy Star Online. Уже почти подтверждены известия о том, что технологическая демка Luigi's Mansion на самом деле является абсолютно самостоятельной игрой, в которой зеленый братец Mario очищает странную усадьбу от поселившихся там привидений. Скорее всего, в игровой форме представит перед посетителями и WaveRace 2: Blue Storm. Согласно последним слухам, Yuji Naka и его Sonic Team планируют выпустить на GameCube не просто усовершенствованную версию PS0, а абсолютно новую игру в той же Вселенной. Проверить все эти слухи мы сможем уже через несколько дней, ну а вам, по всей видимости, придется подождать. Совсем чуть-чуть, до следующего номера СИ.



Новый проект Naughty Dog в действии

 Компания Naughty Dog, некогда поставившая Sony главного персонажа жизненного цикла PlayStation - Crash Bandicoot'a, наконец-то приоткрыла завесу тайны над своим новым проектом для PS2, над которым студия трудится вот уже на протяжении двух лет. Это, разумеется, будет не новый Crash (поскольку права на персонажа принадлежат Universal, новую игру серии создаст уже совершенно другие разработчики), а некий проект, в названии которого будет фигурировать слово Legacy. По всей видимости, именно этот эпохальный проект станет главным секретным оружием



Вы не любите расплывчатых перспектив?

Мы предлагаем технику,
которая позволит сфокусироваться
на реальных достижениях



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



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



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

Оптовые поставки дилерам от крупнейшего дистрибьютора 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 "Комьюлинка" (095) 737-88-55; Би-Эл-Си (095) 955-71-85; Свемел (095) 154-51-81;
Белмонт Консалтинг (095) 937-16-06; ЛайтНет Комплекс (095) 200-14-14; АСТ group (095) 232-56-88;
Патриарх (095) 216-72-01; Группа Вайден (095) 231-16-67; Си-Эс-Эс (095) 258-67-07;
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) 924-66-07; Кошляков Михаил (095) 737-75-01;
Тауэр-Сети (095) 210-06-90; **Санкт-Петербург:** Инфорт-Технологии (812) 325-66-55;
Компелт (812) 327-31-80; **Екатеринбург:** Минорест (3432) 10-59-51; Корус-АКС (3432) 59-97-80;
Волгоград: Апрель (8442) 33-90-21; ВОГЭС (8442) 37-32-88; **Красноярск:** Кама (3912) 27-94-82;
Магнитогорск: Инфомат (3511) 37-64-01; **Н.Новгород:** Лик-Н (8312) 34-27-70;
Новосибирск: Интерфакс (3832) 46-04-11; **Петрозаводск:** Елмас-ДАТА (8142) 55-60-88;
Самара: Билар (8462) 66-22-14; **Томск:** САТ (3452) 41-16-63; **Уфа:** Банкос (3472) 52-73-94.



www.versell.ru

COMPAQ
Inspiration Technology

www.compaq.ru

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

РЕДАКЦИЯ

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

GAMELAND ONLINE

Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master
Академик *akademik@gameland.ru* WEB-редактор

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 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 *dmritri@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 *dmritri@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

АМЕРИКА PC

1	THE SIMS: HOUSE PARTY	ELECTRONIC ARTS
2	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
3	BLACK & WHITE	ELECTRONIC ARTS
4	THE SIMS: LIVIN' LARGE	ELECTRONIC ARTS
5	TROPICO	TAKE2
6	TRIBES 2	VIVENDI UNIVERSAL
7	ROLLER COASTER TYCOON	INFOGRAMES
8	AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT
9	COMMAND & CONQUER RED ALERT 2	ELECTRONIC ARTS
10	HOYLE CASINO 2001	VIVENDI UNIVERSAL

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
2	POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC
3	SIMPSONS WRESTLING	FOX INTERACTIVE	PSONE
4	BLACK & WHITE	ELECTRONIC ARTS	PC
5	RUGRATS IN PARIS	THQ	PSONE
6	THE SIMS: HOUSE PARTY	ELECTRONIC ARTS	PC
7	ISS PRO EVOLUTION 2	KONAMI	PSONE
8	COLIN MCRAE RALLY	CODEMASTERS	PSONE
9	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS	PSONE, PC, DC, GBC
10	THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS	PSONE

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY	PS2
2	FINAL FANTASY II	SQUARE	WSC
3	SD GUNDAM G-GENERATION F-IF	BANDAI	PSONE
4	HAMSTER TAROU 2	NINTENDO	GBC
5	FROM TV ANIMATION	BANDAI	PSONE
6	DRAGON QUEST MONSTERS 2: A	ENIX	GBC
7	SUPER MARIO ADVANCE	NINTENDO	GBC
8	DRAGON QUEST MONSTERS 2: B	ENIX	GBC
9	KURU KURU KURURIN	NINTENDO	GBC
10	BOMBERMAN STORY	HUDSON	GBC

Блестящий старт нового суперхита Sony Gran Turismo 3 A-Spec был несколько омрачен не подтвердившимися, к сожалению, известиями о том, что Sony удалось продать около 700 тысяч копий игры за первый день продаж и уже более миллиона за первую неделю. На самом же деле результаты, показанные мегапроектом, оказались куда скромнее - немногим более 400 тысяч копий в первые два дня и всего 750 тысяч - за всю первую неделю. Это, впрочем, не мешает GT3 превратиться в самый быстро распродаваемый игровой проект на PS2. Впрочем, не особенно сильно отставшая Onimusha также была продана почти 700-тысячным тиражом в первую неделю, и потому результаты показанные, несомненно, куда более оживаемой GT3, несколько разочаровывают. Финальный же японский тираж шедевра Polyphony Digital, скорее всего, составит порядка 1,2-1,3 миллиона копий. Ввиду отсутствия новых данных о продажах видеоигр в Америке, на этот раз мы предпочли опубликовать список наиболее продаваемых продуктов в формате PC за период с конца апреля по начало мая. Невозможно не обратить внимание на невероятное сходство американского и английского игрового рынков - ни на одном из них такой оживаемый и раскрученный title, как Black & White не смог вырваться из тени своих более удачливых конкурентов, которых представляем в данном случае The Sims и митанические Pokemon Gold/Silver, распроданные в Англии уже каким-то катастрофическим тиражом, в полном привлекательности к 3 миллионам экземпляров.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 1 ИЮНЯ - 15 ИЮНЯ 2001

1	Time Crisis			11	DodgeBall Advance	GBC	Atlus
	Project Titan	PSOne	Namco	11	Konami Crazy Racers	GBC	Konami
1	Paris-Dakkar Rally	PS2	Acclaim	11	Ready 2 Rumble 2	GBC	Acclaim
1	18 Wheeler American Pro Trucker	PS2	Acclaim/Sega	11	Super Mario Advance	GBC	Nintendo
1	7 Blades	PS2	Konami	11	Rayman Advance	GBC	UbiSoft
6	Half-Life	DC	Vivendi Universal	11	Earthworm Jim	GBC	Interplay
				11	ChuChu Rocket	GBC	Sega
				11	Bomberman Tournament	GBC	Hudson
6	Soldier of Fortune	DC	Crave	11	Army Men Advance	GBC	3DO
11	GameBoy Advance	GBC	Nintendo	11	Emperor: Battle for Dune	PC	EA
11	Castlevania: Circle of the Night	GBC	Konami	12	Legends of M&M	PC	3DO
11	GT Advance			12	Anachronox	PC	Eidos
11	Champ Racing	GBC	THQ	15	Arc the Lad Collection	PSOne	Working Designs
11	F-Zero Maximum Velocity	GBC	Nintendo	15	Z: Steel Soldiers	PC	EON
11	THPS 2	GBC	Activision				

Sony в ее трудной борьбе с лавиной свежих анонсов на Xbox и GameCube. За несколько дней до начала E3 на официальном сайте Naughty Dog появился и первый небольшой видеоролик, показывающий, правда, весьма поверхностно, графические красоты проекта, при этом не делая ни малейших намеков ни на персонажей игры (которые появляются лишь в самом конце ролика и почти в полной темноте), ни на ее особенности. Так что пока можно лишь сказать, что этот самый Legacy Project выглядит, по меньшей мере, вровень с Munch's Oddyssey по графической детализации, а во многом и превосходит творение Oddworld Inhabitants. Кстати, сравнение с Munch's Oddyssey не случайно. Ведь глава Naughty Dog Джейсон Рубин является одним из самых ярых оппонентов команды Oddworld. В частности, он говорил о том, что решение Oddworld'овцев перейти на Xbox было связано не с технологической немоцью PS2, а с бездарностью программистов компании, которые не смогли получить от PS2 каких бы то ни было приемлемых результатов. Теперь мы сможем оценить и таланты программистов Naughty Dog. Судя, по крайней мере, по первому ролику, слова Рубина уже не кажутся неправдивыми. Ролик смотрите на диске к этому номеру. Подробности - в следующем номере.

Новая команда Ричарда Гэрриота

PC Как мы и предсказывали пару месяцев тому назад, знаменитый дизайнер Ричард Гэрриот, в миру больше известный как Лорд Бриллиш, не долго пробыл безработным. Вместе со своим вратом и огромной командой, которая вместе с ним покинула год назад стены выстроенной Гэрриотом по кирпичику Origin Systems, он основал новую компанию, которой было присвоено имя Destination Games. Несмотря на то, что официальный анонс этого события вместе с представлением первой игры новой команды произойдет лишь на E3, нам уже удалось откопать в Интернет официальный сайт команды, на котором, помимо очаровательного логотипа также красуется и фирменная ультимовская "змейка", которая недвусмысленно намекает на факт, что команда явно собирается продолжать легендарный сериал. И никакая Electronic Arts не будет помехой - права на торговую марку Ultima Гэрриот предусмотрительно зарегистрировал на собственное имя, а не на свою компанию. А вот выяснить, будет ли новая Ultima продолжением классического или онлайн-сериала, мы сможем чуть позже.



Firaxis показывает новые проекты

PC Осиротевшая полтора года назад с уходом Брайана Рейнольдса команда Firaxis, ведомая знаменитейшим Сидом Мейером, в преддверии E3 наконец-то решила показать, над чем же достопочтительные разработчики трудились на протяжении последних лет. И ради чего, собственно, были уничтожены Sid Meier's Dinosaurs. На повестке дня оказалось сразу два игровых проекта. Первый, знаменитая Civilization III, ради которой в свое время чуть было не поссорились Electronic Arts и Hasbro, уже находится в завершающей стадии разработки. Как известно, графика в Civilization - не главное. И это правильно, ведь в противном случае тут бы попросту не на что было бы смотреть. На первый взгляд, изменений по сравнению с прошлой серией совсем немного, а визуально так и вовсе Activision'овский вариант Call to Power выглядит куда привлекательнее. Все же года, поля, системы урбана-

ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

Приходи в Полигон Найди меня!



15 руб/час

ИНТЕРНЕТ - ДА!

В Полигонах - 1, 2, 4, 5

предоставлен компанией GlobalOne
лицензия Минсвязи № 17124

www.poligon.ru



Heroes IV во всей красе



И, на слабое, еще один замечательный анонс. Долгожданный и потому совершенно не удививший. Heroes of Might & Magic IV будут продемонстрированы в игровальном варианте на E3, игра, скорее всего, появится на свет осенью. А вниманию многочисленных поклонников предоставлено несколько десятков скриншотов. Помимо несколько укрупненного масштаба графики, сказать об игре, тем не менее, практически нечего - никаких деталей проекта до поры до времени 3D0 решила не анонсировать. Серьезным образом переработан интерфейс. Бои проходят на поистине огромных полях без видимых традиционных шестигрульников, а начальное расположение войск теперь, по всей видимости, не справа и слева, а в разных углах экрана. Мы ожидаем, что Heroes IV станет не просто очередным косметическим дополнением, а кардинальной переработкой если уж не самого игрового процесса, то, по крайней мере, некоторых его базовых принципов. А вот получится что-нибудь из этого или нет, говорить пока рано. Любуйтесь и наслаждайтесь на хорошее.



базе движка трехлетней давности, созданного Мейером для стратегической игры Gettysburg, и по сегодняшним временам выглядят все это безобразно. Впрочем, скорее всего графический облик проекта еще претерпит значительные изменения. Будет в SimGolf и возможность самостоятельно поучаствовать в организуемых вами чемпионатах. Не на уровне Links, конечно же, но все-таки принимать участие в катании белого шарика по зеленым газонам и желтым вязким пескам вам придется. Можно даже будет участвовать в онлайн-соревнованиях на ваших же собственных картах с чатом в реальном времени. Тогда-то и можно будет досконально выяснить все достоинства и недостатки построенного вами поля. Выпуск игры планируется на конец года, а показывать ее будут, разумеется, на E3.



ции, путающаяся мешанина дорог, неизвестно откуда исходящих и неизвестно куда ведущих. Плюс подозрительное полное отсутствие даже намеков на интерфейс. Point'n'Click? Вполне вероятно.

Второй проект вызывает несколько больший интерес хотя бы потому, что ради его создания усилия объединили два, пожалуй, самых знаменитых американских дизайнера. Когда у Мейера родилась идея создать симулятор постройки поля для гольфа, он, не долго думая, обратился с ней к Уиллу Райту, руководителю компании Maxis и создателю таких хитов, как Sim City и The Sims. Они решили работать над Sid Meier's Sim Golf (а именно так официально называется новый проект) вместе. Sim Golf - это вполне типичная как для Maxis, так и для Firaxis стратегическая игра "строй и развивай", с парадоксальным отсутствием свежих идей. У вас имеется участок земли, не очень щедрое финансирование и уйма опций по строительству и дизайну идеального поля для гольфа. По мнению Мейера, все это интересно не только заядлым поклонникам спорта, но и любому игроку. С готовностью соглашается и смотрит на скриншоты. Увы, Sim Golf пока что (пока это безобразие не увидит Quality Department EA) создается на



ФЛАЙКЕР 2.0



Боевой симулятор СУ-27, СУ-33 и МиГ-29К



- ✈ Су 27, Су-33, а теперь еще и МИГ-29К - многоцелевой всепогодный корабельный истребитель - бомбардировщик
- ✈ Дозаправка в воздухе - достойная проверка Ваших летных навыков
- ✈ Морские сражения между кораблями и эскадрами с использованием всех видов вооружения
- ✈ Аварийная посадка на дорогу или даже "на брюхо"
- ✈ Большое количество красочных спецэффектов (взрывы, самолетные и ракетные шлейфы)
- ✈ Новый интерфейс для многопользовательской версии
- ✈ Переработанное и дополненное руководство пользователя



Snowball Interactive

СНЕЖНАЯ

Сергей Амурджанов, Дмитрий Эстрин и Максим Заяц при участии Юрия Поморцева

В студию московской команды Snowball Interactive мы собирались, будучи немного заинтригованными. Дело было вот в чем. Пока мы договаривались о встрече, сноубольцы хитро улыбались и говорили, что у них «найдется что показать», причем что-то «эксклюзивно-особенное». Разумеется, мы заблаговременно провели агентурную работу и знали о готовящейся к выходу «Европе 1492-1792: Время перемен» и о некой новой линейке игр... Однако настоящие новости, мягко говоря, ошеломили. Держитесь крепче — до конца года сноубольцы собираются выпустить без малого два десятка игр-локализаций! Когда сердцебиение немного успокоилось, мы схватились за диктофоны, попутно лихорадочно сообщая — это по сколько же игр будет выходить в месяц?..

ИГРЫ НА ЛЮБОЙ ВКУС

Подборка получилась, что называется, на любой вкус. От гонок и космической стратегии до детских квестов и конструктора, украшенного слоганом «наш ответ Лего». Аж глаза разбегаются. Журналистский инстинкт выдал закономерный вопрос — а чего это вдруг? Все-таки за Snowball прочно закрепилась слава локализатора стратегических игр, а тут столько всего и, почитай, почти без RTS. Однако сноубольцы нам объяснили, что уже давно планировали максимально расширить линейку, охватив почти все жанровые ниши. И лишь ждали подходящего момента для ее анонса.

Низкий старт был принят, когда годовой тираж игр, выпускаемых Snowball совместно с фирмой 1С, перевалил за полмиллиона, а продажи хитовых игр стали исчисляться пятизначными цифрами. По секрету, один из самых лучших проектов от Snowball продан аж 150.000 тиражом — три попытки на то, чтобы назвать его имя.

Кроме того, изменилась и политика издания. Если раньше Snowball и 1С были неразлучны, словно братья, то теперь локализаторы сотрудничают и с другими издателями-дистрибуторами, например, с Буккой и Новым Диском. Это вовсе не означает, что отношения с 1С стали более прохладными — вовсе нет, просто Snowball стремится наладить максимум контактов и охватить максимальную часть рынка.

В общем, тот кризис, что грохнул три года назад, названный злопыхателями эпитафией российской игровой индустрии, уже не актуален. Он пережит, и ситуация почти наладилась. Не все идеально, работы еще непаханое поле, однако кривая явно поползла вверх. И восемнадцать проектов до конца года — лучшее тому подтверждение.

ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ

«Над чем работаете, хлопцы?» — без этого вопроса не обходится ни одно интервью с игровыми разработчиками. Классика жанра. Столп гейм-журналистики. Ответы, правда, тоже классические и ожидаемые... Но только не в этот раз. Едва мы задали его, как перед нами появилось что-то страшное, бумажно-печатного формата. Причем этот бумажный монстр медленно разворачивался в огромный лист формата А0.

Перед нами была карта. Карта мира с мириадами названий, множеством провинций и несчетным количеством морских регионов.

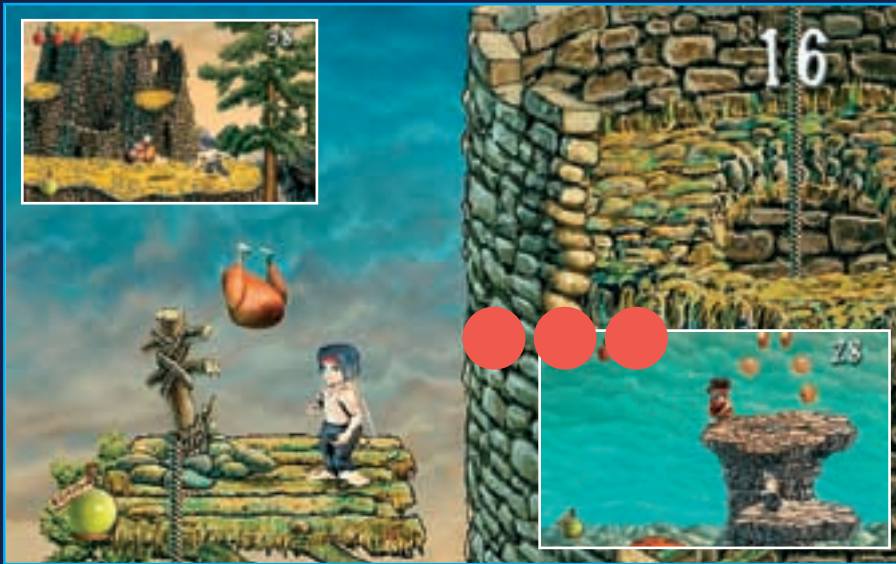
Сгрудившись в одном уголке маленького дивана, мы мужественно ткнули пальцем и вопросительно замышляли. Мммм??? Впрочем, буквально через минуту все стало на свои места. То, что мы видели, было картой из игры «**Европа 1492-1792: Время перемен**». Очень серьезная стратегия с мощнейшим историко-географическим базисом. Отсюда и такая карта, где собралось около полутора тысяч провинций и несколько сот колоний. Но даже не в этом все дело. Поскольку в игре присутствует и Русь, то ребята решили как следует проработать географию нашей родины, пригласив исторических консультантов и вооружившись соответствующей литературой. Были вычищены ляпы и банальные ошибки, вроде перепутанных местами рек Обь и Енисей или «средневекового» города Семипалатинска, а также более корректно названы некоторые географические объекты, исторические события и личности. Ну а монстр-карта была частым гостем Московского исторического музея, где каждое название сверялось по многочисленным справочникам и атласам.

Потом мы решили перемерополь к косточки игры «**Отверженные: Тайна темной расы**», которая базировалась на сериале Star Trek. Пока Главный и его Зам ожесточенно спорили о том, кто же все-таки лучше — «**Вавилон 5**» или «**Вояжер**», мы тихонечко слушали о проектах по раскрутке вселенной вместе с компанией СТС, а также о том, что Snowball решила запустить второй тираж «**Отверженных**» с логотипом Star Trek и выпустить еще одну игру, базирующуюся на сериале, — Тень Доминиона (см. прошлый номер СИ). Когда Главный и Зам прекратили бросаться друг в друга мягкими игрушками, решив, что все сериалы по-своему хороши, мы добрались до игры, которая стала первой ласточкой в детской линейке Snowball.



ЛАВИНА ИГР

ВСЕ СПИСОЧЕК, ПОЖАЛУЙСТА!



«Акимбо: Маленький воин» — яркая динамичная платформенная аркада с элементами файтинга. Едва увидев ее, Зам потребовал шесть полос на подробный обзор и еще десять на прохождение со всеми секретными... Инициатива была быстро пресечена, однако Зам проследил, чтобы ему записали копию. «Для младшего брательника», — сказал он и густо покраснел...

Уникальная по своей простоте и сложности игра. Управление осваивается в две секунды, руководство пользователя помещается на вкладке к обычному диску — садись да играй. Но при этом пройти даже самый первый этап Черепашого острова будет не так-то просто. По крайней мере, человеку с рейтингом порядка тысячи очков в первой Civilization это удалось с трудом. А вот младшему братишке-сестренке — самое оно, под стать детской ловкости и реакции.

Последний занимательный факт — Snowball издает «Акимбо» вместе с компанией «Новый Диск». За подробностями милости просим на сайт <http://www.nd.ru/products/exclusive/akimbo.shtml>.

Второй проект, который продолжит линейку детских аркадных игр, — **M&M's: Похищенные Формулы**. Из названия ясно, что нам предстоит поближе познакомиться с культовыми героями рекламных роликов — двумя арахисами, облитыми шоколадной глазурью. Помните «он настоя-я-я-ящий»? Они самые.

Красный и Желтый будут искать похищенные формулы и рецепты, которые были украдены конкурентами прямо с любимой фабрики. Происки врагов понятны — разве не велик соблазн захватить в свои руки производство говорящих арахисов?

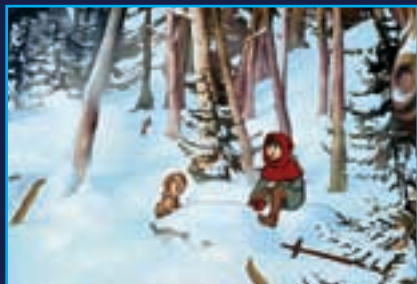
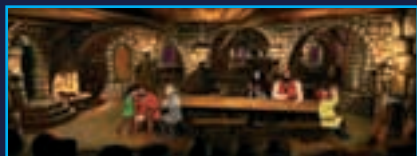
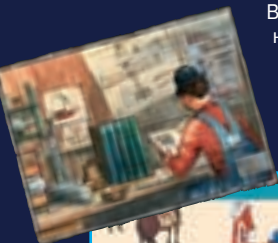
Огромная фабрика разделена на множество секций, например, склад, конвейер и фасовочный цех, которые наполнены всевозможными развивающими головоломками. Плюс к этому яркая и сочная трехмерная графика, а также добрые, но от того не менее динамичные приключения двух супергероев, не боящихся ни палящих лучей солнца, ни знойно жгучего тепла рук...



Однако хедлайнером детской линейки стали игры по мотивам книжек знаменитой детской писательницы Астрид Линдгрен. Помните отвязных хулиганок Пеппи Длинный Чулок и Ронни, дочь разбойника? Если нет, то освежите память, так как именно с ними мы встретимся в двух красивых мультяшных квестах.

Квесты выполнены в классическом жанре — в меру простые загадки, богатая озвучка, шикарная анимация. В доверок к этому множество обучающих и интересных головоломок, причем не тех, что уже застряли в зубах и могут отпугнуть любого здорового ребенка, а по-настоящему яркие и зачастую очень остроумные.

Что характерно, интересно играть даже в скандинавские версии игр, несмотря на полное незнание языка. Все интуитивно понятно, а некоторые фрагменты хорошо знакомы по любимым сказкам детства.



Другая серия игр, проходящая под рабочим названием «Юный Техник» (Mulle Meck), будет несколько иного плана. Вам предлагается не только немного пообщаться с обитателями забавной страны, но и самому сконструировать собственную модель машины, лодки или самолета, а потом опробовать ее в деле. Помните «наш ответ Лего»? Именно он.

Представьте себе, что вы выступаете в роли мастера на все руки и решили, скажем, сделать себе авто. А значит, вам нужны материалы и детали. Вот тут-то и начинается игра — вы ищете необходимые предметы, выполняя мелкие задания соседей или решая головоломки. Зато потом, когда дело будет сделано, вы можете прихватить перед растерянными жителями своим чудо-автомобилем, который, как известно, не является предметом роскоши, а лишь средством передвижения... А еще — пешеходов надо любить, (с) водитель из Carnageddon.

Завершающей игрой в детской линейке являются гонки «Не тормози! 2». Шикарная трехмерная графика, масса динамики, а главное — бонусы, бонусы и еще раз бонусы, все это вызывает приятное чувство ностальгии по несравненному Mario Karts. Несмотря на то, что оригинальная игра не является прямым продолжением «Не тормози!», она однозначный последователь по духу и стилю. Простейшее управление, бесшабашный и веселый дизайн, броская графика, завораживающая скорость и стойкое нежелание давить на педаль тормоза — все это свойственно обеим играм. Так что название выбрано совершенно правильно.

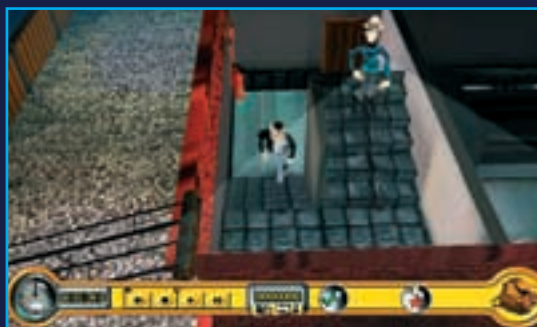


К слову, попытка Зама прийти к финишу первым успехом не увенчалась. Хотя, надо признать, ехал он мастерски, и лишь подло пущенная кем-то ракета, имеющая неприятную привычку попадать исключительно по лидеру, не позволила ему примерить лавры победителя.

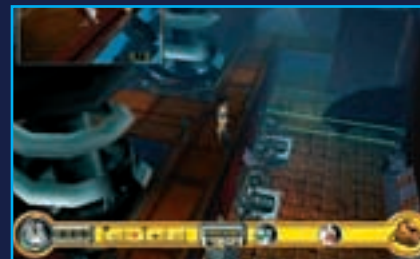


От дел веселых, перейдем к делам... ммм... не вполне законным. А именно к ограблению банка. Признайтесь как на духу (все свои) — ведь вы подумывали о том, как взять пару сейфов в каком-нибудь отделении Сбербанка? Присматривались к системе сигнализации и ленивому медлительному охраннику в пункте обмена валюты? Было-было, даже и не спорьте, сами такие. Только вот в реальной жизни попробовать перейти черту закона не нужно. Ведь существует (ну хорошо, скоро будет существовать) шикарный эмулятор ограбления банка. Вы не ошиблись — именно ограбления банка. Добро пожаловать в мир «Ва-Банк!».

Представьте себе, что вы грабитель. Профессиональный гангстер, готовящийся к ограблению. У вас на руках есть все, что необходимо: план банковских помещений, схема системы сигнализации, график движения патруля. Дело за малым — разработать на основе этих материалов план похищения (тут Зам щелкнул пальцами и громко произнес «Rainbow Six наоборот!»).



Трехмерная графика «Ва-Банка!» стилизована под комиксы, музыкальное сопровож-



дение словно пробралось тайком из популярного гангстерского фильма, а персонажи очаровательные и неповторимы в своем дурашливо-серьезном облике. Хит сезона, что подтверждается бешеной популярностью игры на Западе, особенно на германском рынке. Выпячиваем вперед подбородок и начинаем ждать это идеологическое продолжение старика «Дона Капоне».



Стратегическую ниву поддерживает третья часть культовой серии «Затерянный Мир». Морозоустойчивые эльфы, сексапильные дриады и насекомообразные анты вновь собрались вместе, чтобы пощекотать друг другу нервы и попортировать жизнь.

Одним из наиболее ярких нововведений является появление противоположного пола у каждой из рас. Толстяки эльфы будут теперь ходить под руку с такими же грациозными эльфийками. Изящные дриады ощутят заботу со стороны могучих варваров. Ну а с кем именно будут ходить анты — сказать трудно, так как пол их спутников определить невозможно по причине незнания пола самих антов. Ну да не суть, главное — каждая тварь получила по паре.

Затерянный Мир III более миролюбив по сравнению с предшественниками. Вы по-прежнему можете идти по пути тотального геноцида синей/красной/желтой расы, а можете и использовать новый прием — добиться поставленных целей путем переговоров и дипломатии.



Сами расы поделены на племена, причем некоторые племена могут враждовать между собой. Независимые амазонки могут пойти войной на собратьев-варваров, а эльфийки, доведенные до белого каления своими ленивыми мужьями, могут как следует надрать им толстые спины.

Плюс множество мелких новшеств — от смены дня и ночи до индивидуальных умений подданных. Все здорово, но нас мучает только один вопрос — а комментатора, который говорил голосом Ульянова-Ленина, оставят?.. Вот ведь вопросец, батенька!

Для любителей космических баталий и сериала Star Trek (Главный и Зам обменялись эмоциональными взглядами, но промолчали) сюрприз — игра STAR TREK «Тень Доминиона». Мы уже рассказывали о ней в прошлом номере СИ, однако, на всякий случай кратко пройдемся по основным характеристикам игры.

Соотношение тактики и сражений — половина на половину. Вы формируете отряд, куда может войти до шести кораблей (большинство взяты из сериала, плюс еще несколько специально подготовлены для игры и приняты на вооружение с одобрения Paramount), после чего выбираете капитанов (Ворф, Циско и Кира снова в строю), команду и вооружение. Ну а затем вас ждет череда из нескольких десятков миссий, где вы можете выступить либо на стороне Доминиона, а можете на стороне Федерации. Вуаля — максимум динамики, никакой экономики и прикольный многопользовательский режим.



Нашим финальным проектом, но далеко не последним в анонсированной линейке Snowball, станут трехмерные гонки Wreckless, которые пока еще не получили рабочего названия. По первому впечатлению проект хочется отнести к серии «Не тормози!», поскольку в нем чувствуется колоссальный заряд динамики. Однако первый же трек перевернул все с ног на голову — при огромной зрелищности это не аркада. Физическая модель на высоте, управление явно претендует на реалистичность, а значит, мы имеем дело с симулятором. Точнее, с очень удачным компромиссом между полноценным симулятором и аркадой. Что-то в духе «Формула 1: Не тормози!».

Из жизни братьев наших мелких — игра «Гномы» (рабочее название). Совершенно необычный проект, который можно сравнить разве что с Dungeon Keeper, своевременно подменив рогатых демонов и одетых в латекс мазохисток на забавных гномов. Впрочем, гномы эти не столь уж милы и доброжелательны, иначе бы игра попала в серию «для самых маленьких». В нашем случае карлики не прочь махнуть пинту-другую эля, а потом с размаху врезать по физиономии соседа или побегать за какой-нибудь симпатичной гномихой.

В ваших руках будет целое царство карликов, которых необходимо тренировать, кормить, наказывать или, наоборот, поощрять. Развитие начнется в каменном веке, а закончится в век нано-технологий, выдав на-гора множество открытий.

Увидев ролик, Зам расстроился и сказал, что до этого момента был уверен, что все картинки — не трехмерная графика, а спрайты. Ошибиться тут немудрено — слишком красивая и яркая у игры графика. А какая анимация... Только за одно строительство сооружений (это надо видеть!) «Гномам» можно вручить какой-нибудь «Золотой Монитор».

Но наиболее сильное впечатление производит все же не графика. Лидер — юмор. Великолепный, местами добрый, местами ехидный юмор. Гном не просто крадет, а, подло хихикая и гримасничая, пробирается рядом с ничего не подозревающими врагами. Будущий воин не колотит куклу для тренировок, а то и дело получает от нее тычки и затрещины. Милое дело!

И ЭТО ЕЩЕ НЕ ВСЕ

Разумеется, это не все те секреты, которыми поделились с нами сноубольцы. Однако, увы и ах, лимит страниц постоянно висит над нами дамокловым мечом и не позволяет привести полную стенограмму нашей встречи. А ведь было перетерто множество интересных слухов. Был обязательный разговор о «Всеславе» (святое!). Вспоминались интересные случаи на выставках и при общении с издателями, а Зам даже умудрился прицениться к уздечке и хлысту — увлечение конным спортом, понимаешь... В общем, встреча прошла интересно и даже бурно. И нам остается надеяться, что эта статья передала вам не только информацию, но и часть атмосферы нашей почти четырехчасовой беседы.

150 ИГРОВЫХ МЕСТ
в новом компьютерном клубе

"ГРИФФОН"

крупнейший компьютерный клуб Москвы уже работает!

150 абсолютно новых компьютеров
PIII-700/128/GeForce2/17"
ждут фанатов сетевой игры!

УНИКАЛЬНОЕ КОМАНДНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ:
БЕСПЛАТНОЕ ВРЕМЯ ДЛЯ КАЖДОГО,
КТО ПРИВЕДЕТ ИГРАТЬ ЧЕТВЕРЫХ ДРУЗЕЙ.

Наш адрес:

Площадь Рогожской Заставы, дом 1.
(095)778-20-60

Вход в клуб

со стороны пригородных касс
платформы "Серп и Молот"

Станции метро:

Площадь Ильича, Римская

Наш настоящий адрес:

<http://griffon.gameclubs.ru>



Дмитрий
ЭСТРИН

Z: STEEL SOLDIERS

Демо-версия Z: Steel Soldiers произвела на многих из нас неоднозначные впечатления. С одной стороны, показалось, что мы имеем дело со сбалансированной и сравнительно оригинальной стратегией в реальном времени. С другой — стало окончательно ясно, что игра не сможет оправдать всех наших надежд. Надежд на триумфальное возвращение Z.

Это, конечно же, не значит, что Steel Soldiers не достоин внимания. Если вам так и не довелось увидеть старый-добрый Z, то вы, возможно, и не поймете, о чем идет речь. А, между тем, самое известное творение команды Bitmap Brothers, пожалуй, до сих пор даже и сравнить не с чем. Z задумывался, как своеобразная пародия на многочисленные клоны Command&Conquer, а получилась в результате культовая игра, мгновенно сформировавшая вокруг себя группу поклонников. Высочайшая динамичность, искрометный юмор и принципиально новая для RTS схема игрового процесса сделали детище английских разработчиков известным и невероятно популярным. С момента выхода Z прошло 5 лет, технологии кажутся безнадежно устаревшими, а веселость и динамичность — напускной и бессмысленной. Положение по задумке Bitmap Brothers должен был исправить Z2, впоследствии названный Z: Steel Soldiers. Нам кажется, что проект Steel Soldiers в идеологическом отношении все же остается далеким от настоящего Z. Очень скоро на полках магази-





Масса графических спецэффектов выделяет Z: Steel Soldiers на фоне других трехмерных RTS.

минают главных героев Z. Роботы, научившиеся обходиться без людей, роботы, похожие на людей, роботы, не лишенные эмоций и типично человеческих слабостей... Как знать, возможно, ребят из Bitmap Brothers вдохновило именно творчество Станислава Лема. Общая сюжетная канва игры, по крайней мере, заставляет нас думать именно так. Судите сами: далекое будущее, люди давно вымерли, остались только роботы. Лишившись своих хозяев, роботы, впрочем, чувствуют себя превосходно. Представьте себе полноценное общество разделенное на две враждующие фракции. С одной стороны, корпорация MegaCom, с другой — корпорация Transglobal. Кровопролитные (или правильнее говорить — маслопролитные?) сражения завершились перемирием, которое волею судеб было нарушено. Игроку, выступающему то в роли небезызвестного капитана Зода, то в качестве одного из офицеров под его командованием, необходимо разобраться в происходящем и спасти родную корпорацию MegaCom от позорного поражения. Все довольно просто, понятно и хорошо. Никаких заморочек и пу-

Герои «Кибериады» и «Сказок роботов» чрезвычайно напоминают главных героев Z. Роботы, научившиеся обходиться без людей, роботы, похожие на людей, роботы, не лишенные эмоций ...



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: стратегия Издатель: EON Digital
 Разработчик: Bitmap Brothers
 Интернет: <http://www.bitmap-brothers.co.uk>
 Требования к компьютеру: PII 266, 64 MB RAM, Win'95/98/2000

нов появится финальный релиз, что позволит нам вынести финальный вердикт, а пока... пока у нас имеется возможность разобрать по косточкам свежую демо-версию, которую вы, кстати, можете обнаружить на демо-диске «Страны Игр».

...50 мегабайт в архиве: меню, система настроек, коротенький брифинг и один игровой уровень. В принципе, вполне достаточно для того, чтобы понять, что нас может ждать в итоге. Никаких намеков на сюжет, ролики и черный юмор, о котором так любят говорить разработчики и авторы статей, посвященных Steel Soldiers. И если с отсутствием каких-то элементов сюжета и роликов в демо-версии можно

легко смириться, то недостаток фирменных приколов сильно разочаровывает. Бытует мнение, что весь юмор сценаристов будет сконцентрирован именно в межуровневых роликах, но и это вдохновляет не особенно сильно. Былая атмосфера Z расстворилась где-то среди живописных трехмерных пейзажей Steel Soldiers. Об этом, а также других особенностях демо-версии мы поговорим чуть позже, а сейчас обратимся к тому, чего в демо-версии также не хватает — сюжету.

Мир Z лично у меня всегда вызывал ассоциации с произведениями Станислава Лема. Главные герои «Кибериады» и «Сказок роботов» чрезвычайно напо-

таниц. Разработчики обещают оставить старых героев (среди них, ак уже говорилось, капитан Zод) и добавить новых. А раз есть герои, значит, есть и огромное пространство для знаменитого юмора в стиле Z, пусть даже и межуровневых роликах.

Возможно, более подробно о сюжетных тонкостях Steel Soldiers мы поговорим чуть позже, а пока давайте обратимся непосредственно к демо-версии игры. Главное меню вряд ли поразит вас особым дизайном, и единственно ценным открытием, которое удастся сделать, окажется наличие режима Skirmish, о котором, впрочем, разработчики неоднократно упоминали раньше. Режим на данный момент не доступен, доступны лишь одна миссия и меню настроек. Настройки пока не будем трогать, бросим взгляд на игру. Демонстрационная миссия в лучших традициях Z называется «Неожиданная вечеринка» (A Surprise Party), и основными задачами в ней является уничтожения командного центра и все-



рольной динамичностью... Разработчики, кстати, в интервью иногда называют Steel Soldiers гибридом стратегии и action'a. Несклько не справедливо, на мой взгляд.

Спешу обрадовать любителей передовых технологий — случилось то, чего вы так долго ждали. Z наконец-то стал трехмерным. При всем при этом трехмерность не раздражает и не портит игровой процесс. Хотя многим кажется, что игра утратила частицу своего обаяния, предоставив игроку взамен полигональные горы и отражения на воде. Все действительно довольно красиво и мило, несколько неожиданно блеклая палитра, конечно... Пастельные

Моим первым впечатлением от демо-версии Z: Steel Soldiers оказался кошмарно медленный scrolling, стоявший по умолчанию. Пришлось вызывать меню настроек и быстро исправлять положение.



Полигонов все же аловато. Разработчики должны радоваться тому, что главные герои в игре — роботы. По крайней мере, на угловатость форм никто не обратит внимание.



тона в Z — это нонсенс, к которому, судя по всему, придется привыкнуть.

Суть игрового процесса ничуть не изменилась. Следовало бы добавить — к счастью. Специально для тех, кому не довелось в свое время поиграть в Z, попробую объяснить, что к чему. Игровая территория разделена на зоны-прямоугольники. В каждой зоне установлен флаг. Захватывая флаг, игрок захватывает соответствующий кусок территории и получает возможность строить на ней свои сооружения. В некоторых зонах могут уже находиться нейтральные постройки или юниты, которые оказываются своеобразным бонусом. Таким образом, степень стратегического доминирования доступна визуально, хотя и отличается некоторой символическостью. Согласитесь, схема игрового процесса Z до сих пор остается вполне оригинальной и вместе с тем чрезвычайно простой и доступной. Избитый афоризм, гласящий, что все гениальное — просто, подходит в данный момент чрезвычайно.

возможных военных фабрик противника. Смысл, между тем, не отличается большой оригинальностью: необходимо уничтожить все и вся — это единственный верный и возможный способ прохождения миссии. Полагаю, что и в финальном релизе дизайнеры уровней вряд ли порадуют нас большим разнообразием заданий. Это уж один из нюансов игрового процесса Z. Когда весь смысл игры заключается именно в том, чтобы полностью подавить своего врага, вряд ли удастся придумать что-то еще.

Короткий брифинг больше предназначен для получения эстетического удовольствия, чем несения какой-то смысловой нагрузки. По крайней мере, «летающая» по карте уровня камера вряд ли каким-то

образом сможет помочь игроку, подготовив его к особенностям миссии. Это, скорее, смогут сделать голоса за кадром, которые, по идее, должны ввести игрока в курс дела.

Итак, игра начинается. Моим первым впечатлением от демо-версии Z: Steel Soldiers оказался кошмарно медленный scrolling, стоявший по умолчанию. Пришлось вызывать меню настроек и быстро исправлять положение. К слову сказать, максимальная скорость scrolling'a в Steel Soldiers вряд ли сможет удовлетворить опытных стратегов, которые привыкли быстро принимать решения и быстро их реализовывать. Вроде бы в любой другой real-time стратегии мы вряд ли бы обратили на это внимание, но продолжение Z... Z, всегда славившегося неве-

Захват территорий усложняется тем, что флажки могут находиться в совершенно разных местах. Труднодоступность флажков для игрока прямо пропорциональна их доступности для противника. То есть, чем сложнее вам, тем проще оппоненту, и наоборот. На пути к флажкам могут оказаться непроходимые горы, реки, взорванные мосты, не говоря уже о юнитах и оборонительных сооружениях противника. Карта в Steel Soldiers порой напоминает гигантский лабиринт, хитрую стратегическую (хотелось бы лишний раз подчеркнуть — именно стратегическую) головоломку. У игрока, как и у его оппонента, практически всегда есть выбор, куда нанести свой следующий удар, и предугадывание ходов противника становится неотъемлемой частью игрового процесса.

Отбив очередную территорию у своего оппонента, имеет смысл взорвать все близлежащие мосты и укрепить узкие горные проходы. Контратака, таким образом, будет временно предотвращена. Если враг начинает чинить мост, значит, он собирается проникнуть на вашу землю — имеет смысл проверить линию обороны. Эти два примера наглядно демонстрируют, то, что несмотря на общую простоту игрового процесса, в Steel Soldiers наличествуют такие понятия, как «ключевые стратегические объекты».

Характерно то, что при всем при этом в Z: Steel Soldiers нет никакого сбора ресурсов. Тиберий, золото, харвестеры — обо всем этом можно забыть, как о страшном сне. Строим магазин, и — увеличивается максимально возможное количество ресурсов и скорость их возобновления. Существуют разумные ограничения, которые, впрочем, ничуть не мешают игроку. Поначалу кажется, что постройка зданий и юнитов отличается непоправимой для динамичной игры тормознутостью, но это не так. Страшно подумать, что было бы если бы процесс постройки оказался быстрее на более поздних стадиях игры. По крайней мере, ориентироваться было бы сверхсложно. Хотя, конечно, приходится признать, что Steel Soldiers действительно уступает в динамичности своему старшему брату. Многие обвиняют в этом трехмерность, хотя лично мне кажется, что дело в другом. Скорее всего, это плата за возросшие игровые возможности.

Z: Steel Soldiers покоряет своей сбалансированностью. Зациклиться на каком-то одном стратегическом или тактическом приеме невозможно. Вот лишь несколько примеров. Замкнуться в обороне, значит, проиграть в ближайшее время. Постоянно атаковать противника, значит, впустую растративать все свои силы. Steel Soldiers прекрасно подтверждает золотое правило о том, что нужно захватывать ровно столько территории, сколько можно удержать. Жадность или скромность в игре окажутся одинаково вредными пороками. Необходимо помнить о том, что взорванный мост для многих юнитов не такое уж непреодолимое препятствие. В демо-версии, в частности, реки легко преодолевали бронетранспортеры. Обстреливать позиции противника с высокой, труднодоступной точки порой бессмысленно. AI мгновенно среагирует, передислоцирует силы и приложит максимум стараний для того, чтобы в ближайшее время избавиться от угрожающей опасности. Игрок же, таким образом, лишь обнаружит свое месторасположение.

Искусственный интеллект в Steel Soldiers все же не настолько хорош, как о нем говорили разработчики. Так, например, я с немалым удивлением наблюдал за одиночными танками противника, которые пытались пробраться к моей базе мимо сильной линии обороны. Упорные набеги не приносили никакой удачи моему противнику, который, казалось не хотел понимать причины своего неуспеха, раз за разом отправляя на верную смерть очередных роботов. О том, что AI умеет чинить мосты, мне довелось узнать лишь через несколько часов реального времени, когда моему противнику, собственно, ничего больше не оставалось делать. Удивительная твердолобость и неумение признать свои собственные ошибки прекрасно характеризует искусственный интеллект Z: Steel Soldiers.



Технологически демо-версию можно было бы оценить на 4 с плюсом. Пейзажи хороши, хотя и довольно-таки однообразны. К настоящему моменту мне пришлось столкнуться всего с двумя интерактивными объектами: пальмами и мостами. Для продолжения Z этого все-таки мало. Отражения в реках — это, вне всяких сомнений, прекрасно, а бледные текстуры, пожалуй, несколько портят общее впечатление. Здания и юниты отличаются небольшим количеством полигонов. Это, впрочем, благоприятно сказывается на производительности — даже несколько десятков юнитов на экране одновременно не ведет за собой заметную потерю fps. Что оправдать никак нельзя, так это плохую обработку полигонов. Согла-

ситесь, танки, наезжающие друг на друга, — довольно похабное зрелище, а когда очередной юнит никак не может до конца вылезти из фабрики, это бесит и выводит из себя. Зато все хорошо со спецэффектами. Смерть самого банального робота сопровождается веселым взрывом, а столкновения танковых дивизий с участием мортир преисполнено невероятного драматизма.

Юмора действительно меньше. Но не стоит все же убиваться раньше времени. Во-первых, все-таки речь шла лишь о демо-версии. Во-вторых, игровой процесс сам по себе великолепен и заслуживает самой высокой оценки. Трехмерность ничуть не повредила Z: Steel Soldiers, а этого боялись многие, технологически детище Bitmap Brothers, если не совершенно, то, по крайней мере, очень хорошо, богатство спецэффектов заслуживает отдельной оценки.

Демо-версия несколько раз пройдена. Предрелизная статья написана. Теперь осталось лишь ждать появления Z: Steel Soldiers на полках магазинов. ●

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



(Sony) AIBO
Entertainment
Robot
\$2499.99



Заказ по Интернету: (095) 258-8627
(095) 928-6089
http://www.e-shop.ru (095) 928-0360
e-mail: sales@e-shop.ru (812) 276-4679

\$159.99	HOT! DreamCast (NTSC)	\$39.99	(DC) Dreamcast Blaster	\$35.99	Сумка для Dreamcast	\$39.99	Memory Pack VMU
\$18.99	(DC) Omikron	\$45.99	(DC) MCK 2	\$55.99	Virtua Striker 2	\$35.99	Dynamite Cop
\$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	\$19.99	GB Power Handles	\$47.99	(GB Color) Toni Hawk Pro Skater 2	\$25.69	(GB) Pinocchio
\$159.99	(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

Михаил Каванов

ОГРАДИ СЕБЯ ПЕРИМЕТРОМ: K-D LAB И ИХ НОВЫЙ ПРОЕКТ

Перед началом повествования вынужден вставить legal disclaimer, а то потом опять скажут что-нибудь такое эдакое, но уж точно противное и недоброе.

Будучи поклонником творчества КаДавров, почетным тестером уникальной игры Вангеры, Главным Эллиподом Потерянной Цепи, особой, крайне заинтересованной разработкой СамоГонок, хочу заявить, что все нижеследующее чистая правда, не отредактированная никем, кроме... редактора. Кроме всего прочего, надеюсь, что данный текст будет воспринят объективно, потому что никаких искажений с целью привлечения или, наоборот, отторжения игроков от Периметра делаться не будет.

Входить в мир **Периметра** стоит постепенно, но первым правилом, которое буквально обязательно для выполнения всем будущим адептам игры, — забыть обо всем, что раньше делало КД, особенно про Вангеров. Забыть с точки зрения философии создания игры. Если раньше нас с самого начала пугали различными терминами, забывая мозг отдельным языком, который кому-то стал близок и дорог, а кого-то, наоборот, напугал и не позволил изведать все извилистые тропы Униванга, то теперь хитрых названий будет гораздо меньше, считай, их вообще не будет — никто ж не воспротивился названию игры Deus Ex, понятного далеко не всем и каждому. Ситуация с **Периметром** такая же — названий, пугающих мозг новизной своего восприятия, минимум, форма доступна, а содержание крайне интересно и, мало сказать, захватывающее.

Основой философии проекта можно назвать RTS жанр, разбавленный



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: стратегия
Издатель: 1С Разработчик: K-D Lab
Дата выхода: 2002
Онлайн: www.kdlab.com

Основой философии проекта можно назвать RTS жанр, разбавленный хитрыми умами КаДавров, видящим мир несколько иначе, так же иначе, как его в свое время увидели разработчики Homeworld, к примеру.

хитрыми умами КаДавров, видящим мир несколько иначе, так же иначе, как его в свое время увидели разработчики Homeworld, к примеру.

С составляющей обычных стратегий реального времени мы разбе-

ремся чуть позже, потому как инноваций здесь не так много, а что есть стратегия как жанр известно, наверно, и карапузу, только вошедшему в мир компьютерных игр. Больше (и должное) внимание стоит уделить идее преподне-

сения жанра и основных его канон — строительство баз, ограждающих барьеров, юнитов, в конце концов (почему, кстати, многие разработчики делают ударение в слове «юниты» на последний слог? Загадка!).

Периметр — первая игра, которая по-настоящему позволит нам с вами, уважаемые, заняться работой с грунтом. То, что обещали нам разработчики из Westwood в своем Tiberian Sun, можно увидеть только в **Периметре**, а уж если увидишь, то говорить будешь и делать это будешь долго.

Как и в любой другой стратегии, в которой участвуют боевые единицы, базы, военные действия с привлечением тяжелой и не очень техники, в **Периметре** тоже отдельную роль занимает возведение заводов

Многие разработчики, да и сами геймеры уже давно поняли, что расположение и вид базы играют огромную роль, когда дело доходит до военных действий, уничтожения всех вражеских сил и тотального, не побоюсь этого слова, destroy'a.

Строительству базы в **Периметре** отведено отдельное место, причем оно играет важную роль в геймплее всей игры: просто так, щелкнув на кнопку, обладая нужными средствами, желаемое здание построить невозможно — как же фундамент, как же укрепление почвы: откуда ты



и прочих промышленных (и не очень) строений. Дабы не пудрить мозги геймерам, товарищи из К-Д Лаб решили ограничиться минимальным количеством строений — полноценных промышленных зданий будет всего три, каждое из которых предназначено для создания того или иного вида боевых (или, опять же, не очень) юнитов. Про сами отряды и подход к ним мы поговорим несколько ниже, а сейчас — самое сладкое (не знаю, может эта странная привычка перекопывала из реальной жизни и в статьи, но люблю иногда, знаете ли, скушать кусочек шоколадки перед самым обедом — разогреть аппетит необходимо. Может быть, может быть...).

Строительству базы в Периметре отведено отдельное место, причем оно играет важную роль в геймплее всей игры: просто так, щелкнув на кнопку, обладая нужными средствами, желаемое здание построить невозможно ...

знаешь, что подземные воды не подтачивают грунт под будущим заводом по производству солдат? И тут на свет появляется первая Сила, имеющая огромное значение в игре — Трест. Матерые строители готовились годами, чтобы попасть в ряды тех, от кого зависит наше с вами будущее. Главными представителями Треста в **Периметре** выступают Бригадирсы — специальные юниты, всегда готовые к хозяйственным работам. Выделяем группу Бригадиров, которых в фокусте, проводим за закрытыми дверями на Комтеке, было представлено три. Потом выделяем место, где и будет заложен будущий фундамент для базы, также именуемой в игре кластером (баз-то может быть много, почти столько же, сколько кластеров на винчестере... ну, может, чуть меньше). Получив команду «За работу!», Бригадирсы выпускают на волю Ковши — маленькие бульдозеры-экскаваторы, способные творить чудеса с почвой, занимаясь нынче модным делом — терраформингом.

Про здания, которые будут возведены частично на одном склоне горы,



Дабы не пудрить мозги геймерам, товарищи из К-Д Лаб решили ограничиться минимальным количеством строений — полноценных промышленных зданий будет всего три.

частично на другом, с одной стороны от какой-нибудь речушки или с другой, следует забыть — уж если за дело взялись Ковши, то в указанном месте грунт будет либо опущен, либо поднят до специального уровня, пригодного для строительства базы. Стоит также понимать, что строительство баз в горной местности может занять гораздо больше времени — рыть рыхлый песок и грызть гранит... нет, не знаний, а гор — две большие разницы. Кто не верит — может сам попробовать.

Что еще любопытно: грунт никуда волшебным образом не пропадает, то есть общее количество земли на одной конкретной «карте» всегда остается неизменным, а меняется лишь его (грунта) местоположение.

Про работу Ковшей можно рассказывать сколько угодно, но проще вспомнить свой последний визит на пляж. Причем не те моменты, когда пива было выпито столько, что память отшибало напрочь, а самое начало, так сказать, отдыха — подготовку площадки

ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

Приходи в Полигон Найди меня!

15 руб/час

ИНТЕРНЕТ - ДА!

В Полигонах - 1, 2, 4, 5

предоставлен компанией GlobalOne
лицензия Минсвязи № 17124

www.poligon.ru

для своего брэнного тела под солнцем. Чуть тут отгрести, там песочную подушку под головой создать, но песок, что не удивительно, будучи весьма сухим и зернистым, вечно пытается куда-то ссыпаться, мешая кропотливому труду не только пляжного завсегдатаю, но и Ковшей, выполняющих приказание игрока, возмнившего себя единственным обитателем под солнцем и желающим создать базу на песчаном грунте. Картина из жизни совпадает с игровой процентов эдак на 99 (один оставим специально для тех, кто верить в чудеса отказывается) — все-таки цифра в 300 000 полигонов в кадре (и динамическое изменение их количества, вплоть до отметки в 500 000 примитивов) доверие и благоговение вызывают моментально. Кстати, и тени при всем этом процессе считаются честно, без дураков.

Всего стоит помнить две вещи — охраняйте и берегите Бригадиров, как зеницу ока. Пока не очень ясно (этот материал пишется по прототипу игры, поэтому некоторые детали скорее всего будут меняться), можно ли будет создавать новых или же они будут восстанавливаться самостоятельно.

Ваш покорный слуга, немного разинув клюв от всего происходящего на



сцену сейчас же должна выйти вторая сила — Конгрегация.

Главным элементом Конгрегации является Ядро, в зависимости от размеров подготовленной вами площади этих ядер может понадобиться несколько (кстати, сразу хинт — не делайте базы слишком маленькими, потому что в этом случае будет тяжело дальше развивать инфраструктуру). Ядро — это своего рода электростанция (которые тоже в игре имеются), но, кроме нагнетания в некие условные «батареи» электричества, Ядро может производить беззащитных Молельщиков. Беззащитными эти создания кажутся только на первый взгляд, ибо, получив команду защищать кластер/базу, они обступают территорию и создают энергетический щит. Как



В «Периметре» разработчикам из K-D Lab удалось невозможное: они «подружили» полигоны с вокселями.

легко расстроить ваши планы, подточив фундамент базы и нарушив работу Молельщиков. А вот как перемещаются черви под землей — одно загляденье, уже заранее жалко Battle for Dune от все тех же Westwood. Как бы красиво не выглядели червяки и их перемещения, опасность представлять огромную и особо ослабляться не стоит — Молещички перестали образовывать периметр (теперь поняли, откуда ноги растут у названия игры?), значит, враг получил отличный шанс показать вам кузькину мать во всех ее прояв-

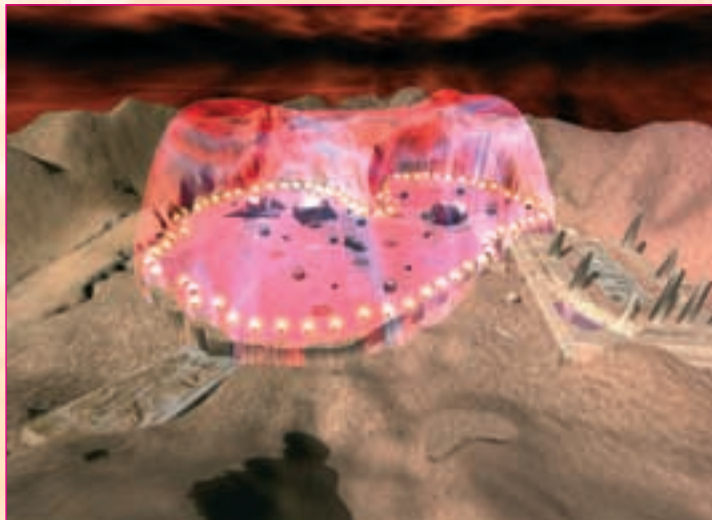
ля родами войск — по-хорошему различных вариантов техники может быть бесконечное количество, ибо отряды создаются путем комбинации представителей каждой из «профессий», как результат можно получить как легкие разведывательные джипы, так и тяжелые танки, и стационарные гаубицы.

Число различных комбинаций будет расти от карты (или мира, как кому угодно) к карте, но никаких замысловатых конструкторов — можно будет построить только то, что задум-

Всего стоит помнить две вещи — охраняйте и берегите Бригадиров, как зеницу ока. Пока не очень ясно, можно ли будет создавать новых или же они будут восстанавливаться самостоятельно.

мали разработчики, и не более того. А вот как пользоваться уже построенным — вопрос другой: подогнать ли группу танков к вражескому кластеру, преобразовать их в артиллерию и держать всех и каждого на мушке — личное дело каждого игрока. И это уже чистой воды тактика, которой мы, бесспорно, займемся, когда придет время.

Самым глобальным стратегическим элементом (а может и тактическим — поди пойми) разработчиками названа борьба между кластерами. Большие кластеры могут поглощать маленькие, подобно известной игре «в точки», когда чужая точка окружается серией своих точек, после чего становится «пленницей». Только здесь (в «Периметре») идет полная аннигиляция вражеских Молельщиков. Поэтому любите-



ниях. И так будет всегда (супостат будет получать возможность атаковать здания базы), когда периметр будет временно отключаться, будь то по желанию игрока или против его воли.

Враг может нападать, да и вы, собственно, тоже, лишь в том случае, если ваша третья сила — Легион — хорошо к этому готова (получает достаточно энергии от Ядер). Всего, как было отмечено выше, различных зданий у Легиона три — каждое из которых производит один вид юнитов. Это, соответственно, солдаты, офицеры и техники. Каждый вид обладает своими собственными способностями, проще говоря: солдаты — стрельчат, офицеры — руководят, техники — чинят и являются составляющей брони. Нет, вы не ослышались — именно составляющей, так как никто не собирается вас ограничивать тре-

лям sampling'a стоит уже сейчас задуматься о будущих стратегиях ведения боя — засесть в маленьком кластере и сидеть, дожидаясь неясно чего, вряд ли кто-то даст.

Различных миров нам обещают массу (на фокус-тесте был представлен только один, но и тот поразил до глубины души). По легенде игры, все миры — порождения большого воображения человечества, будь то какой-то неприятный сон младенца о разлуке с матерью, мысли подростка о прыщах или что-то жутковатое из повседневной работы милиционеров. Одним словом — «будет весело», разнообразие гарантировано, да еще, ко всему прочему, миры будут населены, поэтому погружение по самые кончики волос состоится, но на этот раз это погружение будет повальным и общедоступным. ●

экране, потерял из виду Бригадиров, а потом двоих не досчитался — мерзопакостный паук успел сделать свое гнусное дело и ударил чуть ниже пояса, расстроив до самого невозможного состояния.

Вторая вещь, о которой стоит помнить, — это окончание работ. Как только шлифовщики приведут подготовленный Ковшами участок, территория окрашивается в темно-розовый цвет, сигнализируя, что на

только установлен щит, можно не беспокоиться за сохранность покрытых им зданий и отрядов — никто ни войти, ни выйти оттуда не сможет, стоит ли говорить, что и разрушить его хоть атомным оружием — тоже нельзя.

Таким образом, мы получаем совершенно отдельную базу, которая не только самостоятельна, но и практически неуязвима. Неуязвима она, конечно, только прямым оружейным воздействиям, а вот червяки могут

САМОГОНОЧКИ

Samogonki.ru



Для тех, кто догоняет:
крутые ПОШАГОВЫЕ ГОНКИ
от непредсказуемых К-Д ЛАБов!

НО!!!

Фанатам аркадных безумств
и яростных перестрелок
REAL-TIME гарантирован!

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

МИФЫ И ЛЕГЕНДЫ КОМПАНИИ KONAMI



Сергей Двчинников

Прошел уже ровно год с того момента, когда компания Konami впервые представила игровой общественности новый мегапроект Hideo Kojima Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Прошлого дня E3, когда многие фанаты сериала чуть ли не плакали от умиления, глядя на первые кадры из знаменитого десятиминутного демо-ролика, мастерски срежиссированного разработчиками и вызвавшего целый шквал эмоций в Los Angeles Convention Center.

Десятки интервью, скриншотов, статей в журналах, новые и новые видеоролики, демонстрирующие все ту же благородную стальную натуру Главного героя эпохи PlayStation. Чуть более лирическая и теплая демонстрация на ECTS'2000, под очаровательную песню и залитый серым дождем Бруклинский мост. Выход долгожданной (и увы, разочаровывающей) Zone of the Enders с демо-версией MGS2. Десятиминутная нирвана. И внезапно наступившая полная и зловещая тишина. На E3'2001 проект будет продемонстрирован на публике в последний раз. Затем команда Hideo Kojima запретится в четырех стенах собственной студии и будет готовить проект к октябрьской премьере. Никаких интервью, никаких роликов, никаких новых скриншотов и подробностей игрового процесса. Пожалуй, даже не только разработчики почувствовали, что еще немного — и интерес к игре начнет постепенно увядать, — по иронии, слишком уж много информации Konami сделала достоянием общественности. И



Охранники используют свои фонари, чтобы лучше видеть. В противном случае в корабельной полутьме Snake'а не заметить.

тем не менее, проект остается предметом чуть ли не религиозного почитания со стороны десятков и сотен тысяч поклонников оригинала (к числу которых, кстати, я причисляю и собственную скромную персону). А раз уж дело зашло так далеко и все настоль-

ко серьезно, то созданная многомесячными трудами Konami мифология MGS2 требует расшифровки и анализа. С вашего позволения, осмелюсь поделиться кое-какими мыслями, накопившимися в результате внимательного изучения демо-версии игры.

МИФ ПЕРВЫЙ. ГРАФИЧЕСКОЕ СОВЕРШЕНСТВО.

Несмотря на то, что для большинства настоящих фанатов MGS технологические новации Konami не имеют практически никакого значения (приятно, все-таки сознавать, что вся прелесть игры вовсе не в этом), большая часть публики «регулярной» обращает внимание именно на революционность графического ядра Sons of Liberty. Еще совсем недавно бытовало мнение о том, что MGS2 вообще является единственным игровым проектом, грамотно и логично использующим ресурсы «трудного»



железа от Sony. Для игры, в которой задействован, фактически, один единственный цвет (серый, разумеется) подобное мнение общественности более, чем лестно. **MGS2** технологичен, это бесспорно. На модель Snake'a затрачено просто-таки неприличное число полигонов (около 7-10 тысяч). Разработчики применяют огромный спектр спецэффектов, от динамического освещения всей сцены до колоссальных по масштабу пиротехнических приемов. Игровой процесс помещен в живой, дышащий опасностью, постоянно изменяющийся мир, впрочем, ограниченный относительно небольшой площадью палубы танкера и несколькими внутренними помещениями с полудюжиной узких коридоров (кстати, весьма нетипичный для первого MGS архитектурный элемент). Водяные



Процесс «уборки трупов» из Thief и Commandos приобрел в MGS2 новое значение: теперь это весело!



достаточно примитивным эффектом, усиливаемым, впрочем возможностями приставки по разблювированию изображения. Впрочем, невозможно не признать, что смотрится все это очень хорошо. Однако даже во внешне безупречной оболочке движка **MGS2** прячутся кое-какие неприятные моменты. Даже учитывая невысокое разнообразие различных оттенков металла, текстуры в игре выполнены на редкость неряшливо, и не оставляют абсолютно никаких приятных эмоций. Над этим моментом Konami еще предстоит серьезным образом работать. Впрочем, низкое качество текстур, — это, увы, стандартный бич для всех проектов на PS2.

эффекты, «настоящий» дождь, бушующий за бортом штурма, — все это на самом деле больше художественные эффекты, нежели реальные графические достижения. Замечательный дождь при ближайшем рассмотрении оказывается

МИФ ВТОРОЙ. ТАКТИКАЛЬ? ESPIONAGE? АКЦИОН?

Жанровое определение Metal Gear Solid так же красиво и элегантно, как и собственно торговая марка игры. Однако данное определение куда больше подходит по-настоящему серьезно относящимся к тактическим элементам Commandos или Thief, нежели насквозь романтичному MGS. Большинство критиков приуменьшают мелодраматический элемент игры, в то время как по нашему мнению, именно он составляет всю основу шарма сериала. Глупо было бы полагать, что тысячи игроков способны «подсесть» на достаточно примитивную и, главное, очень короткую, брутальную интерпретацию игры в прятки. MGS настолько же тактический шпионский симулятор, насколько Need for Speed — симулятор автомобильный. Общая исключительно тематика. Тем не менее, видимо, в целях удлинения и усложнения игрового процесса,

Konami все-таки намеревается включить в **MGS2** несколько больших элементов тактического мышления. Порой перед игроком будут ставиться нетривиальные задачи, а благодаря действительно серьезному приросту интеллекта AI, игра сможет с легкостью превращаться из веселой бродилки/стрелялки в серьезный тактический Action с переключением уровня сложности. Уже в демо-версии этот подход становится весьма заметен. На простейшем уровне сложности демка пробегается в считанные минуты, без какого бы то ни было сопротивления со стороны тупых охранников. На Hard же важным становится каждое движение, каждый шорох, каждый мокрый след на начищенном до блеска полу, каждая капля крови и каждый след от дурной срикошетившей пули. На этом уровне сложности **MGS2** не просто становится сложным, он еще и становится интересным как игра, а не как потрясающий интерактивный триллер.



ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation 2 **Жанр:** Tactical Espionage Action **Издатель:** Konami **Разработчик:** KCEJ West
Продюсер: Hideo Kojima **Character & Mech Design:** Yoji Shinkawa **Количество игроков:** 1
Дата выхода: 15 октября 2001
Онлайн: www.konami.com



Для ничемных предметов в игре предназначено множество пустующих шкафчиков.



показалась неприятной необходимостью платить кровные деньги за игру, которая несмотря на все свои великолепные качества, так быстро заканчивается. Потому-то чуть ли не первым вопросом, который журналисты задали Hideo Kojima после анонса игры был именно вопрос о продолжительности сиквела. Kojima ответил уклончиво, — мол, у обычного игро-

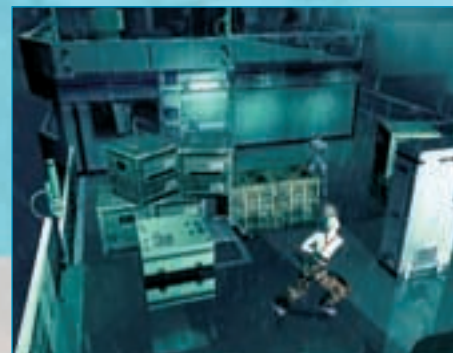
ка прохождение займет 15-20 часов. Помимо же собственно продолжительности действия, ряд вопросов также вызывает и размер игрового мира. Первый MGS по этому параметру также особенно не блистал. Несмотря на великолепную детализацию (по меркам PSOne, конечно же), площади, на которых разворачивались события были смехотворно малы. Похоже, что в **MGS2** нас ждут похожие, если не еще более суровые ограничения. До сих пор нет явного подтверждения тому,

что нас вообще выпустят со знаменитого танкера. А обещания игрового процесса на нью-йоркских улицах, строго говоря, никто из разработчиков не давал. И несмотря на то, что территория танкера, конечно же, должна быть куда больше, чем доступно в демо-версии, все равно для такого масштабного проекта это прото какая-то малогабаритная каморка. И все же, благодаря вновь поднимающейся завесе секретности над проектом, шансов увидеть новые локации на самом деле куда



МИФ ТРЕТИЙ. SIZE DOES MATTER

Единственным мало-мальски серьезным недостатком оригинального Metal Gear Solid, сколько бы ни пытались отыскать злые журналисты, была его скоротечность. Четыре-пять часов напряженного общения с шедевром, — и прощу, смотрите финальный ролик. Несмотря на то, что любой занятый человек, не располагающий 50-60 часами, чтобы завершить каждую игру воспринял бы такой сценарий развития событий как настоящий подарок, многим игрокам



больше, чем, например, дожидаться новаций в игровом процессе Final Fantasy. Вероятно, каких-то вполне конкретных известий мы сможем дожидаться и с E3. Впрочем, это довольно-таки маловесно, ведь для самой Konami

MGS2 в качестве визитной карточки уже неинтересен, и на грядущей выставке компания будет работать, в основном, на продвижение второго своего крупного проекта на PS2 — атмосферного ужастика Silent Hill 2. Скорее всего, зальжем на дно до поры до времени и мы. По крайней мере, до тех пор, пока звездный дуэт Kojima/Shinkawa не представит новых подробностей игры, которую, несмотря ни на какие мифы и легенды, мы скорее всего, назовем одним из лучших проектов года. ●



ВИДЕОИГРЫ

ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

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 упускать этот шанс и лучшие джем-хадарские, вортские и кардассианские солдаты вместе с жуткой расой биомеханических гриджей готовы на все, чтобы запечатлеть 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

Личные консультации: (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

Олег Коровин

Говорят, по-настоящему талантливого художнику тесно в рамках одного жанра. У Ensemble Studios, похоже, проснулось чувство, что они большие художники. Действительно, не всю ведь жизнь им делать Age of Empires и add-on'ы к ней. Пора уже взяться за что-то большее, что-то гораздо более интересное и оригинальное. Скажем, за Age of Empires с элементами сказочности. И назвать это все как-нибудь совершенно по-особому, так, чтобы всем стало понятно, что перед нами совершенно новая игра...



AGE OF MYTHOLOGY

Ну ладно, не смог я удержаться от иронии. Каюсь. На самом деле проект, о котором далее пойдет речь — Age of Mythology, — пока выглядит весьма заманчиво. В общем-то,

так и должно быть. Все-таки Ensemble Studios далеко не новички (мягко говоря), да и в разработке их новая игра находится уже давно. Странно, как им вообще удалось удерживать в тайне очередную Эпоху так долго.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: real-time strategy
Издатель: Microsoft Разработчик: Ensemble Studios
Интернет: <http://www.ensemblestudios.com> Дата выхода: 2001



Новый полигонный движок Ensemble позволяет достичь качества пререндеренной графики AoE2 и заодно использовать массу новых спецэффектов.

Итак, **Age of Mythology** создается как проект, балансирующий «на грани» реальности и сказки. Это не будет ни очередной спекуляцией на тему развития человеческого общества в какой-то исторический период, ни фэнтезийной RTS, вроде Total Annihilation: Kingdoms. Просто разработчики решили добавить в игру некий «мифический» элемент, благодаря чему появится куча дополнительных игровых возможностей, простор для развития сюжета, а также довольно необычная атмосфера, а все вместе это должно создать тот микс, который не позволит оторваться от компьютера в течение многих недель. Возможно, именно из-за желания продемонстрировать все это во всей красе, возможно, по каким-то другим причинам, **Age of Mythology** предлагает нам всего одну кампанию, которая, разумеется, будет весьма внушительных размеров и по размаху действия тоже разочаровать не должна. На протяжении кампании игроку представится возможность познакомиться со скандинавской, греческой и египетской мифологиями в самых естественных условиях — на территории соответствующих стран. И хотя детали сюжета пока не разглашают-

ся, уже мы слышим заверения в том, что сюжет будет иметь непосредственное отношение к игровому процессу. В принципе, о подобном заявляют очень часто, но почти всегда все сводится к тому, что вместо необходимости уничтожать всю живую силу противника можно ограничиться лишь половиной. А сюжет услужливо объясняет, почему же мы можем так поступить. Опять меня потянуло на скепсис...

Несмотря на всю мифологичность происходящего, главную роль в **Age of Mythology** будет играть старая добрая реальность. То есть и сюжет, по идее, должен носить более-менее «приземленный» характер, и место действия — вполне реальные государства, но главное — большая часть наших войск будет состоять из обычных смертных. Разумеется, у каждой «расы» будут свои типичные для нее юниты: у египтян — колесницы, у греков — триремы, а на стороне скандинавов — волосатые мужики с мечами и топорами. И все же, помимо обычных солдат, будут и существа, сошедшие прямо со страниц детских и не очень книжек (ну, там, «Синяя борода», например...). Здесь уж у кого какие мифы, такие и войска. При этом,



несмотря на уникальность юнитов для каждой из рас, они все-таки будут выполнять примерно одни и те же функции, дабы сохранялся баланс. Скажем, минотавры у греков — тяжело-вооруженная пехота — будут «уравновешены» валькириями викингов. У египтян, разумеется, нельзя было обойтись без мумий. Так и вижу кадры из анонса «The Mummy Returns». Было бы неплохо увидеть нечто подобное на экране монитора. Хотя армия оживших мертвецов — это все-таки вряд ли. Дело в том, что разработчики упорно не хотят превращать бои в **Age of Mythology** в битвы титанов. Мифические существа — это некая изюминка, приятное дополнение к вашей армии, а не рядовые вояки. Кстати, у магических существ будут и некие special abilities, о которых пока ничего не известно, кроме того, что они есть.

Будут еще и боги. Это, по-моему, уже стало жуткой банальностью, без которой можно было бы вполне обойтись. Но это, наверное, снова сказывается мое настроение. У вас есть юнит, являющийся посредником между вами и богом. Соответственно, в определенный момент на ваших противников может обрушиться манна небесная, в

которой они благополучно и утонут: огонь, молнии — обычные божественные штучки. Чтобы божество согласилось помогать вам, надо накапливать веру — это ресурс такой. Впрочем, благодаря Lionhead мы теперь все уже ученые, и Ensemble может нам не рассказывать, как богов улаживать. Если наш первосвященник досрочно покинет этот мир, не стоит расстраиваться. Как только закончится вечеринка под названием поминки, он уже воскреснет и вернется к выполнению своих обязанностей. Думаю, этот момент может довольно существенно повлиять на тактику ведения боя.

Раз **Age of Mythology** абсолютно новый и независимый проект, то и движок для него используется совершенно новый, нигде раньше не опробованный. Разумеется, трехмерный. А раз так, перед нами откроется куча новых возможностей и визуальных радостей. Главной из которых, полагаю, станут трехмерные юниты. Конечно, это наложит определенные ограничения на максимальное количество солдат, находящихся под вашим командованием, но этим аспектом вполне можно пожертвовать ради красоты. Вы только взгляните на эти кораблики на скриншотах! Кроме того, в игре присутствует real-time'овое освещение и смена дня и ночи. Большое внимание уделяется визуализации природных явлений: морские волны, торнадо, вулканы, землетрясения, огонь и дым — все должно быть на высшем уровне.

В принципе, в ближайшее время об игре должно появиться гораздо больше сведений, и мы надеемся на приятные сюрпризы от Ensemble Studios. Логичнее всего ожидать новую порцию информации с Е3, где **Age of Mythology** будет демонстрироваться. Вообще, конечно, это хорошо, что проект уже готов показаться в игральном виде — это несмотря на то, что еще пару месяцев назад о нем вообще ничего не было известно. Но надеяться на то, что игра выйдет скоро, не стоит. Просто надеждам этим не позволяет жить знание характера разработчиков, которые любят все делать очень неторопливо и тщательно. Наверное, этому можно и порадоваться.

Еще один вопрос — о платформах. Не секрет, что Microsoft не только издатель **Age of Mythology**, но с недавних пор еще и владелец Ensemble Studios. На PC игра выходит без вопросов, но раз тут такое дело, то логично предположить, что и на X-Box проект тоже может появиться. А мне тут на память пришел еще один прецедент. С Bungie. Halo тоже когда-то был проектом, в выходе которого на PC никто не сомневался. Но потом Bungie оказалась в объятиях Microsoft, и теперь уже выход игры на компьютере оказался под вопросом. Сейчас ничто не указывает на то, что с **Age of Mythology** история может повториться, но все равно история — забавная штука. Будем ждать.

e-shop

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

e-mail: sales@e-shop.ru

Войди в мир
РОБОТОВ!



СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА
запрограммируй его поведение.

(095) 258-8627, (095) 928-0360, 928-6089, (812) 276-4679

\$169.99



Droid Developer Kit

\$249.99



Robotics Discovery Set

\$90.00



Дополнительный набор

\$90.00



Ultimate Accessory Set

\$90.00



Дополнительный набор

\$269.99



Система Robotics Invention System, программируемая с компьютера

\$90.00



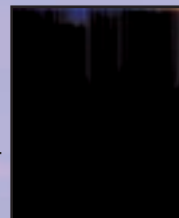
Дополнительный набор

\$199.99



Dark Side Developer Kit

\$179.99



Vision Command

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



Сергей Дрегалин



Почти пять лет ребята из Bethesda Softworks потратили на то, что они называют «идеальной ролевой игрой для одного игрока». Слишком смело и амбициозно? Быть может, только свои слова разработчики мостят крепкими фактами. Скриншоты заставляют разбежаться глаза, которые норовят потеряться в красоте палитр и контуров. Звуки чаруют с первых же нот. Ну а мозг, принимая новую и новую информацию, лихорадочно пытается привести в порядок бушующие чувства и эмоции. Куется шедевр, черт побери!

ДЕЛО **DAGGERFALL**

Завершив в середине девяностых работу над трехмерным ролевым Daggerfall, который был щедро награжден сразу в двух номинациях — «Лучшая RPG года» и «Самая Глючная Игра Столетия», — ребята из компании Bethesda Softworks начали развивать начатое дело. Не вкусив всю прелесть почитания на лаврах, они принялись за следующий проект — **Morrowind**, который должен наградить серию The Elder Scrolls эпитетом трилогия. Первые два года разработчики молчали на зависть партизанам, выкатив только один пресс-релиз с официальным объявлением проекта. И все. Лишь недавно занавес молчания был убран, и ребята стали открыто делиться плодами своих креативных мук.

Что стоит за скромным именем **Morrowind**? Мощнейшая ролевая одиночная игра. «Одиночная» в том смысле, что никакой поддержки многопользовательского режима нет и не будет. Но зато игрок сможет по полной программе оттягиваться в виртуальном мире, выбирая любую стезю, какая придется ему по душе.

Главный герой — он же то, что называют модным слоганом «альтер-эго», — заключенный, которого перевозили на огромном корабле в тюремных трюмах. Пунктом назначения долгого путешествия стали земли острова Варденфел (см. карту), который издавна считался самой престижной каторгой. Дело в том, что обитатели Варденфела страдали от извержений вулкана, который щедро изрыгал на повер-



Скелетная анимация, динамические текстуры, рельефные карты и карты отражений... Это лишь базовые характеристики игрового движка.

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** RPG **Разработчик:** Bethesda Softworks **Издатель:** Bethesda Softworks
Компьютер: PIII 600, 128MB RAM, 3D-уск.
Интернет: <http://www.elderscrolls.com/main.htm>
Дата выхода: IV квартал 2001 года

хность раскаленные потоки лавы, а вместе с ними и страшную болезнь, от которой местное население гибло словно мухи. Жители острова, большую часть которых составляли чванливые темные эльфы, сумели хоть как-то прис-

пособиться к катаклизмам, а вот исконные обитатели Варденфела, трудолюбивые горные гномы, навсегда исчезли. Однако островитянам словно мало природных передряг — даже в такой тяжелой обстановке они умудряются враждовать между

Каждый Дом — не только дань архитектуре. По ходу игры вы можете присоединиться к гильдиям, которые являются распространителями силы и власти Домов. Соответственно, каждая гильдия щедро одарит вас заданиями, некими бонусами и особыми ограничениями.

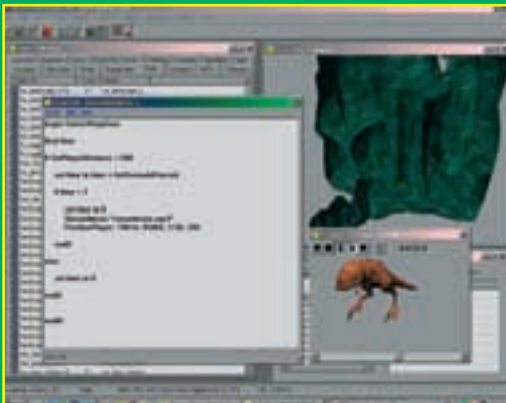
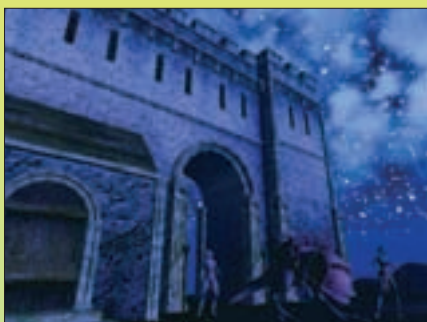
собой, затянутые пучиной политических интриг. В общем, ситуация явно не из легких, и для ее разрешения потребуется немало усилий и стараний. Одним гейм-часом здесь не обойтись!

МИР ФИОЛЕТОВОГО СЧАСТЬЯ

Технологически игра выглядит безупречно. Даже слишком безупречно, чтобы игра смогла скромно уложиться в рамки невысоких системных требований. Разработчики из

Великого Дома. Что касается последних, то в игре присутствует три оплота власти, которые и называют Великими Домами. Первый Дом, Телвани, является покровителем магов и чародеев; их дома обычно расположены внутри гигантских растений и обильно покрыты растительностью. Дом Редоран собрал под своей крышей благородных рыцарей, которые предпочитают облицовывать свои обители прочнейшими панцирями особо редких животных. Наконец, Дом Хлаалу, покровительствующий торговцам и ремесленникам, обосновался в невысоких глиняных или саманных хибарах.

Каждый Дом — не только дань архитектуре. По ходу игры вы можете присоединиться к гильдиям, которые являются распространителями силы и власти Домов. Соответственно, каждая гильдия щедро одарит вас заданиями, некими бонусами и особыми ограничениями. Апофеозом этого сотрудничества станет приобретение личного зам-



СДЕЛАЙ СВОЙ MORROWIND

Morrowind будет комплектоваться редактором, который получил название The Elder Scrolls III Construction Set. Впрочем, сами разработчики кличут его «ролевой операционной системой», намекая на мощнейшие возможности своего творения. Действительно, этот редактор может

сколь угодно глубоко менять мир Morrowind и даже создавать новые игровые вселенные. Тем самым Bethesda хочет немного сгладить краеугольный камень отсутствия поддержки многопользовательской игры.

начально били на эффекты, на стиль, на красоты, а не пытались притянуть за уши движок к параметрам среднестатистического компьютера. Однако своего они добились — картинки впечатляют, да так, что хочется зажмуриться и тряхнуть головой, пытаясь прогнать идеалистическое наваждение.

Плюс дизайн. После шаблонно-типовых коробок домов Daggerfall, за которые он получил немало знатных оплеух, три десятка(!) крупных городов Morrowind, сделанных в уникальном архитектурном стиле, будут вызывать глубокие обмороки. Во внешнем облике мегаполисов учтено буквально все — от особенностей местного климата до доминирующего влияния

ка, что является верным признаком завоевания благосклонности одного из Домов. Большой привет Baldur's Gate II.

География мира достаточно гибка. Большинство локаций создается динамически, случайным образом определяя их очередность, количество противников, расположение артефактов и пр. Разработчики провели хорошую аналогию с колодой карт — тридцать шесть фиксированных табличек, а сколько разных комбинаций...

РОЛЕВЫЕ ПРИЧУДЫ

Ролевая система Morrowind является прилизанной системой

e-shop

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

e-mail: sales@e-shop.ru



(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 276-4679

\$499.00

\$75.99		\$79.99		\$79.99		\$79.99	
(US) Unreal Tournament		(US) Orphen		(US) The Bouncer		(US) Kessen	
\$75.99		\$79.99		\$79.99		\$79.99	
(US) Dead or Alive 2: Hardcore		(US) Onimusha Warlords		(US) Summoner		(US) Oni	
\$79.99		\$79.99		\$79.99		\$79.99	
(US) TimeSplitters		(US) Donald Duck Go! sticklers		(US) Tekken Tag Tournament		(US) FIFA 2001	
\$55.99		\$55.99		\$89.99		\$19.99	
(US) Basic Memory Card		(US) PSX-2 Controller		(US) Gameshark 2		(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 48 часов MONEY BACK, смотрите подробности на www.e-shop.ru



Большинство игровых диалогов выстраиваются на лету. Ключевые слова выделяются цветом, а основные события и комментарии заносятся в специальную книгу, снабженную иллюстрациями и гиперссылками.

Daggerfall. Для каждого свежеспеченного персонажа заготовлено восемь базовых характеристик и двадцать семь умений. Последние разделяются на группы по девять штук на каждый из трех базовых классов: маг, воин и вор. Однако не спешите ехидничать, помяная всуе имя Повелителя Ужаса. Три класса условны — вы всегда можете создать свой собственный класс, комбинируя умения. Заметьте, именно умения, так как они полностью определяют особенности и характер вашего будущего персонажа. Скажем, никто не мешает вам сотворить нечто, что будет с одинаковой легкостью взламывать замки и кидаться огненными шарами.



Эта карта должна помочь с базовой навигацией во вселенной Elder Scrolls. Сразу видно, где находятся земли Morrowind, что «Даггерфол» — не только название игры, но и портового города... Ну а дополнительную информацию о вселенной и ее обитателях можно получить на сайте игры: <http://www.elderscrolls.com/main.htm>.

Несколько комментариев по поводу воров и магов. Первым в Morrowind будет полное раздолье, так как воровать можно у всех и всегда. Другой вопрос, что пойманный с поличным жулик немедленно предстанет перед суровым судом и понесет заслуженное наказание — от банального штрафа и вплоть до суровых экзекуций. Магам тоже скучать особенно не придется, так как они смогут практиковаться с двумя сотнями заклинаний, а также изготавливать новые снадобья, смешивая всевозможные ингредиенты.

Зарабатывать опыт на убийстве не получится. Удивлены? Согласен, не слишком привычно, однако для серии The Elder Scrolls такой подход стал правилом. Зато можно будет прокачивать умения — чем чаще

Несколько комментариев по поводу воров и магов. Первым в Morrowind будет полное раздолье, так как воровать можно у всех и всегда. Другой вопрос, что пойманный с поличным жулик немедленно предстанет перед суровым судом ...

вы, скажем, очищаете карманы прохожих, тем большего мастерства добьетесь в этом деле. Звучит здорово. Однако никаких специальных «классовых» ограничений в игре не предусмотрено. Если вы желаете обучить воина швырять молнии из распальцовки, то у вас есть все шансы. Именно по причине отсутствия ограничений вы и можете создавать собственные классы, выбирая любые комбинации умений.



пройти Morrowind именно таким способом будет безумно трудно. К ключевым заданиям органично присоединяются и множество дополнительных квестов. Например, вы сможете узнать тайну гибели гномов или секрет излечения от страшной вулканической болезни — если захотите, разумеется.

А вот брать с собой спутников нельзя. Существуют только считанные исключения, когда вас будут сопровождать компаньоны, но и то диктуется суровой необходимостью, но никак не вашим желанием. Сюда относятся задания, связанные с охраной большой территории, с сопровождением важной персоны или просто с массовой сечей. С другой стороны все NPC будут наделены прогрессивным AI и смогут запросто



Вы можете обворовать любого обитателя мира Morrowind. Точнее, почти любого, так как некоторые существа обладают отменным слухом и за версту могут услышать крадущегося ворышку.



поддержать разговор практически на любую тему. Секрет в том, что большая часть диалогов не является жестко заданной структурой, а генерируется по ходу дела, выбирая фразы из гигантского списка. Ну и, само собой, будет поддерживаться множество диалоговых опций, которые стали неотъемлемой частью серии, — вы можете очень тонко выбирать, в каком русле пойдет разговор, играя угрозами, комплиментами, банальностями, шутками.

Под занавес давайте подведем финальную черту под вышесказанным. Morrowind — суперглобальный ролевой проект, рассчитанный на одного игрока. Безумно красивый, завораживающе эффектный, но при этом весьма жадный до вычислительных мощностей компьютера. Потенциальный хит, возможно, даже нетленная классика жанра... А еще просто интересная игра.

Сюжетная линия состоит из цепочки квестов, которые (внимание!)... можно не выполнять. Короче говоря, игра в теории проходится одним махом, минуя все задания и головоломки. Другой вопрос, что такой путь ближе к голой теории, так как

И это, пожалуй, главное. ●



С ПОЧТОЙ ПО ЖИЗНИ!

ВАША ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА

Для того, чтобы общаться с друзьями, партнерами и клиентами, Вы можете использовать электронную почту - быстрый, удобный и надежный способ коммуникации. Компания "Зенон Н.С.П." предлагает Вашему вниманию почтовый сервер Z-Mail. Это бесплатная электронная почта с большим количеством возможностей и дополнительных сервисов.

Вы можете зарегистрировать для себя адрес электронной почты в любом из шести доменов входящих в почтовую систему Z-Mail. Этот адрес не зависит от провайдера интернет-услуг - Вы можете менять провайдеров, но адрес останется неизменным.

Непосредственно через веб-браузер, не применяя специализированных почтовых программ, с любого компьютера, подключенного к сети Интернет, Вы можете получать и отправлять электронную почту.



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

Адрес на любой вкус!

@zmail.ru

@ok.ru

@id.ru

@ru.ru

@go.ru

@quake.ru

www.ZMAIL.ru

тел.: (095) 250-4629

e-mail: info@zmail.ru

STAR WARS:

Дмитрий ЭСТРИН

Ensemble Studios делает стратегию в реальном времени для Lucas Arts... Еще совсем недавно такое сообщение показало бы нам не самой смешной шуткой. Но теперь после того, как Lucas Arts заключила аналогичные договора с ведущими разработчиками PC игр, вроде Verant и Bioware, сообщение о сотрудничестве с создателями Age of Empires не кажется таким уж невероятным.

GALACTIC BATTLEGROUND

Вообще похоже, что Lucas Arts взялась за ум. После серии неудачнейших проектов по мотивам «Звездных Войн» издательство, наконец, решило сотрудничать с теми, кто, по крайней мере, понимает, чем плохая игра отличается от хорошей. Можно сказать, что анонс **Star Wars Battleground** вернул наш интерес к продукции компании. И это после кошмарного Force Commander'a, мыльного пузыря, искусственно раздутого маркетологами до размеров жанровой революции. Пузырь, как и следовало ожидать, благополучно лопнул, попав к нам в лапы. Конечно, в очередной раз Lucas Arts рисковать не стала. Но и уходить с благодатного поля стратегий в реальном времени не решилась. Компания поступила мудро: поручила разработку новой RTS во вселенной «Звездных Войн» прославившимся создателям хитовой стратегической серии Age of Empires.

Сразу начнем с того, что **Star Wars Battleground** — игра двумерная. И, на мой скромный взгляд, это хорошо. Спрайтовые шагоходы уже сейчас выглядят значительно лучше, чем их полигонные собратья. Надо полагать, исчезнут также все проб-



лемы, связанные с обработкой полигонов, и соответственно, наши жалобы о бедных текстурах и убогих спецэффектах. Ensemble Studios, похоже, правильно поняла свою задачу. Разработчики делают яркую, красочную и вроде бы традиционную RTS, которая наверняка придется по вкусу многочисленным

фанатам Age of Empires, а не только глупым потребителям безликой продукции, обозначенной маркой Star Wars.

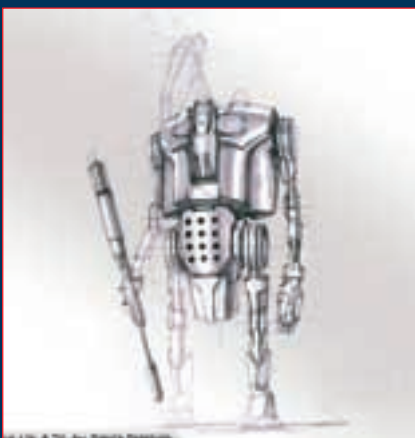
Пока очень немного известно о сюжете. В частности, разработчики сообщают о том, что действие происходит на протяжении всех че-

Пока выглядит все довольно схематично. По крайней мере, про масштаб разработчики явно забыли.



ние. Двумерный движок Age of Empires — это, возможно, не так красиво, как «революционные 3D-технологии», но зато куда более надежно. И действительно, хватит с нас трехмерности в мире «Звездных Войн». Корявые полигональные модели и неизменные проблемы с камерой — все это уже надоело. На данный момент удивляют непропорциональные размеры юнитов и зданий. Как-то все довольно схематично. Хотя, возможно, именно в этом скрывается вся суть игры.

Как вы сами легко можете понять, пока более точных сведений о недавно анонсированном **Star Wars Battlegrounds**, достать просто нереально. Разработчики упорно молчат, готовя, судя по всему, «бомбу» на приближающейся E3. Думаю, что уже в следующем номере мы сможем, куда более обстоятельно рассказать об интригующем проекте Lucas Arts и Ensemble Studios. Надеемся, что заочарований не будет. ●



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: стратегия
Издатель: Lucas Arts Разработчик: Ensemble Studios
Интернет: <http://www.lucasarts.com>
Дата выхода: осень 2001 года

тырех вышедших к этому времени эпизодов фильма и наполнено неповторимым драматизмом. До сих пор нет никаких сведений о главных героях и второстепенных персонажах, зато известно о том, что на выбор игроку будет предложено целых шесть фракций. Империя, Альянс Повстанцев, Королевство Набу, Торговая Федерация, Гунганы и... нет, вы в это не поверите, — Вуки! В

связи с последними возникает множество вопросов. Все они прозрачны и очевидны, но... похоже, вопросы придется отложить до следующего раза. Ни Lucas Arts, ни Ensemble Studios не распространяются о подробностях, предпочитая говорить общими фразами.

Конечно, технологически игра вряд ли поразит ваше воображе-



ВЫСТАВОЧНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ
ЦЕНТР
САВЕЛОВСКИЙ

Тел. 784-7223, 784-72-26

- самый большой крытый рынок компьютеров и бытовой техники!

- ✓ Самые низкие цены.
- ✓ На площади 8000 кв.м.
- ✓ У нас торгуют более 200 фирм
- ✓ Широчайший выбор техники



На 20% дешевле,
чем в магазинах

Мы ждем Вас с 10-00 до 20-00 без выходных
м. «Савеловская», Сущевский Вал, д.5.
(Из метро - направо по подземному переходу).

Олег Кафаров

Извечное противостояние добра и зла, борьба света и тьмы — вот что так любят создатели игр. Сколько вариаций этой темы увидели свет! Разработчики постоянно пытались изобрести новых демонов, заставляющих нас не спать по ночам, новых монстров, от одного вида которых мы бы подпрыгивали от ужаса. Но у них зачастую ничего из этого не выходило.

SHADOWMAN: 2ECOND COMING

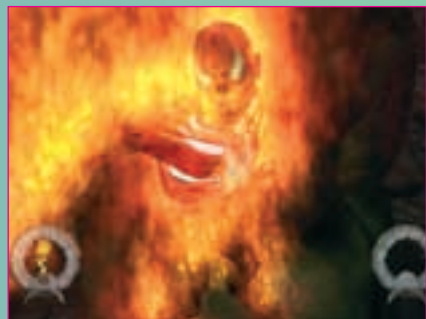
Все их монстры в лучшем случае вызывали у нас ироничную улыбку, хотя, впрочем, иногда были забавны. Acclaim долго наблюдала за рейтингом популярности игр данного жанра и реакцией геймеров, изучая все достоинства и недостатки аналогичных horror adventure, долго вынашивала идею создания особенной, ни на что не похожей игры ужасов, и вот теперь, взвесив все «за» и «против», готовит к выпуску вторую часть некогда популярного Shadowman. Первый Shadowman была очень большой игрой по своим размерам, с глубокой сюжетной линией и захватывающими приключениями. Открывая перед нами тайны древних магических культов, жестокие картины кровавых убийств, она увлекла многих и смогла надолго приковать к себе внимание. Второе ее пришествие должно стать еще более эффектным. Правда, если на Nintendo 64 и Dreamcast проект выглядел местами просто сногшибательно, то на PlayStationOne он явно не относился даже к числу хороших игр (ограниченные возможности этой консоли умудрились исковеркать игру до неузнаваемости). Именно поэтому первый Shadowman так и



В мрачной вселенной Shadowman: 2ECOND COMING вам придется постоянно находиться между миром обычным и потусторонним.

остался незамеченным обладателями PlayStationOne. Видимо, чувствуя некоторую вину перед фанатами PlayStation, Acclaim решила, что Shadowman: 2ECOND COMING должна выйти эксклюзивно для PlayStation 2. Скоро эта приставка, а вместе с ней и мы, погрузится в круговорот крови, костей и черной магии! В мрачной вселенной Shadowman: 2ECOND

следовать серию жестоких таинственных убийств. Сиквел начинается на том же месте, где мы в прошлый раз попрощались с Майклом Ле Ройем, главным героем, после того как ему удалось разделаться со всей нечистью из первой серии. Ле Рой — с первого взгляда самый обычный человек, живущий в самом обычном



ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation 2 **Жанр:** Horror adventure
Издатель: Acclaim **Разработчик:** Iguana
Онлайн: www.acclaim.com
Дата выхода: III квартал 2001

Coming вам придется постоянно находиться между миром обычным и потусторонним. Предстоит столкнуться с черной магией вуду и рас-

городке и работающий в одном из многочисленных баров Луизианы. Но с наступлением тьмы он, словно оборотень, превращается в

Shadowmana, великого могучего воина вуду.

На этот раз нам предстоит раскрыть тайну демонического сообщества Григори, состоящего из черных духов, которое пришло в наш мир с целью погрузить его в хаос. Это им не удалось сделать пару тысяч лет назад — они были повержены. Именно поэтому все это время им приходилось умело маскироваться. Целых два миллениума эти мифические злые духи жили в обликах людей и вот теперь они вновь подняли голову и хотят завладеть миром. История эта, безусловно, стара как мир и была реализована в видеоиграх уже тысячу раз, но тем не менее Acclaim решила не изобретать ничего нового и просто последовала по проторенной тропинке. Главная цель членов Григори — воскрешение их вождя Асмодеуса, способного в одночасье погубить все живое. Настоящим новаторством Acclaim, с моей точки зрения, является то, что они не стали выдумывать каких-то новых демонов, а просто взяли их из фольклора разных народов. В роли Ле Роя нам предстоит отправиться в путешествие по миру, сражаясь с темными представителями местных народных поверий. Так, мы встретимся с Фаром Дарочи, героем ирландских сказаний, иранским Джином из оловянной лампы, кульминацией же всего «турне» будет знакомство с Бабой Ягой, живущей в избушке на куриных ножках в дремучих лесах России! Последняя деталь делает **Shadowman: 2 Second Coming** особенно привлекательной и близкой по духу отечественному игроку! Всего же мы познакомимся с

пятью главными представителями местных языческих поверий. Но не стоит наивно полагать, что весь геймплей превратится из horror adventure в своеобразный экскурс по разным странам с целью изучения их древней культуры (это и по Discovery Channel посмотреть можно!).

Так вот, в самом начале игры главному герою предстоит найти тех, кто сможет помочь ему справиться с силами вуду. Для этого он разыскивает Нетти, четырехсотлетнюю жрицу культа вуду, которая живет в теле двадцатилетней девушки, а также спасает некое существо Джонти, охраняющего вход в загробный мир. Помимо этих и других персонажей, уже знакомых нам по оригинальной игре, в **Shadowman: 2 Second Coming** появятся и новые, среди которых — охотник за привидениями Томас Дикон, который прикован к инвалидной коляске, но у которого свои счета с кланом Григори. В отличие от своего предшественника, прохождение сиквела более линейно. Теперь от нас будет требоваться строго выполнять определенные задания, без какой-либо «самодеятельности». Кроме того, появилось намного больше экшн-моментов, в которых от геймера требуется быстрое принятие решений. В первой серии всем нам запомнился необъятный мир игры, который те-

перь стал еще больше и разнообразнее! На этот раз появилось значительное количество локаций, каждая из которых по-своему уникальна. Мертвые, заснувшие под снегом леса России сменяются оживленным и ярким Средним Востоком (геймплей в этом уровне выполнен в стиле Metal Gear Solid), который никак не может быть сравним с величественными готическими сводами вечности подземного царства. Что самое интересное, помимо визуальных отличий эти локации различаются еще и в плане игрового процесса. Ни один последующий этап не будет похож на предыдущий! Единственное, что остается неизменным вне зависимости от уровня — полная непредсказуемость и неожиданность развития сюжетной линии. Озлобленные демоны, хладнокровные серийные убийцы — все это будет поджидать Ле Роя буквально на каждом углу. И хотя **Shadowman: 2 Second Coming** все-таки относится к жанру ужасов, напугать она способна несколько меньше, чем ее старшая сестра. Игра стала намного динамичнее, преобла-

Technology Group. Теперь все эти навороты с суперреальными частями тела, благодаря возможностям PlayStation 2, стали еще более технологически совершенными. Также привлекают внимание и зрелищные потрясающие спецэффекты, поражающие своим размахом! Например, если это взрыв, то все сводится не просто к хлопку и вспышке — весь экран наполняется пламенем, осколками, разлетающимися при взрыве, вот-вот разобьют изнутри экран телевизора, а динамики сломаются от грохота басов!

Помимо визуальных и звуковых изменений, разработчиками полностью переработано и управление. Теперь оно стало заметно проще, позволяя во время боев одновременно сражаться «на два фронта». Особенно полезна при этом новая для **Shadowman** функция «auto-aim». В целом же оно стало очень напоминать управление из шутеров от первого лица — одна рукоятка полностью отвечает за передвижение персонажа вперед или назад, в то время

Помимо визуальных и звуковых изменений, разработчиками полностью переработано и управление. Теперь оно стало заметно проще, позволяя во время боев одновременно сражаться «на два фронта».



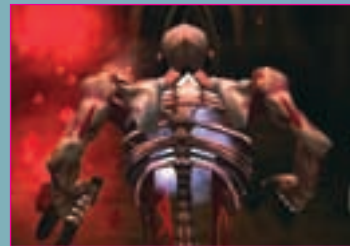
как другая — за повороты влево/вправо. На деле эти нововведения очень облегчили управление героем, тем более, что в игре представлены новые виды close-up боев, в которых иначе просто нельзя!

Помимо этого, стоит отметить, что сам Ле Рой подвергся значительной «модернизации» и в итоге стал выглядеть намного более привлекательно. Особенно впечатляют те моменты, когда каждый вечер, с исчезновением последних лучей солнца, он превращается в своего alter ego — **Shadowmana**. Арсенал его оружия состоит из всевозможных заклинаний вуду, культовых топоров и копий, а также из хорошо нам знакомых «родных» пистолетов и пулеметов.

Ждать появления **Shadowman: 2 Second Coming** следует осенью этого года (я же, честно говоря, склонен думать, что будет перенос даты релиза на более поздний срок — игра еще слишком далека от своего законченного варианта). Банально, но скажу, что и этот проект должен стать «одним из самых запоминающихся и технологически совершенных».

Это действительно так. А присутствие в нем нашей старой знакомой героини сказок, гонящийся за Ле Роем в своей ступе (интересно, а в печку на лопате совать она его тоже будет?), способно изрядно поразвлечь! Так что ждите релиза и изучайте древнюю фольклорную культуру разных стран — отлично сгодится вместо hintbook при борьбе с боссами!

В отличие от своего предшественника, прохождение сиквела более линейно. Теперь от нас будет требоваться строго выполнять определенные задания, без какой-либо «самодеятельности».



дают моменты, в которых все сводится больше к банальному уничтожению врагов, а не к дотошному изучению, буквально под микроскопом, разных закоулочков.

Те, кто лично знаком с оригинальным продуктом, возможно помнят, насколько реалистично выглядели модели главных персонажей. Прекрасная анимация, «живые» части тела — все это было создано на базе новейшей разработки Advanced

STUNTMAN

Вот с Driver 2 вышел как раз такой случай. Господа! Давайте посмотрим правде в глаза. Ну что же там такое особенное в этой глючной мейнстримовой гонке? Вот первый Driver — в нем еще была какая-то новизна, какой-то запал, энергия. А сиквел — банальная эксплуатация золотоносной идеи, паразит на теле гениального предшественника... Хотя надо отдать должное ребятам из студии Interactive Reflections: проект был раскрыт очень профессионально, мастерски, а основной акцент совершенно справедливо был сделан на две вещи — разнообразие и насыщенность игрового процесса и пресловутая атмосфера.

Но и Драйвер № 1, и Драйвер № 2 — все это пройденный этап, равно как и платформа, для которой эти игры бы-

горизонте у нас явно вырисовывается настоящий хит.

Стало быть, что такое **Stuntman** и с чем его едят? Вообще-то, название игры переводится как «Каскадер» и прекрасно отражает суть очень оригинального игрового процесса. Игроку предлагается попробовать себя в роли настоящего голливудского каскадера, крутого парня без страха и упрека, который ежедневно рискует жизнью, оставаясь при этом почти всегда в тени. Таким образом, геймплей превращается в серию постепенно усложняющихся каскадерских заданий. Такого мы еще нигде не видели. Итак, выполняешь одно задание — «ok, well done, you got 10000\$», выполняешь следующее — «exellent, you got 25000\$», берешься за следующее — «увы, парень, старушка-мама получит компенсацию». Каждый каскадерский



ДОСЬЕ

Платформа: PS2 **Жанр:** гонки с элементами экшена **Издатель:** Infogrames **Разработчик:** Reflections **Интернет:** www.infogrames.com
Дата выхода: осень 2001 года

Иван Напреенко

Среди игровых экспертов существует такой термин: «феномен Driver 2». Это говорят об игре, которая не может, не должна, не имеет права быть хитом, но она им становится. Потому что создана для того, чтобы им стать.

ли созданы. Но идея, сама концепция проекта явно далеко от того, чтобы отправиться на помойку. Interactive Reflections покрутились-покрутились и решили: будем делать на PS2 что-то-типа-драйвера, только все будет гораздо круче и навороченней. И понесли презентации, пресс-релизы, анонсы, эксклюзивные скриншоты, демонстрационные ролики... Да, это уже серьезный информационный повод, лопатой не отмахнешься. Нужно рассказывать, что же такое проект **Stuntman**, многообещающий и перспективный проект для PS2 от создателей Driver 1&2 для PlayStation. Тем более, что, если по-честному, так на

трик представляет собой серию взаимосвязанных событий. Например, герой должен, сидя за рулем такси, проехать по огромному магазину (для пушего кайфа представим себе московский ГУМ), пролетая по эскалаторам, лавируя среди посетителей, разбивая окна, и, в конце концов, завершить все это безобразие длиннющим прыжком. Звучит здорово, а выглядит еще лучше! Остается только представить, как это играется, и мечтательно пустить слюнки.

А вот еще один пример задания: герой мчится на роскошном белом спортивном авто годов 80-х по сумасшедшей

горной дороге — пропасть справа, пропасть слева, впереди поворот. Машину преследует вертолет, так что в крови наблюдается резкое повышение адреналина. В конце концов герой понимает, что от погони не уйти и... сворачивает с дороги прямо в пропасть, где далеко-далеко внизу виднеется море. Казалось бы, можно мысленно попросить прощения у близких и задуматься о вечности, но в полете машина превращается в плаватель-

ный аппарат для подводных путешествий. А чем мы хуже Джеймса Бонда?

Кстати, о Джеймсе Бонде. После знакомства с доступными материалами по игре становится очевидно, что разработчики много смотрели классику голливудского трюкового кино и советовались с профессиональными каскадерами. В частности, ребята из Interactive Reflections пригласили Вика Армстронга (Vic Armstrong), который

фильмах про Супермена (разработчики скромно сообщают, что Армстронг — большой друг Харрисона Форда).

Дополнительно известно, что события **Stuntman** будут разворачиваться в шести уголках мира, правда, пока неизвестно точно, в каких именно. Разработчиками обещаны два режима игры, Story и Arcade, и еще одна чрезвычайно любопытная фишка — возможность самому спроектировать

гично связывающий смертельную акробатику главного персонажа. Глубоко уверен, что сценаристы задумали что-то гангстерское, бандитское и безумное — а-ля все тот же Драйвер. Известно о существовании двух игровых персонажей, вызывающих противоречивые эмоции. Одного чувака зовут «Дантист», другого никак не зовут, он приходит сам — тогда становится понятно, что он простой «лондонский браток». «Браток» ходит в черном кожаном плаще, абсолютно выбрит, его лицо не изуродовано признаками интеллекта, и на шее у него золотая цепочка. Короче говоря, нормальный браток, братан, брателло — нормальный пацан, он и в Лондоне пацан. На счет «Дантиста» мы позволили себе усомниться, что этот персонаж является квалифицированным специалистом в области оральной гигиены. «Дантист» побрит почти наголо, ходит в старомодном дорогом костюме, носит какие-то невероятные очки и имеет такое брезгливое мизантропическое выражение лица, что общаться с ним просто не хочется. Какую роль эти приятные во всех отношениях люди сыграют в жизни главного героя **Stuntman**, пока не ясно, но что-то мне подсказывает, что от этих ребят нам придется долго и нудно смаковать.

Ну и в конце скажу пару слов про графику. Ее трудно назвать революционной (надеюсь, что пока еще), но в целом все выглядит очень прилично. Коньком создателей со времен Driver остались всевозможные киношные спецэффекты голливудского размаха — все эти бесконечные погони с бесчисленным множеством разбитых машин (очень, надо сказать, дорогих машин), с взрывами, невероятными прыжками через отсутствующие пролеты моста, с трамплинами, туннелями и прочей автомобильной акробатикой. Судя по впечатляющим скриншотам, в игре будет довольно интересная камера — с драматическими ракурсами, «острыми» точками зрения и т.д. На самом деле, в данном случае это жизненно важно, иначе игровой саспенс рассеется как туман в солнечный полдень. Так или иначе, разработчикам еще предстоит шлифовать и оттачивать движок игры, чтобы добиться по-настоящему зрелищных результатов.

Итак, что мы имеем в итоге? Очень оригинальную игровую концепцию, разрабатываемую прекрасно зарекомендовавшей себя студией Interactive Reflections. Перед нами потенциальный хит — стопудовый, стопроцентный, невероятно амбициозный, но от этого не менее привлекательный. Про **Stuntman** мы еще услышим, в этом сомневаться не приходится. Существует вероятность, равная примерно 74,546876%, что услышим что-то вроде «это сенсация», «это одна из лучших игр для PS2», «это нечто особенное» и так далее в том же духе. Такой вот прогноз. ●



Графическая детализация **Stuntman** просто поразительна, особенно учитывая текстовое ограничение PS2. Даже по первым скриншотам можно выдать шокирующий вывод: Shenmue отдыхает.



Дополнительно известно, что события **Stuntman** будут разворачиваться в шести уголках мира, правда, пока неизвестно точно, в каких именно. Разработчиками обещаны два режима игры, Story и Arcade и возможность самому спроектировать арену для выполнения каскадерских трюков.



выступил в роли главного консультанта проекта. В том, что этот парень профессионал с большой буквы, перестает сомневаться, когда узнаешь, что он работал над «Ты живешь только дважды», «Живи и дай умереть» и был главным координатором каскадерских спецэффектов в первых двух

арену для выполнения каскадерских трюков (Stunt Arena). В пресс-релизе сказано, что на этой самой арене «ничто не будет сдерживать развлечу». Вы знаете, очень хочется верить.

В режиме Story, по всей видимости, разворачивается какой-то сюжет, ло-

BALDUR'S GATE II THRONE OF BAAL

Сергей
Дрегалин



Будем называть вещи своими именами — Interplay зарабатывает себе на безбедную старость. От Throne of Baal за версту несет запахом коммерции, отмеченным фирменным значком value for money, то бишь, для денег исключительно. И дело тут не в супержадности компании. Просто Interplay твердо знает — съедят. Причем не просто съедят, а еще потребуют добавки.

Throne of Baal — надстройка к нетленному Baldur's Gate II, в точности повторяющая идею Tales of the Sword Coast. Новые локации, новые монстры, новые персонажи, стопроцентная интеграция, все честь по чести. Желаете махать мечом только в новых подземельях? Запросто. Хотите пройти всю игру целиком, а затем перебраться к неисследованным просторам? Тоже без проблем.

А что сюжет? Мы по-прежнему гордо держим штандарт с надписью «баалов сын». Осталось лишь отобрать точно такие же флаги у остальных отпрысков достопочтенного папши в местечке под названием Tethyr, что немногим южнее (печально) знаме-

нитого города Amn. Этим братским разборкам и посвящено продолжение Baldur's Gate II. Просто, незатейливо, банально, но неизменно интересно, особенно, когда узнаешь о новом лимите для опыта — разработчики установили новую планку аж в восемь миллионов (sic!), что, по сути, вообще снимает все ограничения. Наиболее скороспелые по части набора опыта персонажи теперь возмужают аж до сорокового уровня. Повторяю — сорокового уровня. А сороковой уровень есть смерть о двух ногах, двух руках и одной голове. Без преувеличения. Чтобы такому персонажу-исполину было не шибко скучно, гоблинов не нападется — нужны противники под стать. Синие драконы, например,



Заклинания девятого уровня в Throne of Baal будут такими же ходовыми, как и какие-нибудь Magic Missiles в оригинальной игре. Прогресс налицо — восемь миллионов очков опыта как ни как...

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RPG Разработчик: Bioware
Издатель: Interplay Компьютер: PII 233, 64 MB
RAM Интернет: <http://www.interplay.com/bg2throne/> Дата выхода: лето 2001 года

или такие зверюшки, как Solars, Planetars, Purple Dragons, Magic Golems, Hive Mothers, Red Abishai, Fire Giants и прочий сброд, который одним голым огненным шаром не испугаешь.

Основные сечи будут происходить в подземелье Watcher's Keep. Говорят, что сей шедевр дизайнерской мысли переплюнет любую локацию Baldur's Gate II, — это мы еще проверим. Зато по поводу размеров можно не сомне-

ваться — Watcher's Keep существенно больше, нежели Durlag's Tower из Tales of the Sword Coast, ежели кто таковую еще помнит. По времени прогулки по новым территориям займут порядка 40-50 часов, в зависимости от щепетильности, опыта и использования чит-кодов.

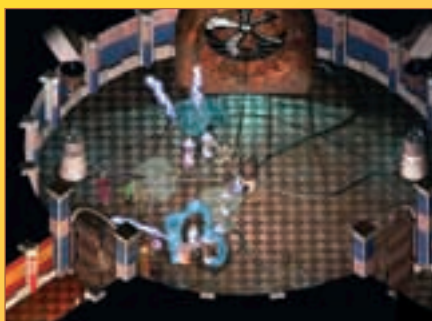
Импорт старых добрых персонажей разрешен — берите любую

умеет пользоваться расческой, а потому, что работает с особым, наиболее опасным типом магии. Необузданная магия является очень рискованным полем для экспериментов, так как результат ее действия зачастую непредсказуем. Поэтому маги, которые играют с этими силами, балансируют на грани, вступив на путь тонкой материи.

А что сюжет? Мы по-прежнему гордо держим штандарт с надписью «баалов сын». Осталось лишь отобрать точно такие же флаги у остальных отпрысков достопочтенного папаша ...



Один из залов подземелья Наблюдателей. Как видите, они на совесть позаботились о системе безопасности.



сохраненную игру и смело перекидывайте любимцев да в новые объятия. Экипировка сохранится, а опыт будет повышен до двух миллионов очков. Генерация нового персонажа также одарит будущего героя этим количеством опыта и подкинет хорошего барахлишка. Плюс еще одно преимущество генерации — новый набор, подкласс Wild Mage. Дикий этот маг не оттого, что ведет себя странно, косит безумным глазом и совершенно не

Интерфейс, управление — это ребята из Bioware оставили без изменений. Разве что добавили опциональную возможность перемещать своих подопечных в окне локальной карты на манер Icewind Dale. А вот AI немного подретушировали, причем не только для противников, но и для NPC, жителей города и ваших спутников. Кстати, о спутниках. Если вы выберете путь повторного прохождения игры с плавным въездом в продолжение, то тогда вашим компаньоном может стать любой из старых героев. А вот в рамках **Throne of Baal** доступен только один новый персонаж. Но очень крутой. Но один.

Про старые крепости/замки забудьте. Все эти с трудом завоеванные регалии в продолжении будут обезличены и подведены под единую гребенку — крепость в локации Abyss. Технические детали о том, как это будет обставлено, пока неизвестны, но суть именно такова.



Синий дракон — одна из наиболее опасных bestий игры. Именно из его чешуи можно изготовить мощнейшие доспехи.



стоит хотя бы Storm of Vengeance, который обрушивает на врагов кислотный дождичек, молнии и землетрясения? К слову, часть самых мощных заклинаний будут квестовыми, что логично, так как хороший свиток на дороге не валяется. За него еще придется не раз и не два бить рыжую морду...

В новых подземельях ждут своего звездного часа мощнейшие артефакты. Часть из них будет представлять абсолютно новые экземпляры, а часть — бонусы к прежнему конструкторам. Помните замечательный цеп Flail of Ages, который в оригинальном **Baldur's Gate II** комплектовался тремя бойками. В **Throne of Baal** — еще одну пару к этому комплекту. Кроме того, будут и сборные предметы, например, феноменально мощная броня синего дракона (Blue Dragon Scale). Другой вопрос, что за каждую часть придется расплачиваться кровушкой.

Собственно, на этом почти все. Режюмируя сентенции, **Throne of Baal** является классическим продолжением к классической игре. Interplay знает, что делает, и не спешит свертывать голову курице, несущей золотые яйца. Разумеется, это хороший повод, чтобы швырнуть камень в огород кампании или поглумиться над избранной политикой... Но давайте не будем отбирать хлеб у аналитиков и маркетологов. Для нас есть новая игра, новое продолжение к одной из лучших ролевых игр. Остальное — суета. ●

Алексей Усачев

Как ни странно, разработчики чрезвычайно редко обращаются к морской, подводной тематике в своих играх.

Можно вспомнить Subculture, «Морских Титанов», еще несколько менее удачных проектов и... И, пожалуй, все. Безграничные «Морские ресурсы» до сих пор остаются неразработанными.

А попробуйте представить себе все же игру, в которой все основное действие будет разворачиваться в синих глубинах океана. В которой каждый аспект подводной жизни получит свое отражение.

AQUANOX

Представили? Надеюсь, что да. Однако одного представления недостаточно. Дело в том, что неподалеку, а именно в Германии, живут и работают на наше благо разработчики из небезызвестной компании Massive Development. Чем же она, спросите, небезызвестна? Попробуйте вспомнить 1996 год, в котором она, вместе с Blue Byte, выпустила игру под названием Archimedean Dynasty. Надеюсь, освежилась память? Так возрадуйтесь же скорее. На этот раз Massive Development собирается в сентябре этого года выпустить продолжение игры, кстати, бывшей в свои мохнатые годы довольно популярной. Подзреваю, что среди читателей есть и те, кто не знаком с Archimedean Dynasty. Специально для них поясню: в игре предстояло покорять просторы многочисленных морей, преодолевая массу всяческих преград и опасностей. Приходилось делить право за жизнь с пиратами, наемниками и прочими редисками. Archimedean Dynasty не суждено было стать суперхитом, но по тем временам она сотворила немало шума. Теперь, глядя на свои предыдущие деяния, компания Massive

Development работает над чрезвычайно интересным проектом — Aquanox. А пока они трудятся, попробуем вникнуть, что же нам готовится к осени сего года.

Вероятно, вы уже смогли догадаться, что в игре нам предстоит покорять глубины и глубинных обитателей. Чем, как и зачем — сразу возникает набор банальных вопросов. Тут я могу рассказать много интересного. Начнем с того, что дела опять, как это уже принято в современных играх, обстоят в будущем. Относительно далеко — в 2666 году. Почему в 2666, а не в 2777 — ответить не могу, но, судя по всему, в этом есть некий смысл. Так вот, че-



ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** Simulator/Action
Издатель: FishTank Interactive **Разработчик:** Massive Development **Интернет:** <http://www.massive.de> **Требования:** Pentium II 300, 64MB Ram, 3D accelerator **Дата выхода:** сентябрь 2001

ловечество обнаружило, что жить на суше стало совсем невозможно из-за многочисленных разрушений на ней, и потому оно решило, что пора бы вплотную прибрать единствен-

ный нетронутый кусочек планеты к своим рукам и переселиться туда. Этим кусочком и стал мировой океан. Идея, согласитесь, довольно оригинальная. Вот так вот и вернул-



ся человек обратно в глубокие недра H₂O, откуда, если верить теории эволюции, вышли наши предки с мокрыми носами. Однако шутки в сторону, планета в опасности. От вас и вашей подводной лодки будет зависеть дальнейшая судьба человечества.

Ладно бы еще, если люди просто так туда решили вернуться, да обустроить хоть там нормальную жизнь. Так они там еще и воевать вздумали. Ну а, с другой стороны, куда же без этого в далеком будущем? Вот и представьте себе теперь агрессивно настроенные расы на дне океана, которых хлебом не корми, дай пострелять. Пожалуй, батюшка Нептун, если он доживет до 2666 года, будет

своего дела — Emerald «Dead-Eye» Flint. Наемник до корней своих темных волос, циничный и кровожадный, однако, неуклюжий как черепаха. Его, да и не только его, вы можете помнить как раз по Archimedean Dynasty.

Наследие наследием, однако, хотелось бы поподробнее остановиться на самом игровом процессе. Начнем, пожалуй, с самого жанра и его особенностей. Разработчики подошли к этому вопросу весьма серьезно. Глядя на однообразные сырые игры, которые заполнили все магазины, они, очевидно, решили, что если у них будет то же самое, то... судьба **Aquanox** не многим будет отличаться от незавидного су-

гинально для симулятора, решив, что оно должно быть максимально простым. Сами ребята из Massive Development называют управление very Quakish. Что ж, согласитесь, весьма интересный подход. С другой стороны, нас ожидает чрезвычайно точное отражение жизни подводного мира, прекрасно сбалансированная физическая модель и реалистичность, такая, какая только может быть в симуляторе субмарины будущего. Но не только смесью жанров должна блистать игра.

Внешняя сторона дела также заслуживает определенного внимания. Вооружившись соответствующими технологиями для повышения харизмы — абсолютно новым движком для игры под названием «Krass Engine», — разработчики, возможно, уже сейчас подсчитывают будущие гонорары от продаж **Aquanox'a**. В наше время новые движки не такая уж редкость, хотя все равно безумно приятно то, что игроделы не всегда лицензируют технологии Quake III Arena и иже с ним, предпочитая все же делать что-нибудь свое. Самое интересное

не изверги и очень хорошо понимают, что GF'3 на данный момент не каждому по карману и поэтому утверждают, что **Aquanox** будет игралбелен и на низкоуровневых машинах, просто многие из нас не увидят всей красоты, всех графических достижений игры. Что ж, нам остается только верить.

Помимо всего прочего, разработчики анонсируют чумовой gameplay. Игра будет насчитывать не менее тридцати уровней. Причем большинство из них будет отличаться не только декорациями. В частности, разработчики обещают большое разнообразие миссий, задач и способов их выполнения. Допустим, на некоторых уровнях надо будет кровожадно крушить все и вся. А в других придется робко прятаться от своих врагов, прижимаясь к очередному коралловому рифу и ведя наблюдение. Убивать противников, кстати, будет тоже не очень просто. Среди врагов, например, обещают монстры, до такой степени огромные, что будет возможность попросту летать внутри них. Характерны также слова разработчиков о жуткой атмосфере постоянного подводного кошмара. Возможно, уже сейчас стоит запастись валокордином и приготовить родственникам к крикам по ночам. Огромные затонувшие корабли, подводные пещеры, в лабиринтах которых плавают многочисленные морские аборигены. Вряд ли они очень рады новым гостям в их владениях. Хотя, наверное, многие радуются новому завтраку...



Уже глядя на скриншоты, можно с болью в сердце и стимулом в голове начинать копить денежки на очередную железку, дабы выкинуть потом хлам, который год назад мы гордо называли 3D-ускорителем.



Подводная лодка больше напоминает космический истребитель из Wing Commander, чем обычную субмарину. Она оснащена прицепом разнообразного оружия, которым можно не только врага, но и себя на тот свет отправить.

Подводная лодка больше напоминает космический истребитель из Wing Commander, чем обычную субмарину. Она оснащена прицепом разнообразного оружия, которым можно не только врага, но и себя на тот свет отправить. Правда, не советую стрелять направо и налево. В игре предусматривается порядка 70 NPC, от которых будет зависеть ваша дальнейшая миссия. Так что приготовьтесь не только к жестоким боям, но и к длительным переговорам.

огорчен таким хамством в его владениях.

Кстати, коли уж речь зашла о расах, хотел бы упомянуть, что в игре их будет, как минимум, пять: Atlantic Federation, Tornado Zone, EnTrOx, Shogunate, Clansunion. Естественно, у каждой расы будет свой главный головорез, под предводительством которого и предстоит отстаивать свои интересы. Например, у Tornado Zone будет старый корифей

ществования сотен бледных и малоизвестных игр. Посему они решили, простите за выражение, совокупить два жанра воедино. Результатом должно получиться нечто, способное удовлетворить поклонников симуляторов и поклонников action'a. Специально для первых будет реализована возможность управления подводной лодкой из кабины, а для вторых — от третьего лица. Кстати, разработчики подошли к управлению в игре весьма ори-

это то, что недавно наконец-то свет увидела супер-мега-пупер-гиперкрутая GeForce 3. А **Aquanox** — одна из немногих игр, которая заточена как раз под GF'3. Уже глядя на скриншоты, можно с болью в сердце и стимулом в голове начинать копить денежки на очередную железку, дабы выкинуть потом хлам, который год назад мы гордо называли 3D-ускорителем. Впрочем, не надо заранее паниковать и рвать на голове волосы. Разработчики ведь

Ну что ж, спешу обрадовать, что **Aquanox** действительно похожа на настоящий хит. Теперь осталось только ждать репортажей от наших коллег, которые будут на Е3. Надеюсь, их сообщения нас не разочаруют.

Олег Кафаров

RUN LIKE HELL

Ну не дает покоя разработчикам слава Resident Evil! Уж каких только клонов они не создавали: и дом ужасов, и целый город ужасов — никак не могут добиться блестящего результата! Успели даже всех нас потопить в виртуальной крови — а мы все не пугаемся! Прямо как герои «Песни про зайцев» из «Бриллиантовой руки»!

В конце осени пугать нас начнет Interplay, издав неоднозначную игру **Run Like Hell** (RLH), сделанную в жанре survival horror. Неоднозначную потому, что геймплей будет достаточно сильно отличаться от того, к чему мы так привыкли. Но об этом чуть позже — сейчас пару слов о сюжете.

Вам предлагается роль Ника Коннера, капитана космической станции Форсети, затерянной где-то в Центавре II. Изо дня в день на скутере вы ведете исследования окружаю-

щих миров в поисках полезных ископаемых. Однажды, вернувшись с очередной миссии, вы внезапно обнаруживаете, что космическая станция захвачена пришельцами. Тут и начинается самое веселье (читай: игра)!

RLH разделена на семь глав, каждая из которых представляет собой один день. Помимо Коннера в живых на станции осталось еще несколько членов экипажа, которые, затаившись в укромных уголках Форсети, ждут, чтобы их спасли.

ДОСЬЕ
 Платформа: PlayStation 2 Жанр: Survival horror
 Издатель: Interplay Разработчик: Digital Mayhem
 Онлайн: www.interplay.com
 Дата выхода: Осень 2001



Игровой процесс во многом напоминает Aliens. Вам так же придется сражаться с бесчисленными инопланетянами, напоминающими то ли крокодила, то ли динозавра. Иногда, правда, и людей — когда надев себе на «плечи» отрезанную голову убитого землянина. Геймплей состоит из двух частей. Первая заключается в неторопливом изучении станции, активации различных ее частей, нахождении определенных предметов. Вторая — в сумасшедшей беготне. Как видно из назва-

ния, удирать придется со всех ног. Видно, очень понравился разработчикам фильм «Беги, Лола, беги!», поэтому и решили реализовать его главную идею в своем творении. При ближайшем рассмотрении эти экшн-моменты очень напоминают Quick Time Events из Shenmue. Точно по такому же принципу нам придется в нужные моменты нажимать определенные кнопки, чтобы избежать столкновения со стеной или закрыть за собой дверь. Которую пришельцы тотчас же откроют!

Да, в RLH искусственный интеллект просто на высоте! Враги не только научились открывать двери, но и устраивать засады, принимать формы различных объектов и даже приспосабливаться к вашей тактике сражения. Например, если вы все время палите лазером пришельцу в глаза, то через какое-то время у него вырастут защитные линзы, если по туловищу — то панцирь. При этом вариантов мутаций может быть сколько угодно!

Также в RLH вы откроете для себя большое количество разных пазлов, способных освежить банальное «убей-и-стреляй». В одном из них вам придется управлять дройдом, чтобы незаметно проследить за пришельцами и выяснить, где их главное логово. В другом — стать настоящим хакером и взломать центральный компьютер. Предстоит поломать голову над комбинированием различных предметов, найденных на станции, чтобы изобрести необходимое оружие.

Графически все выглядит очень неплохо, но пока рано говорить о том, что нас будет ожидать в финальной версии. Модель Коннера состоит из пяти тысяч полигонов и проработана вплоть до мельчайших деталей, таких как зубы и язык. Анимация же пока оставляет желать лучшего. То же самое касается и инопланетян. Станция Форсети неуютна, мрачна и холодна. Длинные коридоры, комнаты управления, запутанные системы воздухопроводов, причалы — все это еще должно быть доведено до ума. Зато уже сейчас очевидно, что со звуком проблем точно не будет! Ин-

терактивная музыка, меняющаяся в зависимости от развития сюжета, и профессиональная озвучка, к которой привлечены актеры из Aliens The Movie и Millennium, должны быть просто на высоте!

RLH — своеобразный микс Resident Evil и Aliens. В нем воплотились лучшие черты обоих продуктов. Но сможет ли она хоть чуточку напугать бывалого геймера — неизвестно. Тем не менее, игра должна стать настоящим блокбастером! ●

Официальный издатель на территории России - компания "БУКА"

ЦЕНА СВОБОДЫ

- Новые тактические возможности персонажей - теперь твои люди ещё лучше маскируются, ещё дальше видят, ещё точнее стреляют
- Начни с нуля или импортируй записанную игру из Jagged Alliance 2: Агония Власти
- Редактор карт для желающих создать свой собственный Jagged Alliance
- Улучшенный искусственный интеллект врагов - вы стали сильнее, но усложнились и противники
- 6 уровней сложности, включая сверхсложный режим «Железная воля»
- 10 новых персонажей
- 10 новых видов оружия
- 20 новых игровых карт



Системные требования:

Процессор	Intel Pentium 133
Оперативная память	32 Мб
Видеокарта	поддерживающая 16-ти битный цвет
Места на жестком диске	650 Мб
Звуковая карта	совместимая с Windows 95/98
CD-ROM привод	2-х скоростной

По вопросам оттовоых закупок обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: market@buka.com
Искать в каталоге "Бука" почтой: тел. (095)190 9700 или e-mail: navigat@buka.ru

SIRTECH
www.sirtech.com

Бука
game entertainment
www.buka.ru

Наконец-то! Осенью! СУПЕРХИТ от Sirtech и «Буки» - Wizardry 8!

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Иван Напреенко

Выход Tony Hawk's Pro Skater 2 имел судьбоносное значение для всего спортивного жанра, оказав влияние не только на симулятор скейтборда, но и на такой нынче популярный сюжет, как сноубординг.

С появлением **THPS 2** за серией окончательно закрепилась слава самого лучшего виртуального скейтборда, породившего несметную тучу более или менее удачных подражаний. Теперь же у обладателей Game Boy Advance есть возможность познакомиться с оригинальной версией игры, которая так понравилась обладателям Playstation и Dreamcast.

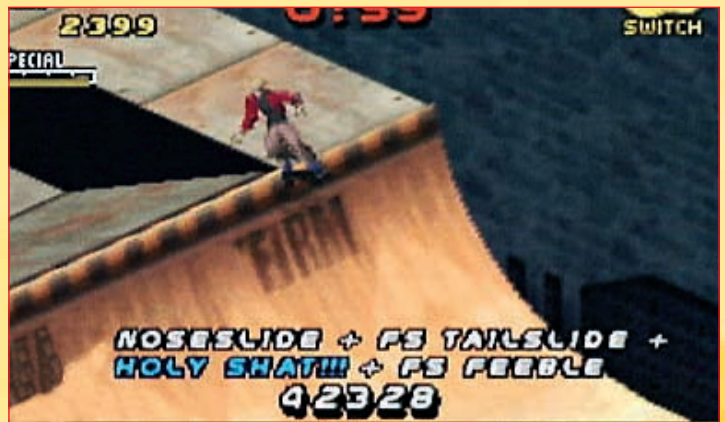
В это трудно поверить, но создателям геймбоевской версии **THPS 2** действительно удалось портировать игру практически без изменений, избежав болезненной кастрации :). Единственными «выпавшими» особенностями являются возможность создания нового гонщика и функция редактирования собственного уровня.

mode можно покататься на любом уровне, учитывая жесткий временной лимит, в то время как в free skate mode это ограничение отсутствует. Уровни игры специально отредактированы для GBA, что не мешает нам прокатиться по улицам Нью-Йорка, поставить на уши Марсель и заколбасить Рио-де-Жанейро.

Консольный вид сзади-сбоку изменился на изометрический вид сверху, что вполне логично для гей-

300 полигонов, правда, ремоделированных в спрайты), на фоне которых прекрасно анимированные персонажи будут смотреться просто замечательно. С точки зрения графики **THPS 2** недвусмысленно свидетельствует, что потенциал Game Boy Advance не стоит недооценивать. Грубо гово-

Кнопки направления будут служить для управления скейтером, а кнопки A и B для заезда на различные поверхности. Две оставшиеся кнопки (так и тянет назвать их шифтами), зарезервированы для выполнения серий и комбинаций. Трудно назвать подобное распределение удобным, хотя до



Выглядит THPS2 на GBA просто потрясающе. Стараниями команд Treyarch и Vicarious Visions, которые портировали обе версии оригинала на Dreamcast и Nintendo 64.

ДОСЬЕ Платформа: Game Boy Advance Жанр: симулятор скейтборда Издатель: Activision Разработчик: Treyarch/Vicarious Visions Online: activision.com Дата выхода: июнь 2001



Все остальные режимы остались неизменными: игрок может выбирать между career mode, single session mode, free skate mode и различными видами multiplayer mode. Согласитесь, выбор, мягко говоря, некий.

В режиме career mode вам достается роль профессионального скейлера, который должен последовательно выполнять различные задания, зарабатывая очки, совершенствуя свои способности и получая доступ к новым уровням. В single session



мбоевской версии. Остается только надеяться, что подобный ракурс не будет затруднять наблюдение за движениями игрока и мешать контролировать его прыжки и т.п.

Для дизайна уровней применены 3D-модели (герои состоят аж из

ря, в своей весовой категории игра смотрится образцом для подражания.

Естественно, в связи с ограниченными кнопочными возможностями GBA, некоторые изменения постигнут систему управления.

выхода игры выносить приговор пока рано. Уж что-то, а приговорить мы всегда успеем.

Звуковое сопровождение **THPS 2** практически полностью переключается из версий для PlayStation и Dreamcast. Композиции станут более короткими и целиком инструментальными, но, несмотря на произошедшие трансформации, атмосфера безбашенного скейтбординга изменений не претерпела. Все остальные звуки напрямую портированы с «больших консолей», так что наслаждайтесь скрежетом скейтборда об асфальт.

Суммируя все вышесказанное, можно считать, что **Tony Hawk's Pro Skater 2** с его выдающейся графикой, проверенным игровым процессом и звуковыми изысками является самой перспективной игрой для Game Boy Advance. На том стоим. ●

Иван
Напреенко

LOTUS CHALLENGE

Не надо быть фанатом жанра, чтобы, глядя на скриншоты, понять — игра может получиться просто великолепная. Ну а если не просто смотреть на статичные скриншоты, а иметь возможность поиграть в имеющуюся демоверсию, которая вполне функциональна и в общих чертах отражает игровой процесс, то положительное отношение к **Lotus Challenge** только укрепится. Да, по всей видимости, нас ждет маленький гоночный шедевр.

В игре будут задействованы 38 машин от Lotus, начиная от сверкающей новенькой Elise, или, скажем, Formula 1, и заканчивая некоторыми машинами самого агента 07. Гонять на дорогущих тачках можно будет в нескольких режимах, так что помимо банальных чемпионатов и всяких разных простых заездов, разработчики обещают много

рого ждет своя «уникальная» судьба, свои «неповторимые» задания и свои «собственные» заезды. Делайте скидку на пресс-релиз. За что могу ручаться лично — это наличие чрезвычайно эффектного каскадерского режима (выглядит



Треки щедро разбросаны по всем уголкам планеты: Лондон, Япония, Америка и т.д.

лишних безумствах. Мда, похоже, что разработчики любят нетрадиционные подходы. Я одобряю.

Но еще больше я одобряю внимание к мелким деталям, продуманную проработку мелочей — это производит впечатление. Треки щедро разбросаны по всем уголкам планеты: Лондон, Япония, Америка и т.д. Графическое исполнение просто великолепно: бэкграунды местами действительно фотореалистичны. В целом, с точки зрения графики **Lotus Challenge** — иг-



полностью деформируемы, так что царапайте, бейте и уродуйте ваши дорогущие тачки на здоровье. Только не забывайте, что все это отражается на реалистичной физической модели машины: что-нибудь не то погнете — управлять будет сложнее. А кстати, об управлении. Авторы создали эксклюзивную схему для аналогового геймпада, позволяющую в зависимости от потребностей игрока добиваться более точного и отзывчивого контроля над автомобилем.

Конечно, в **Lotus Challenge** не все так благополучно, как хотелось бы. Проблемы есть, но есть время, чтобы их решить, — в конце концов, выход игры намечен на сентябрь этого года. Авторам предстоит разобраться с хроническим торможением на трассах, глючным поведе-



ДОСЬЕ

Платформа: PS2 **Жанр:** спортивные гонки
Издатель: Virgin Interactive **Разработчик:** Virgin
Интернет: www.vie.co.uk
Дата выхода: Сентябрь 2001

гонок со спецзаданиями. Основу геймплея составит режим Story Mode. Геймер выберет себе персонажа-гонщика (или гонщицу), кото-

как участие в съемках «Угнать за 60 секунд»), возможность поиграть в автомобильный футбол (!) и поучаствовать в некоторых других зрел-

ра очень продвинутая. Смотрите на скриншоты и вглядитесь во все эти мелкие блики, отблески, свет, зеркальные поверхности и т.д. Спецэффектов задуман вагон и маленькая тележка, например — шины: от них поднимается пыль с дороги, и резина начинает дымиться, когда вы проезжаете по жидкой грязи или траве. Модели машин

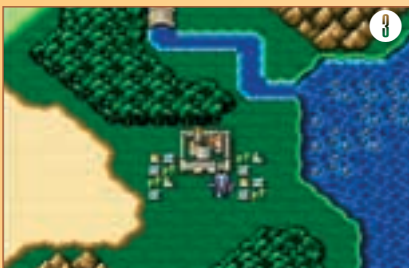
нием отдельных машин и т.п. Впереди еще много работы. И, тем не менее, **Lotus Challenge** по всем параметрам подходит на роль «качественной, технологичной красивой гонки для консоли нового поколения». Мне почему-то хочется, чтобы у разработчиков все получилось, как следует — наверное, мне просто понравилась их игра. ●



NBA STREET

Олег Кафаров

Компания EA, специализирующаяся на массовом производстве спортивных симуляторов, решила разнообразить жанр и выпустить серию игр, коренным образом отличающихся от ее предыдущих творений.



Поняв, наконец, что многие уже по горло насытились симуляторами футбола, баскетбола и бейсбола и уже ни чуточку не заинтересованы в релизе какой-нибудь FIFA 2008 или набившей оскомину NBA, «спортивная» компания решила начать «штамповать» экстрим-проекты. Мы уже успели познакомиться с ее первой игрой (SSX Snowboarding), вышедшей под новой маркой. И хоть эффекта разорвавшейся бомбы она не произвела, ей удалось слегка освежить застоявшийся жанр. Теперь же нас ожидает **NBA Street** — оригинальный баскетбол, намного более динамичный и «продвинутый», нежели другие NBA-проекты от EA.

правила, а все удовольствие получают от выполнения умопомрачительных трюков. В отличие от обыкновенного б-бола, в каждой команде **NBA Street** по три участника, игра же ведется до 21. Участвуя в турнирах, вам предстоит побывать во многих уголках мира: в США, Южной Америке, даже посреди пустыни! Всего же в **NBA Street** насчитывается шесть регионов и двенадцать арен. Все поединки происходят не в душных залах, а на открытых аренах, расположенных в самых живописных частях того или иного города. После того как вы обыграли все команды одного из регионов, вы встретитесь с командой-боссом, состоящей из мировых знаменитостей б-бола. Финальная встреча будет с великим Майклом Джорданом. При условии победы над этой звездой вы сможете включить его в состав своей команды!

Игра поможет вам стать настоящим стратегом, так как вам самому придется принимать решения, какого игрока принять в команду, а кого посадить на скамью запасных. После каждого соревнования будет предложен апгрейд физических данных ваших подопечных — и тут от вас потребуются применить определенную смекалку.

С технологической стороны **NBA Street** — заметно улучшенная версия NBA Live. А так как проект создавался теми же дизайнерами, что и SSX Snowboarding, то визуально заметна схожесть и с ним.

И все же **NBA Street** — очередной клон NBA Jam. От последней, правда, его отличают более «продвинутое» управление, убойная музыка, разнообразные арены и множество вариантов апгрейдов, которые касаются не только физических данных б-болистов, но и их внешнего вида. Несмотря ни на что, EA попыталась прыгнуть через голову, чтобы хоть как-то привлечь новых фанатов. И ей это, непременно, удастся!

В игре нам будет предложено поучаствовать в соревнованиях по дворовому баскетболу, в котором практически напрочь отсутствуют

ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation 2 Жанр: Sports
 Издатель: Electronic Arts
 Разработчик: NuFX Inc.
 Онлайн: www.ea.com
 Дата выхода: Июнь 2001

FINAL FANTASY CHRONICLES

Олег Кафаров

Не выдержав долгих лет пикетирования фанатами Final Fantasy своих офисов, божественная Square, наконец, согласилась выпустить на PSOne две свои легендарные игры: FFIV и Chrono Trigger (я уже слышу ваши радостные восклицания)!

Но что же действительно подтолкнуло Square к реинкарнации такого раритета: то ли срочно пришлось заполнить хоть чем-то долгий перерыв между «фантазиями» (FFX выйдет только через год), то ли компания действительно услышала молитвы игроков? Точные мотивы этого поступка мы вряд ли когда-нибудь узнаем.

Безусловно, наиболее ожидаемая из двух игр — FFIV (которой, кстати, в этом году исполнится 10 лет). Сюжет остался неизменным: темный рыцарь Цесил, капитан воздушной эскадрилии, понимает, что империя, которой он преданно и верно служит, полнос-

тью коррумпирована и погрязла в интригах. Поэтому он решает сделать все возможное, чтобы изменить существующий строй и предотвратить полный развал государства. Это легенда об извечном противостоянии добра и зла, чести и низкой подлости. Конечно, так как это FF, то полностью передать всю глубину и драматичность сюжета, где кроме того присутствует еще и трогательная исто-

рия любви, просто невозможно — его надо прочувствовать лично. Поэтому перейду к вещам более тривиальным.

На самом деле, проект уже был выпущен в начале девяностых на SNES (в Америке он носил имя FFII), однако теперь англоязычная версия стала более полной. FFIV заново перевели с японского, отчего она стала более «взрослой»

(целомудренная Nintendo не цензурировала!). Также появились новые заклинания и возможности героев, новые враги и новые секреты. К сожалению, FFIV — первый опыт Square в создании «портов» — и это заметно. Слишком долгое время загрузки, «глючная» музыка и небольшая заторможенность — вот, что иногда заметно в FFIV, но зато полностью исправлено в Chrono Trigger.

Как и FFIV, второй проект практически полностью сохранил свой девственный облик, который был обогащен лишь созданными специально для PSOne-версии видеозаставками, минут на двадцать. Эти ролики помогают лучше понять сюжет игры, а заключительная вставка логически выводит нас на сиквел — Chrono Cross.

В наше время высоких технологий и сюрреалистичной 3D графики иногда все-таки хочется окунуться в прошлое. Лично я благодарен Square за то, что она осуществила это путешествие во времени, вернула ушедшее десятилетие и открыла нам «истоки» бесконечного сериала!

ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation Жанр: Role Playing Game
 Издатель: Square Electronic Arts
 Разработчик: Squaresoft
 Онлайн: www.squaresoft.com
 Дата выхода: 19 июля 2001

Несколькими годами ранее мы уже имели возможность попробовать творение Digital Eclipse в деле на PSOne, Sega Saturn и Atari Jaguar. Сюжет заключался в том, что Rayman должен был разделаться с Mr. Dark. Злое существо не только разрушило Прозектона — хранителя гармонии мира, но и похитило маленьких Электрончиков, которые питают вселенную жизненной энергией, для того чтобы использовать их силу во имя зла. А на плечи старого знакомого мультяшного героя выпала нелегкая задача — спасти свой мир от козней подлого Mr. Dark и не дать ему возможности сотворить Царство Тьмы. С одной стороны, игра была завораживающей в плане графики, анимации и музыки, с другой — отпугивала многих геймеров своей чрезмерной сложностью.

Аналогичный сюжет ожидает нас и в GBA-версии. Точно так же придется начать игру в роли беспомощного Raymana, которого на протяжении всего пути добрая волшебница-эльф Бетилла будет обучать летать, по-новому бороться с врагами, использовать свои лучевые части тела самым неожиданным образом. Игровой процесс с тех пор не изменился и полностью заключается в бесконечном сражении с многочисленными врагами и постоянном продвижении вперед. Нам предстоит изучить целых 68 потрясающих красочных уровней. Как и прежде, они очень разнообразны, отличаются безукоризненным качеством прорисовки, но, в отличие от своих праотцов, стали немного легче в прохождении. Было

RAYMAN ADVANCE

Олег Кафаров

Лучевое существо по имени Rayman, которое так полюбилось многим из нас, готовится к покорению GBA. Полностью портированная с PSOne, она грозит стать самой красивой launch title во время презентации карманной консоли в Америке!

добавлено несколько новых пунктов сохранения игры, сражаться с врагами стало проще. Несмотря на все эти изменения в геймплее, **Rayman Advance** все же заметно сложнее своих «коллег» по жанру.

изъяном **Rayman Advance** является то, что все видеоролики были, к сожалению, заменены просто сменяющимися картинками.

Как бы то ни было, **Rayman Advance** станет одним из самых выдающихся творений на GBA, технически более совершенным, нежели даже «великий» Super Mario Advance. Этот двухмерный платформер, несомненно, станет фаворитом во время запуска GBA в Америке!

Digital Eclipse удалось совершить невозможное: версия на GBA визуально абсолютно ничем не отличается от всеми любимой PSOne-игры. Полностью воссоздана забываемая, очень мелодичная музыка. Единственным

ДОСЬЕ

Платформа: Game Boy Advance **Жанр:** Action
Издатель: Ubi Soft **Разработчик:** Digital Eclipse
Онлайн: www.ubisoft.com
Дата выхода: 11 июня 2001



MARIO KART ADVANCE

Олег Кафаров

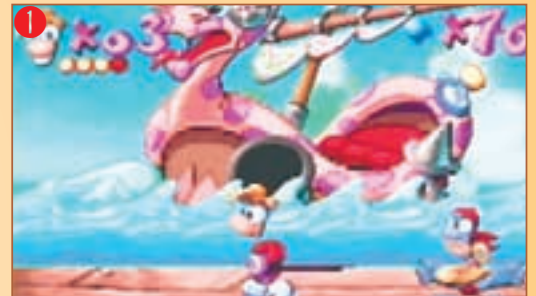
Еще в начале девяностых Nintendo осмелилась познакомить нас с новым для тех времен гоночным жанром — картингом.

Результат был просто ошеломляющим — словно наркотик, игра свела с ума буквально всех! С тех пор картинговый сериал Nintendo пользуется неизменной популярностью у тысяч, миллионов геймеров по всему миру.

После премьеры **Super Mario Kart** для SNES в 1992 году была выпущена масса клонов игры, но никому не удалось превзойти неповторимую атмосферу оригинального проекта. Поэтому у нас не было сомнений в том, что игра, безусловно, появится на Game Boy Advance. Advance-проект практически полностью повторяет легендарный **Super Mario Kart**. Все те же трассы, фирменные нинтендовские персонажи, постоянно норовящие насолить друг другу, тот же безудержный азарт игроков! На самом деле **Super Mario Kart**, с моей точки зрения, никогда не относилась полностью к жанру гонок, потому что в игре самое веселое составляла не победа в заездах, а именно участие в них. В **Mario Kart Advance** также довольно заметно влияние Mario Kart 64, принявшую в свое время пальму первенства у шестнадцатитбитной сестры. В частности, используется то же оружие (разноцветные черепахи панцири, банановая кожура и т.п.), присутствует

сумасшедший термоядерный Battle Mode. Графически проект заметно преобразился по сравнению с SNES-версией. Модели гончиков стали более яркими, четкими и «живыми», задние планы трасс выглядят намного более разнообразно и привлекательно. Геймплей и модели трасс, напротив, остались прежними на все 100%. Правда, есть очень любопытное нововведение, навеянное духом времени: помимо обычных треков, в игре есть возможность погонять под проливным дождем или же по заснеженным дорогам. В вопросе управления разработчики консервативны — оно также осталось неизменным. Для повышения уровня адреналина в крови Nintendo предлагает поучаствовать в игре одновременно четверем геймерам, соединив карманные консоли специальным проводом и вставив всего один картридж (используется система «download»). Также представлена перспективная возможность игры онлайн с помощью адаптера для сотового телефона (аксессуар еще не появился в продаже).

Что же, перед нами еще один пример прекрасного возрождения давно ушедшего в прошлое проекта. Японцы уже успели вновь по уши влюбиться в старый картинг, нас же это удовольствие ожидает лишь в августе.



ДОСЬЕ

Платформа: Game Boy Advance **Жанр:** Kart Racing
Издатель: Nintendo **Разработчик:** Intelligent Systems
Онлайн: www.nintendo.com **Дата выхода:** Август 2001 года



Сергей Овчинников



GRAN TURISMO 3 A-Spec

В Gran Turismo нет ничего особенного или примечательного. Polyphony Digital отнюдь не является основателем и родоначальником гоночного жанра. Не более, чем законодателем мод. А Kazunori Yamauchi — вовсе не Бог во плоти. И не такой уж великий гений, как склонны полагать многие журналисты.

Что же в свое время привело относительно средний игровой проект никому не известной команды к вершинам игрового Олимпа, и главное, верхним строчкам чартов продаж по всему миру? Одна очень простая вещь: серьезный подход к консольному игроку. Вся гениальность Yamauchi заключается в том, что сумел понять, чего не хватает консольным гонкам, уставшим покупать гоночные игры ради открывания новых трасс и получения секретных автомобилей, ничем не отличающихся от тех болидов, что представлены в игре изначально. Gran Turismo при всем своем графическом несовершенстве, простоте дизайна трасс и на первый взгляд весьма сомнительном походе к управлению, предложил людям главное: длинное, интересное и разнообразное путешествие в мир спортивных автомобилей. И несмотря на то, что концепция «покупай автомобили, выигрывай гон-

ДОСЬЕ

Платформа: PS2 Жанр: автосимулятор Издатель: Sony Разработчик: Polyphony Digital Продюсер: Kazunori Yamauchi Количество игроков: 1-2 Дата выхода: 28 апреля (Япония), 16 июня (США), июнь (Европа) Онлайн: www.scei.co.jp

ки, покупай новые автомобили или совершенствуй старые» совершенно не нова, Polyphony удалось впервые привести ее в соответствие с реальным миром, убедив Sony в том, что на лицензии всех ведущих производителей скупиться не стоит. Сегодня, думается, уже сами производители спортивных авто платят Sony за то, что их новые творения оказываются на экране очередной серии бестселлера. И все же, несмотря на все это, первые две серии Gran Turismo никак нельзя назвать идеальными играми. Огрехи в управлении, провальный раллийный режим, масса багов, ужасный «зернистый» движок, даже по мер-

кам PSOne выглядящий средненько, — все это мешало Gran Turismo превратиться в любимую игру. Кроме того, в GT была некоторая суховатость и неприветливость по отношению к игроку, — все от интерфейса до текстовых подсказок



Раллийный режим GT3 по сравнению с GT2 просто божественен. Реалистично и красиво.

Сергей Овчинников

9

Идеальный сиквел Gran Turismo для PlayStation2. И почти идеальная гоночная игра. На голову превосходящая все, что сейчас имеется на рынке.

Сергей Амирджанов

9

Не просто графическая доработка Gran Turismo 2, но серьезнейшим образом переделанная и продуманная игра.

Дмитрий Эстрин

9

Произошло то, чего многие из нас совсем недавно никак не ждали. Gran Turismo 3 смогла понравиться - для этого у игры есть действительно все.

Максим Заяц

9

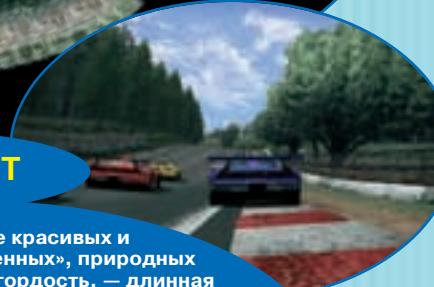
Это именно то чего мы ждали - технически совершенная и крайне динамичная игра.

36
средний балл
9,0

сквозило безразличием и порой попросту было сделано совершенно топорно. Все эти моменты скорее делали вашего покорного слугу противником Gran Turismo, нежели сторонником творения Polyphony. И тем значительнее для вас наверняка покажется вердикт над третьей частью сериала.

Над рождением новой серии Gran Turismo для PlayStation2 с огромным интересом наблюдал весь мир, — в отличие от многих своих конкурентов, Sony не стесняется показывать свои новые продукты на абсолютно любой стадии разработки. Именно так мы смогли увидеть первые блестящие машинки на технологической демке образца марта 1999 года, когда PS2 еще не существовало и в помине, а демо-версии крутились на некоем суперкомпьютере, который олицетворял собой «Next Generation PlayStation». Мы видели и играли в демо-версию Gran Turismo 2000 на двух выставках E3 подряд, в 1999 и 2000-ом годах.

Мы беседовали с лидером студии Polyphony Kazunori Yamauchi (и были весьма удивлены, услышав из его уст о том, что гений умудрился уже использовать все 100% ресурсов PS2) во время ECTS'2000 в сентябре прошлого года. Наконец, мы попробовали в действии секретную демо-версию для прессы, которая была разослана многим партнерам Sony весной этого года. Наконец, в самом конце апреля (плюс время доставки), в дни премьеры финальной версии **Gran Turismo 3 A-Spec** в Японии, к нам в руки попала, наконец, вождьеленная коробочка с результатом кропотливого труда нескольких десятков программистов и дизайнеров. Приятно отметить тот факт, что в данном случае прогресс разра-



DEEP FOREST

Одна из наиболее красивых и продуманных «естественных», природных трасс в игре. Главная ее гордость, — длинная связка быстрых поворотов, которые находятся в глущом и темном лесу, куда даже не проникают лучи света (в отличие от Trial Mountain). В остальном же трасса весьма похожа на Trial Mountain как по набору текстур, так и по тактике прохождения. Разве что Deep Forest капельку длиннее и лучше приспособлена для мощных автомобилей. Потрясающее качество текстур асфальта, и особенно, дорожной разметки. Были бы еще и полигональные деревья оцифрованы чуть приятнее, и игре вообще цены бы не было.

Одна из самых красивых трасс, Токио R246, демонстрирует экстраординарную архитектуру и обилие даже самых мелких деталей.



ботчиками был достигнут прямо-таки ошеломляющий. Из посредственной технологической демки родилась игра, которую можно смело назвать самым грандиозным гоночным симулятором всех времен и народов. И хотя на ум вновь и вновь приходит уже употребленная мною год назад цитата Бориса Романова относительно того,

да, неограниченный бюджет и ресурсы, не так уж и сложно создать шедевр», все равно заслуг Polyphony это совершенно не умаляет.

ROME

Один из треков, наиболее полно и эффективно использующих ресурсы железа PlayStation2. В то время, как версия трассы из GT2 представляла собой совершенно непонятную мешанину полигонов и игрокам приходилось концентрироваться исключительно на самой дороге, в GT3 ситуация коренным образом преобразилась, — теперь нередки ситуации, когда машину теряешь попросту по той причине, что отвлекаешься на разглядывание античных красот. Впрочем, эта трасса привлекает особое внимание и по другой причине, — именно на ней становятся действительно заметны все те маленькие трюки и ухищрения, что разработчики из Polyphony Digital продельвали с проблемными текстурами PS2. Трасса в Риме существует в двух версиях — полной и сокращенной. Впрочем, если в GT2 на более простых чемпионатах, в основном, использовалась короткая версия, то сейчас подобная дискриминация исчезла, и даже в самом начале игры вы с легкостью сможете прокатиться и по полной версии трассы.

В GT3 нет абсолютно ничего неожиданного. Игра вылизана, причесана, уложена и представлена на суд игрока на манер того, как выставляют в витринах дорогих салонов крутые спортивные автомобили. Все сделано ради того, чтобы покупателю не пришлось долго размышлять, хочет он купить новую машину или нет. Таковую-то? Еще бы! В начищенной до блеска, проверенной и перепроверенной игре попросту не к чему придираться, — настолько удачно удалось команде Polyphony отшлифовать графический движок, игровой процесс, даже менюшки и анимацию. Причем подход здесь совершенно иной, нежели, скажем, у других «высокотехнологичных» разработчиков, которые предоставляют графическим технологиям полную свободу самим говорить за себя, выдавая на экран любое полигонное месиво. Здесь же уже достаточно впечатляющая базовая картинка подверглась дополнительной обработке буквально на каждом метре поверхности. Плохо смотрится текстура? Надо осветить ее получше или с другой стороны. На этом квадратном метре асфальта неплохо бы смотрелись фигурные трещины. Было бы здорово, если бы солнечный свет отражался из



Официальный список машин

No.	Марка	Модель	Серия	Год выпуска					
1	Daihatsu	STORIA	X4	1998	64	TOYOTA	MR2	G-Limited	1998
2	Daihatsu	MIRA	TR-XX AVANZATO R	1997	65	TOYOTA	COROLLA	Rally Car	1999
3	HONDA	ACCORD	Euro-R	2000	66	TOYOTA	SPRINTER	GT-APEX(AE86 Type I)	1985
4	HONDA	RAYBRYG NSX		2000	67	TOYOTA	TRUENO	GT-APEX	1987
5	HONDA	Castrol MUGEN NSX		2000	68	TOYOTA	TRUENO	Shigeno version	
6	HONDA	ARTA NSX		2000	69	TOYOTA	MR-5	S EDITION	1999
7	HONDA	NSX	Type S Zero	1997	70	TOYOTA	AUTOBACS	GT	2000
8	HONDA	NSX	Type R	1992	71	TOYOTA	APEX MR-5		
9	HONDA	S2000	Type V	2000	72	TOYOTA	CELICA	SS-II	1999
10	HONDA	S2000		1999	73	TOYOTA	SUPRA	RZ	1997
11	HONDA	INTEGRA	Type R 98 spec	1998	74	TOYOTA	SUPRA	SZ-R	1997
12	HONDA	CIVIC	Type R(EK)	1998	75	TOYOTA	Castrol Tom's SUPRA		2000
13	HONDA	CIVIC	SIR-II(EG)	1993	76	TOYOTA	DENSO		
14	HONDA	CR-X Del-Sol	SIR	1995	77	TOYOTA	SARD SUPRA		
15	DIABLO	GT Car	2000		78	TOYOTA	ALTEZZA	RS200	1998
16	MAZDA	RX-7	Type RS	1998	79	TOYOTA	ALTEZZA	AS200	1998
17	MAZDA	RX-7	Type RZ	2000	80	TOYOTA	GT-ONE(TS020)	Race Car	1999
18	MAZDA	SAVANNA RX-7	INFINI III(FC)	1990	81	TOYOTA	GT-ONE(TS020)	Road Car	1999
19	MAZDA	EUNOS ROADSTER	NORMAL	1989	82	TOYOTA	VITZ	Euro Edition	2000
20	MAZDA	EUNOS ROADSTER	NORMAL	1993	83	TOYOTA	VITZ	RS 1.5	2000
21	MAZDA	ROADSTER	1.8 RS	1998	84	TOYOTA	CELICA	GT-FOUR(ST205)	1995
22	MAZDA	ROADSTER	RS	2000	85	Acura	CL	3.2 Type S	2000
23	MAZDA	DEMIO	GL-X	1999	86	Acura	NSX		1993
24	MITSUBISHI	FTO	GP Version R	1997	87	Acura	NSX		1997
25	MITSUBISHI	GTO	Twin Turbo	1995	88	Acura	INTEGRA	Type R	1996
26	MITSUBISHI	GTO	Twin Turbo	1999	89	Chevrolet	Corvette	GRAND SPORT	1996
27	MITSUBISHI	LANCER	Evolution IV GSR	1996	90	Chevrolet	Camaro	Z28	1997
28	MITSUBISHI	LANCER	Evolution V GSR	1998	91	Chevrolet	Corvette	Z06	2000
29	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI GSR	1999	92	Chevrolet	Camaro	SS	2000
30	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition	2000	93	Chevrolet	Corvette	CSR	2000
31	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition(stripe)	2000	94	Chrysler	PT Cruiser		2000
32	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI Rally Car	1999	95	Dodge	Viper	GTS-R Team Oreca	2000
33	MITSUBISHI	LANCER	Evolution VII GSR		96	Dodge	Viper	GTS	1998
34	NISSAN	SILVIA Varietta		2000	97	Ford	Focus	Rally Car	1998
35	NISSAN	SKYLINE	GTS-t Type M(R32)	1991	98	Ford	Escort	Rally Car	1998
36	NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec II(R32)	1994	99	Ford	Mustang	SVT Cobra R	2000
37	NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec(R33)	1997	100	Ford	GT40	Race Car	1969
38	NISSAN	R390 GT1	LM Race Car	1998	101	Ford	GT40		1966
39	NISSAN	R390 GT1	Road Car	1998	102	Shelby	Cobra		1967
40	NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec(R34)	1999	103	Alfa Romeo	156	Super Turismo	2000
41	NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec II(R34)	2000	104	Alfa Romeo	156	2.5 V6 24V	1999
42	NISSAN	PENNZOIL NISMO GT-R	GT	1999	105	Aston Martin	DB7	Vantage Coupe	2000
43	NISSAN	SILVIA	K's 2000cc(S13)	1991	106	Aston Martin	V8 Vantage		1997
44	NISSAN	SILVIA	K's 1800cc(S13)	1988	107	Audi	S4		1999
45	NISSAN	SILVIA	K's AERO(S14)	1996	108	Audi	TT	1.8T quattro	2000
46	NISSAN	SILVIA	SPEC R(S15)	1999	109	BMW	328ci		1999
47	NISSAN	180SX	Type X	1996	110	Citroen	Xsara	Rally Car	1999
48	NISSAN	LOCTITE ZEXEL	GT	2000	111	Fiat	Coupe	Turbo Plus	2000
49	NISSAN	CALSONIC SKYLINE	GT	2000	112	Gillet	Vertigo	Race Car	1997
50	NISSAN	Fairlady Z	Version S 2 seater TWINTURBO	1998	113	Jaguar	XJ220	Road Car	1992
51	SUBARU	IMPREZA	WRX STi	2000	114	Jaguar	XKR	Coupe	1999
52	SUBARU	IMPREZA	Sports WAGON STi	2000	115	Lister	Storm V12	Race Car	1999
53	SUBARU	IMPREZA	Rally Car	1999	116	Lotus	Esprit	SPORT 350	2000
54	SUBARU	IMPREZA	COUPE 22B	1998	117	Lotus	Elise	190	1998
55	SUBARU	IMPREZA	STi Version		118	Lotus	Motor Sport Elise		1999
56	SUBARU	IMPREZA	SEDAN WRX STi Ver. VI	1999	119	Mercedes-Benz	CLK55		2000
57	SUBARU	IMPREZA	WAGON WRX STi Ver. VI	1999	120	Mercedes-Benz	CL600		2000
58	SUBARU	LEGACY B4	Rally Car prototype	2001	121	Mercedes-Benz	SLK	230 Kompressor	1999
59	SUBARU	LEGACY B4	RSK	1998	122	Opel	Caribra	Touring Car	1995
60	SUBARU	LEGACY	Blitzen	2000	123	Pagani	Zonda	C12	2000
61	SUZUKI	ALTO WORKS	TOURING	1996	124	Pagani	Zonda	C12S	2000
62	Tommykaira	ZZS	WAGON GT-B		125	Peugeot	206	S16	1999
63	TOYOTA	MR2	SUZUKI SPORTS LIMITED	1997	126	Peugeot	206	Rally Car	1999
					127	Renault	Clio Sport	V6 24V	2000
					128	Renault	Clio Sport	Race Car	2000
					129	RUF	RUF 3400S		2000
					130	RUF	RUF R-GT		2000
					131	RUF	RUF CTR2		1996
					132	TVR	Tuscan	Speed 6	2000
					133	TVR	Griffith	500	1998
					134	TVR	Speed 12		2000
					135	Vauxhall	Astra	DTM Team Phoenix	2000
					136	Vauxhall	VX220		2000
					137	Vauxhall	Caribra	DTM	1995
					138	Volkswagen	New Beetle	2.0	2000
						Volkswagen	New Beetle	RSi	2000
						Volkswagen	New Beetle	Cup car	2000
						Volkswagen	Lupo	Cup car	2000

SEATTLE



Одна из самых удачных и наиболее красивых трас во всей игре. Весьма разнообразные урбанистические ландшафты, великолепная постановка освещения, обилие самых невероятных конструкций, и самое главное, типичный американский highway. В Сиэтле всегда царит ранний вечер, и жаркое солнце, заходящее над трассой, расцветивает ее своими бликами. Именно на этой трассе лучше всего реализован эффект «трехмерного» воздуха, в котором растворены бензиновые и масляные пары от автомобилей. С точки зрения дизайна трасса также практически безупречна. Есть и несколько длинных прямых, и очень неплохой «ступенчатый» подъем со слепым правым поворотом на самом верш. Имеются и медленные связки на манер «автобусной остановки» на бельгийской SPA. Чрезвычайно детализованные металлические конструкции, обилие разнообразных зданий, великолепный бейсбольный стадион Seattle Mariners (команды, принадлежащей, кстати, боссу Nintendo, Hiroshi Yamauchi), — вот главные лэндмарки этой блестящей во всех смыслах трассы.

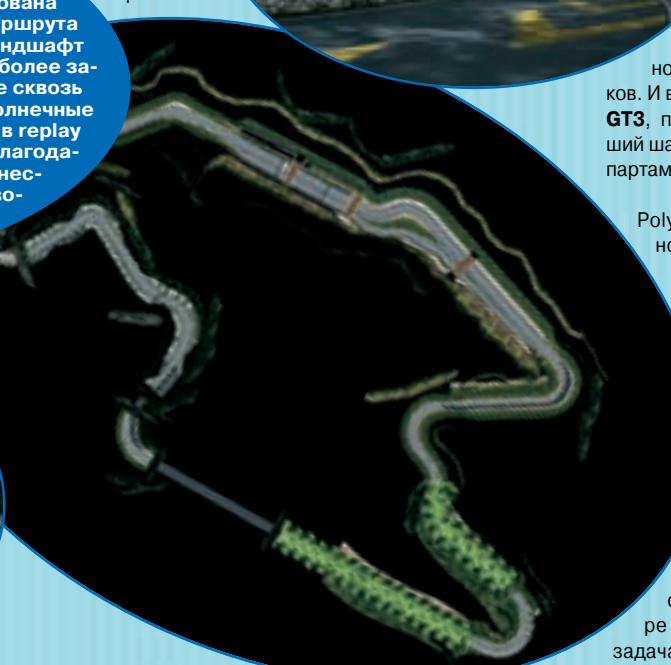
воон того окна и совсем не отражался из этого. Этот элемент конструкции лучше выглядит полигонным, а вот этот — спрайтовым. Значит, так и сделаем. Пиксели на деревьях? Скрасим их неровно пробивающимся сквозь кроны деревьев светом. В результате же во всех стандартных ситуациях игра смотрится абсолютно безукоризненно. Стоит же заняться чем-то, чего разработчики не предусмотрели (например, остановиться возле од-

го из зданий на трассе в Риме) и сразу становится видно, что, например, текстуры в игре использованы совершенно примитивные и порой на порядок более размытые и нечеткие, чем даже на Dreamcast. Что полигонные модели всего, кро-м е



Наверняка знакомая всем без исключения поклонникам сериала базовая трасса Trial Mountain в GT3 засверкала новыми красками и была порядком модифицирована по сравнению со своими предшественниками. Маршрута изменения, конечно же, не коснулись, но зато в ландшафт Polyphony добавила множество новых деталей. Наиболее заметным, конечно же, является лесной отрезок, где сквозь кромки деревьев на асфальт падают струящиеся солнечные лучи. Они, разумеется, отражаются от болидов, и в герлау все это смотрится просто убийственно красиво. Благодаря улучшившемуся управлению, трасса стала несколько быстрее (как, впрочем, и все заимствованные из GT/GT2 треки) и значительно комфортнее.

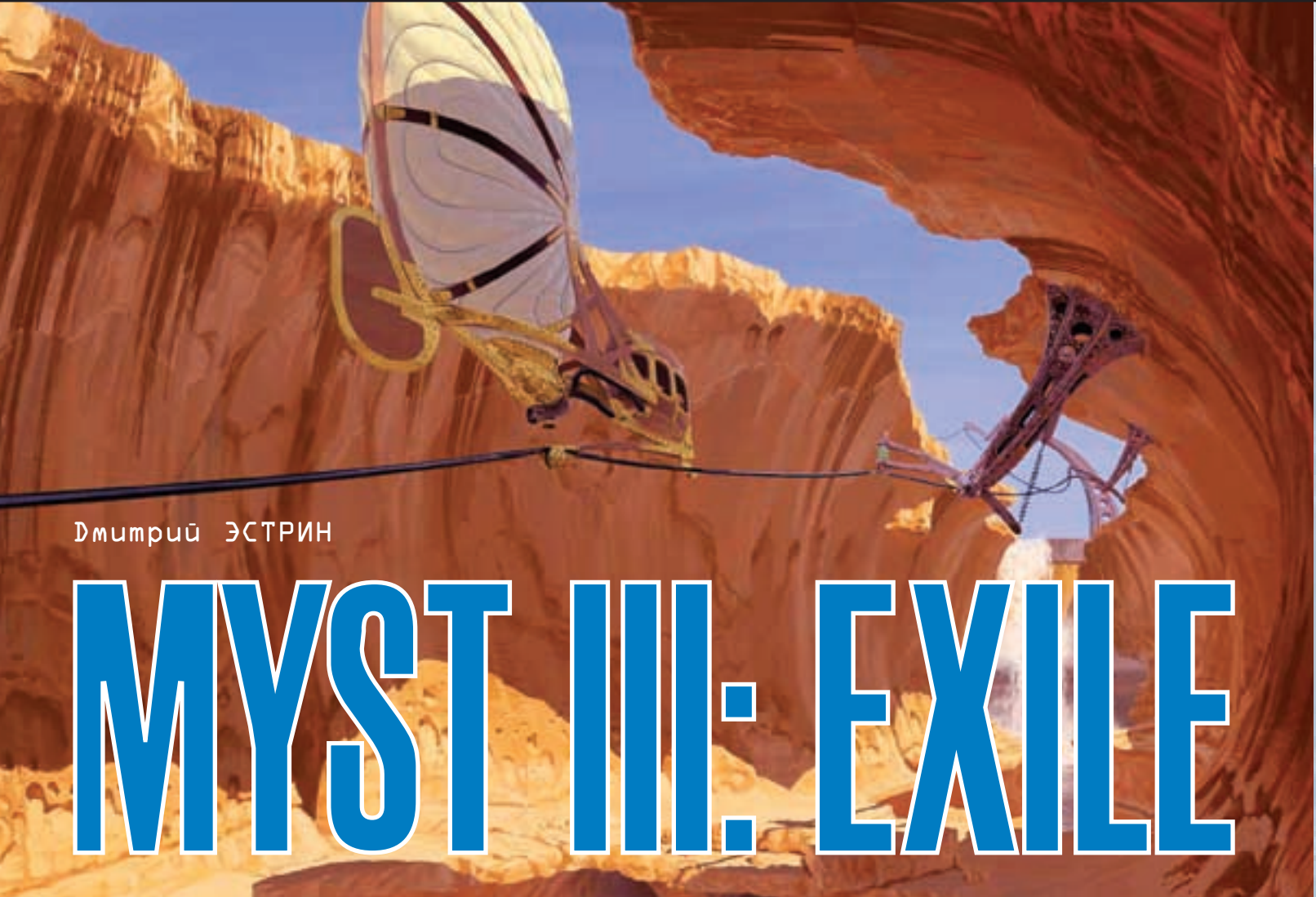
TRIAL MOUNTAIN



идеальным образом замаскировано и припрятано для занудливых игровых критиков, которым нечем забивать журнальные полосы. Не стану этим заниматься и я. Главное, что в движении GT3 смотрится по меньшей мере сверхъестественно.

Помимо превосходной графики, очаровательных анимированных меню, представленных в игре почти двух сотен автомобилей (в число которых даже попала парочка секретных машин класса «Формула-1», которые могут с ветерком прокатиться по «формулической» трассе в Монте-Карло, Gran Turismo 3 выделяется на фоне всех своих предшественников особым вниманием разработчиков к управлению. Игра теперь идет на постоянной скорости 60 кадров в секунду, и к счастью, программисты из Polyphony не поленились полностью пересчитать и, главное, переосмыслить, концепцию управления. Сигнал с аналогового джойстика теперь тоже обрабатывается 60 раз в течение одной секунды, что дает вам просто-таки непревзойденное ощущение управляемости болидом. Отныне любой поворот -это уже не суровое испытание ваших умений, а приятный, полностью контролируемый процесс. Благодаря же блестящей поддержке вибрации в Dual Shock 2 вы можете чувствовать каждую кочку, каждый камешек, каждую выбоинку в асфальте, — ощущения поистине непередаваемые. У машин, наконец-то появился центр тяжести, и ощущения простого парения над асфальтом больше не наблюдается. Тем не менее, сделано еще далеко не все, — так, например, контроль торможения мог бы быть куда более чутким и менее резким, а процедура ухода автомобиля в занос все еще выглядит несколько нереалистично, и все так же больше зависит от случайности, нежели от ваших навыков. И все-таки по части управления GT3, пожалуй, сделала еще больший шаг, нежели в графическом департаменте.

Polyphony Digital действительно является одной из ведущих игровых студий, которая теперь уже доказала и свою состоятельность на игровом рынке нового поколения. Ее новое произведение отличается высочайшим технологическим качеством, безупречным стилем и даже отчасти предлагает любителям гонок по-настоящему новые ощущения. А это в современном игровом мире весьма и весьма непростая задача..



Дмитрий ЭСТРИН

MYST III: EXILE

Десять миллионов коробок оригинального Myst и его сиквела Riven разошлись по всему миру. Невероятный успех игры, появившейся в далеком 1993 году можно объяснять по-разному, однако факт остается фактом: около семи лет Myst практически не вылезал из первой десятки в рейтинге продаж. Что представляла собой сама игра? Набор невероятных красивых картинок, связанных между собой хитрыми головоломками. Большой остров, загроможденный непонятными механизмами и устройствами, притягивал своими фантастическими пейзажами, головоломки наделяли исследование острова смыслом. Смена картинок — иллюзия передвижения. Ни о какой свободе перемещения речь, конечно, не идет, но об этом, в общем, мало кто задумывался в свое время. Минимум анимации, ноль action'a, полная статичность...

Фирма Суан, основанная двумя братьями, Рэндом Миллером и Робинот Миллером, сделала то, что до сих пор безуспешно пытаются сделать признанные гиганты игровой индустрии. Myst вовлек в игровой мир людей, которые без него никогда бы не стали проводить долгие часы за компьютером. И одновременно покорила завязанных игроманов, которые на подсознательном уровне отличают дешевку от настоящих шедевров. Такое удалось, пожалуй, еще Алексею Пажитнову. Myst объединил вокруг себя две разные «социальные» прослойки, людей, которые совсем недавно просто не могли понять друг друга.

Такое ощущение, что мы вернулись лет эдак на восемь назад. Причем в самом хорошем смысле. То есть, технологии продвинулись, а вдохновенность, особая атмосфера и идеология остались. Myst III: Exile, таким образом, оказывается одновременно римейком и продолжением легендарной игровой серии. Серии, ставшей одной из самых популярных за всю историю существования игровой PC-индустрии.

ДОСЬЕ Платформа: PC Жанр: adventure Издатель: Ubisoft
 Разработчик: Presto Studios
 Требования к компьютеру: Pentium II 233, 64 MB RAM, Win'95/98/2000
 Интернет: <http://www.myst3.com>

Причины этого феномена, а также бешеной популярности игры, могут быть самыми разными. Myst обрекал игрока на активную бездеятельность, на простое наблюдение, которое, кстати, оказывалось ключом к решению многих головоломок. А поскольку наблюдать, точнее, смотреть в экран мо-

Дмитрий Эстрин

8

Никаких революций, ничего принципиально нового или особо прогрессивного. Это технологически продвинутый Myst более сбалансированный, чем Riven.

Сергей Амирджанов

8

По-прежнему самый красивый, самый статичный и самый выразительный представитель жанра графической адвенчуры. Myst — это навсегда.

Борис Романов

8

Myst как Myst.И этим сказано все. То же самое, разве что поправивше, чем ранее. Продукт для поклонников жанра.

Максим Заяц

9

Эталонный образец жанра — сложный, интересный и умопомрачительно красивый квест.

33
 средний балл
8,3

нитора, было безумно приятно, Myst избежал судьбы прочих похожих игр.

Riven, как и следовало ожидать, не произвел революцию. Сравнительно обычный сиквел для самых оторванных фанатиков Myst. Разработчики на этот раз поняли свою задачу довольно странно. Чтобы продолжение знаменитого квеста было интереснее, нужно сделать головоломки более сложными — так решили ребята из Суап. В результате продолжение, в общем, пользовалось успехом лишь среди любителей замороченных пазлов. Обычный игрок испытывал серьезнейшие сложности в процессе прохождения игры. Большая часть головоломок отличалась, на мой взгляд, нелогичностью, которая, кстати, прекрасно характеризует Riven сам по себе. Короче говоря, заметного следа в игровой индустрии сиквел Myst'a не оставил, навеки



Несмотря на постоянное разрешение 640*480, игра выглядит более чем достойно. Обратите внимание на своеобразие архитектуры.



Проработанные концепт-арты говорят о тщательности подхода Presto Studios к разработке Myst III Exile. Каждый такой рисунок представляет собой художественную ценность.



Сюжет **Myst III: Exile** логически связан с сюжетной линией первых двух частей серии. Суть в том, что в другой реальности существует таинственная раса D'ni, обладающая уникальными возможностями. В частности, представители этой расы пишут магические книги, которые в результате оказываются порталами в другие миры. В Myst вы, кстати, путешествовали по миру, созданному персонажем по имени Атрус. **Exile** начинается со своеоб-

прославившись, просто как сиквел Myst'a.

Возможно, другая судьба ждет третью часть серии, которая разрабатывается компанией Presto Studios. Создатели Journeyman Project подошли к делу со всей серьезностью. В отношении стиля, дизайна и атмосферы **Myst III: Exile** безупречен. Команда Суап вряд ли справилась бы со своей задачей лучше. Наверное, именно по этому Суап передала права на разработку третьей части Myst'a компании Presto Studios. Повторяю, большой разницы вы не заметите и, по крайней мере, точно не будете испытывать ностальгию по 1993 году.

Когда я в первый раз увидел Myst, то первая аналогия, пришедшая на ум, была довольно необычна. Я почему-то вспомнил текстовые квесты. Что такое текстовый квест? Это, когда на экране высвечиваются несколько предложений, вроде: «Вы стоите на опушке соснового леса. Дорога превращается в заросшую тропинку. Слева вы видите очертания средневекового города, справа едва заметны в тумане Черные Горы. Ваши действия?». Вы вольны были набрать с клавиатуры несколько команд, типа: «Идти вперед». Тогда появ-



лялся следующий текст: «Вы с трудом продираетесь сквозь заросли кустарника и выходите на поляну, освещенную солнцем. На поляне — покосившаяся изба, в которой, кажется, давно уже никого не было. Вы замечаете, что тропинка исчезла, и понимаете, что идти дальше в лес опасно. Ваши действия?». И так далее и тому подобное... Многие игроки со стажем до сих пор уверяют, что это был настоящий расцвет игровых технологий, потому что наше воображение не ограничивалось скучной, коряво нарисованной картинкой. С выходом Myst появился мощный аргумент, которому бородатые геймеры не могли ничего противопоставить. До фантазмагорических пейзажей удивительной красоты вряд ли догннулась бы фантазия среднестатистического поклонника Сальвадора Дали. Команда Суап доказала, что то, что написано словами, можно прекрасно изобразить на мониторе без потери художественного качества.



большом желании. Порой даже возникает впечатление, что все это мы уже видели. Хотя, на самом деле, больше всего оригинальный Myst напоминают лишь джунгли Edanna. Все остальное вполне оригинально.

Банальные стрелочки на курсоре, которые указывали ли бы следующую локацию, легко решились бы проблему. К сожалению, разработчики решили обойтись без них. Зря... В итоге исследование некоторых миров также превращается в весьма своеобразную головоломку.

Как известно, большую часть игрового процесса в Myst занимает исследование окружающего мира и решение головоломок. Что касается исследований, то здесь не все благополучно. Подвел стандартный интерфейс point&click. Точнее, подвел не он, а его недоработанность. Так, например,

С другими головоломками, впрочем, все в порядке. Они стали на порядок проще, чем знаменитые загадки Riven, по крайней мере, более логичны. Если мы поворачиваем какой-нибудь рычаг, то, как правило, имеем

Информация к размышлению: Myst вышел на одном диске. Riven — на пяти. Myst III: Exile — на четырех. Можно ли из этих фактов сделать какие-нибудь выводы? Эволюция? Деграция? Пожалуй, ничего определенного сказать нельзя. Однако какой-то смысл в этих цифрах, наверное, имеется...

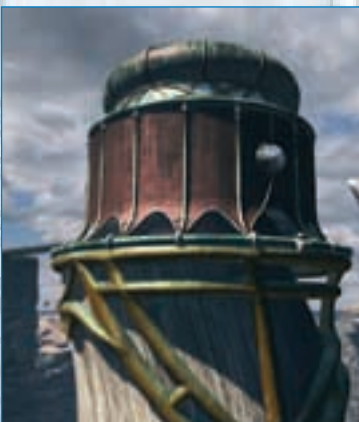
разного пролога: вы разговариваете с Атрисом и узнаете от него, что люди D'ni под его началом пытаются перестроить общество в новом прекрасном мире Releshaan. Далее события развиваются с невероятной скоростью. Неожиданно появляется оборванец, который нагло похищает стратегически важную книгу, поджигает обитель Атриса и исчезает.

Что делать? Разумеется, преследовать негодяя, скрывшегося в мире J'Nanin. Первые несколько «шагов» мы сможем видеть удаляющуюся спину похитителя, который главного героя, кажется, совсем не боится. Однако до возвращения Releshaan в руки законного владельца еще далеко. Впереди огромное количество головоломок, прекрасные и таинственные пейзажи, новые Myst'образные открытия...

Самое заметное изменение, постигшее игру со времен Riven — это возможность в каждой отдельной локации крутить «головой». Теперь локация превратилась в эдакую панорамную картинку, в которой мы обладаем свободой обзора в 360 градусов. Можно повернуться налево или направо. Можно посмотреть себе под ноги или взглянуть на солнце (кстати, эффект ярких солнечных лучей реализован действительно не плохо). То есть, все так же оставаясь без свободы перемещения, мы приобрели полную свободу обзора. А свобода перемещения... По-моему Real Myst 3D вдохновил не многих. И, думается, мне дело вовсе не в завышенных системных требованиях и забавности движений. Просто Myst'у никогда не быть Quake'ом. Современные технологии — это, вне всяких сомнений, хорошо, но не всегда стоит



Мир Myst III: Exile наполнен странными механизмами. Каждый из них связан с какой-либо головоломкой.



Самое заметное изменение, постигшее игру со времен Riven — это возможность в каждой отдельной локации крутить «головой». Теперь локация превратилась в эдакую панорамную картинку, в которой мы обладаем свободой обзора в 360 градусов.

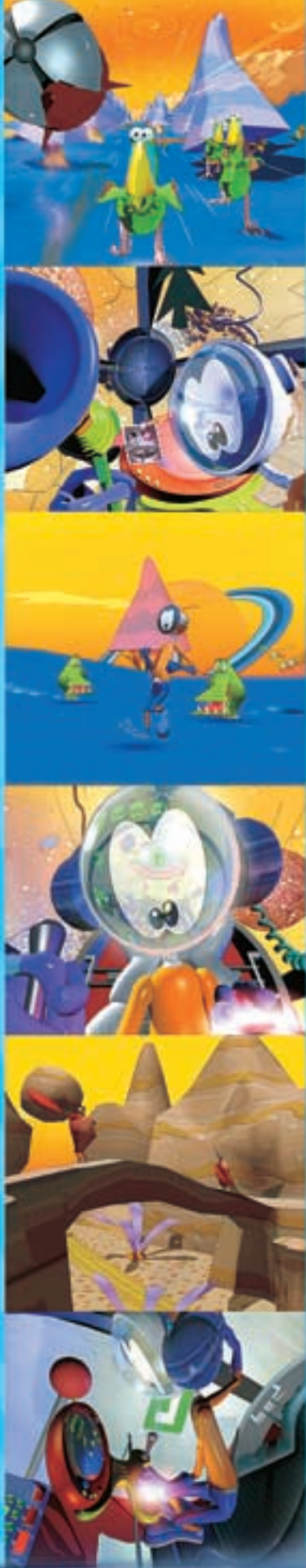
использовать их настолько прямолинейно и даже твердолюбо.

В процессе прохождения нам предстоит побывать в четырех мирах. J'Nanin, о котором мы уже говорили, Voltaic, Amateria, Edanna — все они чрезвычайно разные. Безупречный дизайн и великолепная атмосфера сохранены везде, но Edanna с J'Nanin спутать невозможно даже при самом

выяснить, интерактивен ли интересующий нас предмет можно исключительно эмпирическим путем. Кликаем на предмете: если ничего не происходит, значит, объект не интерактивен, если что-то происходит, то... В общем, понятно. С этим еще можно смириться, но передвижение... В частности, ориентироваться в лесах Edanna чрезвычайно сложно, несмотря даже на стопроцентную свободу обзора.

возможность наблюдать, что же изменилось в окружающем нас мире. Проблема, возникающая на пути решения головоломок, исключительна: чаще всего просто непонятно, в чем состоит та или иная задача. Достаточно понять это, а все остальное — уже дело техники.

В целом, Myst III: Exile не разочарует тех, кто ждал третьей части легендарной серии. Игра именно такая, какой она и должна была бы быть. Ничего, способного потрясти наше воображение, в Myst III: Exile нет, но менее интересно играть от этого не становится. Творение Presto Studios согдится и в качестве прекрасного подтверждения того, что жанр adventure умирать ни в коем случае не собирается. ●



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

АКИМБО

МАЛЕНЬКИЙ ВОИН



Увидев эту игру в первый раз, я воскликнул: «Это именно то, чего мне так не хватало!» Поиграв полчаса и десяток раз вернувшись к началу уровня, пришлось мрачно добавить: «Ну, по крайней мере, это красиво.» А спустя еще несколько часов я уже чувствовал себя достойным последователем Ли Сяо Луна и навязчиво рекомендовал «Акимбо» всем своим друзьям и знакомым.

однажды на морском берегу неподалеку от своей хижины Акимбо нашел бутылку с запиской. В ней говорилось, что злой дракон по кличке Клык с помощью черной магии захватил прекрасный Остров Черепах и поработил всех его обитателей. Ему не удалось

Разработчики аркады, поименованной в оригинале Akimbo: Kung-Fu Hero, живут в Швеции и называют себя Iridon Interactive. Нам эта команда известна по гонкам «Не тормози!» и... и все. Локализацией оригинальной версии, в России получившей название «Акимбо: Маленький воин», занималась компания Snowball, издателем выступил «Новый Диск». «Акимбо» принадлежит к столь редкому на PC и столь мною любимому жанру «платформенная аркада». Это означает, что главный герой бу-

дет бегать, прыгать, неустанно сражаться с многочисленными врагами — и все это в традиционных двух измерениях, без устрашающего обилия полигонов и возможности заблудиться в них.

Сюжет для платформенной аркады — штука вовсе не обязательная, однако разработчики потрудились и над его созданием. Акимбо — маленький мастер боевых искусств, комсомолец, спортсмен и, наконец, просто красавец. Он всегда готов прийти на помощь попавшим в беду. И вот



Максим Заяц

7

Традиционная платформенная аркада — увлекательная, хотя и не лишенная некоторых недостатков.

Сергей Амирджанов

7

Не по-детски сложная и весьма странная по дизайну платформенная аркада, замечательная уже тем, что такие проекты продолжают существовать и выходить.

Дмитрий Эстрин

8

Веселая платформенная аркада, чье появление на PC не может не обрадовать. Сложновато, но зато разнообразно и красиво.

Борис Романов

7

Платформенная аркада, увлекательная, но не лишенная недостатков.

29
средний балл
7,3

покорить только двенадцать волшебников, некогда правивших островом, но силы их уже на исходе. Конечно, брошенная в море бутылка — не самый эффективный призыв о помощи, но главное, что в итоге письмо мышло своего адресата. Не раздумывая, Акимбо отправился в путь. С этого момента его жизнь и судьба Острова Черепах — в наших руках.

Основная цель Акимбо — собрать разбросанные по острову части заклинания, которое поможет ему справиться с драконом. Эта задача несколько осложняется тем, что большинство обитателей этого мира, мягко говоря, не слишком дружелюбно относятся к маленькому воину. Чайки, ежи, пауки, летучие мыши, мухи и даже довольно юркие моллюски — столкновение с любой из этих тварей отнимает у Акимбо одну из его немногочис-

гов Акимбо угрожают еще и многочисленные пропасти, шипы, ловушки. Да что там говорить — буквально через несколько минут игры несчастный ребенок может попросту загнуться от голода! Положение было бы вовсе безнадежным, если бы не вырвали многочисленные бонусы, щедро разбросанные по острову разработчиками игры. Акимбо — хороший мальчик, он кушает ба-

ваны. Нет, что ни говори, художники игры потрудились на славу. Не обошлось, конечно, и без курьезов. Так, например, Акимбо без труда выполняет самые головоломные приемы/удары/перевороты, но передвигается и прыгает с такой величайшей неспешностью, что его можно легко принять за сумоиста. К тому же ребенок, только что крутивший в воздухе



Все действие происходит на фоне ярких тропических пейзажей.

головоломное сальто и одной левой сокрушавший десятки врагов, теряется и орет от ужаса, стоя на краю платформы. Похоже, у него просто боязнь высоты... хотя падать вниз он может без всякого вреда для своего здоровья.

Традиционно музыку из аркадных игр не берут на конкурс «Евровидение» по причине некоторой простоты и однообразности. Разработчики «Акимбо» решили во всем следовать канонам жанра, и потому на звуковом оформлении особо выкладываться не стали — сделали и ладно. Зато бонусов у игры навалом, и среди них даже несколько mp3 с темами из разных этапов и скин для WinAmp. В общем, кому пона-



ленных жизнью. Разумеется, он может прыгать, бегать и уворачиваться — но такой путь не к лицу доблестному маленькому воину. Что на самом деле является решением всех проблем — так это хороший удар ногой. Боевых приемов игре и в самом деле предостаточно, но они мало чем отличаются друг от друга, и результат у них всегда один: поверженный враг навсегда избавляется от власти Клыка... правда, несколько радикальным способом. Помимо живых вра-

ДОСЬЕ Платформа: PC Жанр: arcade Издатель: Новый Диск Разработчик: Iridon Interactive Локализация: Snowball Требуется к компьютеру: Pentium 200, 64Мб RAM Интернет: <http://www.snowball.ru/>

наны и морковку, собирает всякие монетки, мечи и сюрискины и не отступает ни на шаг на пути к своей цели. Путь этот порой бывает весьма запутанным, и тогда нам приходится спешно отыскивать какой-нибудь рычаг или ключ для того чтобы благополучно преодолеть очередной этап и встретиться с боссом.

В результате скучать не придется — это можно гарантировать смело. А главное, «красота-то вокруг какая — лепота!» Все действие происходит на фоне ярких тропических пейзажей, многочисленные обитатели Острова Черепах великолепно нарисованы и анимиро-

вилось — милости простим в папку «Extras».

К локализации придраться не удалось — как и всегда, у Snowball все переведено максимально добротное и качественно. Да и сама игра при минимальном количестве недостатков захватывает надолго. Помните старые приставочные времена? Ночь, пять утра, тускло светится экран телевизора — и внезапно, срывая родственников с постели, по дому разносится дикий вопль: «Н-Е-Е-Т!!! Это была последняя жизнь...». Здесь все почти так же — ну разве что цветов побольше и графика посимпатичнее. Но жизнь все равно последняя, зараза... ●



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

MERCHANT PRINCE II

Лев Емельянов



Есть такое понятие — непризнанный гений. И применимо оно не только к людям, но и к целым игровым компаниям, таким, например, как Holistic Design.

Вообще, Holistic — фирма уникальная. Основная сфера ее деятельности — создание настольных ролевых и миниатюрных игр на базе собственной игровой вселенной «Fading Suns». А в свободное время эти ребята валяют компьютерные игры. Крутейшие игрушки, опережающие свое время и раздвигающие границы жанра. Настолько навороченные, что в них почти никто не играет, зато заложенные в них идеи потом с успехом используют другие разработчики, которым и достается вся слава.

Вот, например, Hammer of the Gods — идейный предшественник King's Bounty и Heroes of M&M, вышедшая в далеком 1994 году. Игра была так необычна, сложна и переполнена багами, что в нее почти никто не въехал, и

вскоре она оказалась благополучно забыта.

А в 1996-м вышла величайшая стратегическая игра всех времен и народов — Emperor of the Fading Suns. Голову даю на отсечение — вы такого не видели и вряд ли когда-нибудь увидите. Представьте себе космическую стратегию класса Master of Orion II — с сотнями звезд, тысячами планет, экономикой, наукой, конструированием флотов, дипломатией и т.д. Тактические сражения в космосе и (внимание!) — войны на поверхности планет в стиле Panzer General! Плюс детально проработанная игровая вселенная с хитросплетениями политики, религии, экономики, шпионажа и кровной мести... Шедевр, в который было НЕВОЗМОЖНО играть. Сейчас объясню.

Игра шла на конфигурации DX486-66 с 8 MB RAM (интересно, помнит ли еще кто-нибудь такие машины?). Но даже на P-166 с 32 MB (в то время — вершина инженерной мысли, недостижимая мечта любого геймера) ход

компьютерного соперника занимал около получаса реального времени. Оценили? Теперь понятно, почему EoFS стала кумиром для кучки фанатов, но с треском провалилась по продажам?



Римский Папа на смертном одре. Кто-то будет следующим...



Идем дальше. В 1998 году Holistic Design сваяла лучшую на данный момент игру во вселенной Warhammer 40000 — Final Liberation. Это... у меня просто не хватает слов описать вам это чудо. Пошаговый воргейм, немного напоминающий Steel Panthers. Интересно — не оторваться. А музыка... А ролики... А непередаваемая атмосфера «настоящего Warhammer'а», которую не

Лев Емельянов

9

В своей нише эта игра — шедевр. Я ей прощаю все внешние шероховатости, а за полученное удовольствие, не колеблясь, поставил бы и 10.

Сергей Амирджанов

7

Комплексная, интересная и необычная, хотя и достаточно неприятная с графической точки зрения стратегия.

Дмитрий Эстрин

7

Стратегия специально для тех, кто любит стратегии. Действительно довольно оригинально, хотя и несколько отстало в технологическом плане.

Максим Заяц

7

Ремейк хита начала 90-х, бесконечно похожий на оригинал — и по увлекательности и, увы, по графике.

30
средний балл
7,5

удалось воспроизвести НИ ОДНОЙ другой компьютерной игре... И что в итоге? Игровые журналы придрались к графике, а среднестатистические геймеры просто не смогли пройти самую первую «туториальную» миссию. И Final Liberation благополучно разделила участь своих предшественниц — забвение.

Вы спросите — к чему это я забабал такое длинное вступление? Все очень просто: Holistic Design сделала римейк одной из своих самых первых игрушек — **Merchant Prince**, изданной аж в 1993 году. И данная статья — это одна сплошная ностальгия. Чистая и неразбавленная. Все, абсолютно все в **Merchant Prince II** навеивает воспоминания о тех далеких временах, когда пиво было вкуснее, печень — здоровее, девушки — добрее, а каждая компьютерная игра — прорывом к новым вершинам.

Когда я увидел этот милый шрифт, выглядящий в 800x600 как в 320x200, мне хотелось плакать от счастья. Здравствуй, божественно плоская карта, разбитая на квадратики (никакой изометрии — вид строго сверху)! Какое наслаждение наблюдать эти прелестные юниты, передвигающиеся по клеточкам, и здоровенные крестики, отмечающие их путь... Но хватит о графике, тем более что вы и сами сможете ее оценить, кинув лишь один беглый взгляд на скрины. Перейдем лучше сразу к геймплею.

Основная идея MP2 проста, как все гениальное. Любой город производит какие-нибудь товары (и готов дешево продавать их), но нуждается в других товарах (которые готов покупать по высокой цене). Ваша задача — перевозить грузы (всего их 18 типов), извлекая прибыль из разницы в цене. Вот, в общем-то, и все. Все?! Как бы не так! Это — лишь основа, на которую нанизано еще очень много всего.

Например, есть города, открытые для ваших судов и караванов, а есть — закрытые. То ли у них дружба с ваши-

ми конкурентами, то ли просто вас там не любят. Самый простой способ решить проблему — дать властям взятку, но стоит ли платить такие деньги, ведь неизвестно, какую город принесет прибыль. Поэтому можно... ну, скажем, убить дожа. Или атаковать город наемниками... Или еще какую пакость сотворить...

Да что там другие города, у нас в родной Венеции, родине незабвенного Казановы, забот выше крыши. Ведь золото — это только средство достижения власти, светской и духовной. Например, при наличии высокой популярности в народе и поддержки в сенате вы можете претендовать на место дожа. А как добиться такой поддержки? Взятками! Здесь все продается и все покупается в буквальном смысле слова — корабли и товары, сенаторы и кардиналы, убийцы и слава — хватило бы денег.

А если у игрока хватит бабла, чтобы подкупить достаточно кардиналов в разных католических городах, то он может замахнуть и на престол Римского Папы. А что делать с тем Папой, который в данный момент сидит в Ватикане? Яд, кинжал убийцы, компромат... В таком деле все средства хороши.

Но вернемся в Венецию, тем более что одно из основных меню выполне-



но именно в виде панорамы этого города, и вкратце пройдемся по доступным опциям.

Итак, Дворец Дожа — здесь покупают сенаторов и сами становятся Дожами на очередных выборах. Впрочем, не расстраивайтесь, если этот пост не достанется вам с первого раза — при наличии достаточного количества подкупленных сенаторов новый Дожд непременно предложит вам какое-нибудь теплое местечко, и вы сможете... э-э... ну, например, вешать сенаторов, поддерживающих конкурентов. Знаете, как это приятно?

Собор св. Марка — место покупки кардиналов. Как я уже говорил, при достаточном рвении стать Римским Папой — вещь вполне реальная.

Колокольня — наем войск, которыми можно грабить караваны конкурентов, атаковать недружественные города и вообще — всячески развлекаться.

Мастерская — покупка научных изобретений. Об этом — чуть подробнее. Технологическое древо MP2 делает честь любой косми-

И напоследок два чисто хозяйственных объекта: верфь — покупка новых судов, и склад — хранение товаров.

Теперь о торговле. Прежде всего, запомните две горячие клавиши, без которых будет трудно воевать с интерфейсом, доставшимся игре в наследство от прародителя: W — переход к следующему юниту, G — приказ двигаться по заданному маршруту.

Хотя основной двигатель торговли в Италии XIV века — это морские перевозки, никто не запрещает вам строить дороги и отправлять сухопутные караваны. Более того, один из самых прибыльных маршрутов, по крайней мере, в начале игры, это Венеция — Будапешт. Из Венеции везем стекло, а обратно — золото. Несколько рейсов — и вы богач. Очень хорошо подобран баланс относительной стоимости товаров — чувствуются настоящие корни игры. Цены на дорогие вещи, вроде золота или реликвий, редко различаются более чем на 30-40%. Зато стоимость дешевых продуктов, например, пшеницы, может варьироваться в три и бо-



ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** пошаговая экономическая стратегия **Издатель:** TalonSoft
Разработчик: Holistic Design
Компьютер: Pentium 166, 32 Mb RAM
Онлайн: www.holistic-design.com

Вражеский сенатор повешен. Пустяк, а как приятно!



ческой стратегии. Изобретения делятся на 5 типов: общие улучшения, городские (дешевле товары, меньше смертность при эпидемиях), наземные (караваны быстрее ходят и лучше переживают катастрофы), морские (то же самое с кораблями) и военные (апгрейды войск). Стоит все это удовольствие недешево и окупается не скоро, что придает игре еще большую глубину и «стратегичность».

Башня с часами — покупка недвижимости и произведений искусства. Сильно повышает популярность. Хотя и дорого.

Логово бандитов — наем убийц, отравителей и тому подобных отбросов общества, абсолютно необходимых для ведения честной конкуренции.

лее раза в различных городах. Еще интересный момент — если вы завалите город товарами, то спрос на них постепенно упадет. Это понуждает все время искать новые рынки сбыта, не ограничиваясь имеющимися. Экран покупки/продажи позволяет мгновенно выяснить цены на все 18 товаров в городах, с которыми вы поддерживаете торговые связи.

И последнее: в конце каждого хода игроку дается сводка по доходам и убыткам, и в случае отрицательного баланса можно ликвидировать статьи расходов, например, отменить мзду подкупленным сенаторам.

Вот такая игрушка получилась у Holistic Design. В силу своей ярко выраженной «антипопсовости», она, конечно же, не станет суперхитом. Но тот, кто выдержит ретро-графику и прорвется через интерфейс, будет вознагражден сполна, гарантирую.

P.S. Демо-версию **Merchant Prince II** можно найти на диске к этому номеру — отличная возможность пощупать товар, прежде чем делать покупку. ●

e-RACER

Олег Коровин



Вы знаете, что такое e-Racer? Я до недавнего времени понятия не имел. Слышал, что есть там что-то такое, но не более.

Если уж делать что-то, то делать это нужно красиво. Ибо красота спасет мир — перебьет всех, кто ему угрожает, и спасет. Сколько примеров знает история, когда одна лишь красота женщин у власти спасала положение. Сколько примеров есть в литературе, особенно в поэзии, когда красота образов и языка автора возводили произведение в разряд шедевров. Я уж не говорю об изобразительном искусстве. По-моему, это очень правильно. Так и должен быть устроен мир. Но поче-

му-то есть такие явления, которые с красотой вообще никак не вяжутся. Странно, потому что, по идее, во всем должно быть нечто прекрасное. В общем, в данный момент речь идет об e-Racer и... каюсь, должно быть, сказывается мое собственное несовершенство, из-за которого мне не удалось найти ничего прекрасного в этом произведении. А потому, как ни прискорбно, придется ругаться. Но если подобный расклад неизбежен, то пусть уж и критика существует по законам эстетики. Итак, будем ругаться красиво.



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: гонки
 Издатель: Rage Software Разработчик: Rage Software
 Требования к компьютеру: PII 300, 32 Mb RAM, 3d accelerator
 Интернет: <http://www.eracer-online.com>

Вы знаете, что такое **e-Racer**? Я до недавнего времени понятия не имел. Слышал, что есть там что-то такое, но не более. Просто не имею привычки интересоваться гонками до их выхода, потому как плодятся они нынче как кролики. Однако теперь я вдруг узнаю, что **e-Racer** — жутко амбициозный проект. Был до выхода. Замашки чуть ли не как у Motor City Online. Приветствую, потому что не будь кандидатов в наполеоны, не было бы и наполеонов. И все-таки

плане. Вообще, все в e-Racer подчинено этой самой «е» в названии — но к этому я еще вернусь позже. Ну а во-вторых, приходится признать, что созерцание системы меню и мысли о красоте вызывают гораздо большую радость, чем сама игра.

На первый взгляд **e-Racer** — самые обычные гонки. Правда, если бы я не прочитал мнение самих разработчиков об их творении, мне бы даже в голову не пришла мысль о том,

Олег Коровин

6

Даже для ознакомления эту игру я бы не посоветовал покупать.

Сергей Амирджанов

5

В погоне за графическими технологиями Rage Software окончательно позабыла, о том, что делает просто игру хорошей игрой.

Дмитрий Эстрин

4

Откровенно говоря, даже смотреть не особенно приятно. Бог с ним с игровым процессом, но даже графика не отличается особой продвинутостью.

Максим Заяц

7

Большинство игр от Rage Software является образцом технологической демки для новой видеокарты. На самостоятельный игровой проект E-Racer не похож.

22
 средний балл
5,5

что это должно быть чем-то большим, чем обычными гонками. Представьте, должно быть. Но раз уж это обзор, придется нам разбираться с тем, что есть на самом деле. Банальность. Я бы даже сказал пошлость. Три режима игры, старых как мир: arcade, championship, time trial. Чемпионат отличается от всех остальных режимов только тем, что там можно зарабатывать и тратить деньги. Как обычно, за победу мы получаем новые трассы и машины.

Начну с последних. Давно мы такого не видели. Все автомобили лишь «похожи» на их прототипы из реальной жизни. Rage не лицензировала право на использование реально

А вот с повреждениями вашего транспортного средства ситуация странная. Машина реагирует на удары так, что деформируется только кузов. Все стеклянные части даже не царапаются. Я специально влетел в стену на ночной трассе — хоть бы хны! Божественный свет фар ничто не может убить.

В игре нам на выбор предоставляется 14 трасс, причем весьма разнообразных. Будем гоняться в городах, по территории химического завода, в лесу, даже на авианосце (до сих пор не могу понять, кому могла прийти в голову идея устроить там гонки). На этом все хорошее, что я могу сказать трассам,



С повреждениями вашего транспортного средства ситуация странная. Деформируется почему-то только корпус.

существующих торговых марок. Мне, конечно, глубоко параллельно, какую машину раздолбать — настоящую или вымышленную (а в этой игре целой она остаться не может, честное слово), но не принято нынче так поступать. Само нежелание разориться на покупку лицензии наводит на мысли о том, что проект не самый высокобюджетный (мягко говоря), а значит, можно сделать кое-какие предположения об отношении к нему со стороны создателей. Впрочем, может быть, это действительно мелочи. Важнее, конечно, как автомобили ведут себя на трассе. **e-Racer** не симулятор. Реалистичности управления ожидать не стоит. Тем не менее, физическая модель особых претензий не вызывает. У машин есть центр тяжести, так что при желании можно ее перевернуть. В зависимости от погодных условий и типа покрытия трассы различной будет реакция на руль. **e-Racer** относится к тому типу гонок, для которых настоятельно рекомендуется руль. Здесь имеет реальное значение сила, с которой вы поворачиваете руль. Если использовать клавиатуру, автомобиль слишком часто заносит и разворачивает.



заканчивается. Я очень не хочу сильно ругаться, но это откровенное издевательство. Представьте себе дорогу, заключенную между двумя стенами. А теперь умножьте на 14. Это не называется дизайном!!! Когда по бокам асфальтовой полосы стоят две стенки с сиреневыми в разводах обоями, это не называется зимним лесом. Когда все повороты представляют собой прямой угол, это не изысканно сложный трек, а маразм, объясняющийся тем, что у художника под рукой был только карандаш и линейка.

С графикой дело обстоит ничуть не лучше. Машины сделаны примитив-

Десяти секунд не проходит без того, чтобы кто-нибудь не врезался в очередную стену на очередном повороте.



дят вечером. Кстати, эта фишка становится все более модной в последнее время.

Но даже несмотря на весь примитивизм графических решений, при большом скоплении машин игра умудряется тормозить. Добротно тормозить, потому что нормальная скорость игрового процесса восстанавливается лишь после того, как все автомобили скроются из вида, оставив вас в хвосте гонки.

И напоследок о multiplayer-режиме. Собственно, если бы все шло так, как хотели разработчики, именно с разговора о сетевой игре я бы и должен был начать статью. Но, увы, и здесь мечты разбились о скалы действительности. А ведь главным образом «е» в названии проекта должна была бы символизировать тот факт, что **e-Racer** задумывалась как почти чисто сетевая игра. Хотя мне лично непонятно, что должно привлекать игрока в подобной сетевой гонке. Что мы имеем на самом деле? Самый обычный multiplayer. При игре через Интернет можно участвовать в чемпионатах, объединяться в команды; наличествует система подсчета личных и командных результатов... ничего такого, чего бы мы не видели в других играх. При этом когда я говорил о наполеоновских планах разработчиков, я не преувеличивал. Предполагалось, что в Сети возникнет целое сообщество **e-гонщиков**, объединенных общей идеей... вот только непонятно какой. Но зато все бес-



платно. Просто заходите на сайт, регистрируетесь и играете, пока не надоест.

А вообще, разработчикам стоило бы взглянуть на то, как проходят сетевые заезды. Десяти секунд не проходит без того, чтобы кто-нибудь не врезался в очередную стену на очередном повороте (это к вопросу о дизайне трасс). Сам игровой сайт ничего особенного собой не представляет. Самый стандартный набор услуг и развлечений. Если не считать того, что **e-Racer** поддерживает протокол WAP. Так что при наличии огромного желания, в ситуации, когда вам совершенно невтерпех и надо посмотреть на свои рекорды и достижения в турнирной таблице, вы можете, вооружившись сотовым телефоном, порадовать себя и с гордостью продемонстрировать друзьям, какой вы крутой гонщик. И увидеть их вытянувшиеся лица, потому что вряд ли кто-то из них слышал хоть что-нибудь об **e-Racer**. Счастливые люди. ●

POINT BLANK 3

Дмитрий ЭСТРИН

Каждый раз, когда выходит очередная игра из серии Point Blank, задаешься вполне естественным вопросом: «А что это, собственно, такое?». Пародия? Да пожалуй, не совсем, игра больше пародирует сама себя, чем какие-то более известные стрелялки. Поделка для детей? Тогда, как можно объяснить достаточно большое количество взрослых индивидуумов, которые нарушают нормальную работу редакции, азартно и с шумом отбирая друг у друга световые пистолеты? Прикол? Конечно, прикол, но играть-то интересно, не только потому что смешно, а потому что просто интересно и все тут.

внимание после первого же выстрела — таков Point Blank 3. Разве может, впрочем, кого-либо беспокоить технологическая отсталость самого гениального шутера, который когда-либо появлялся в мире? Конечно, нет! Поэтому берем в руку пистолет и...

Потом снова прицелимся и снова нажмем на спусковой крючок. И так далее до полного изнеможения.

Если говорить серьезно, то неко-

Стрелять! Организм бывалого игрока и новичка реагирует на этот девиз всей серии Point Blank на подсознательном уровне. Не нужно думать, не нужно тормозить каким-либо другим способом, нужно лишь быстро прицеливаться и выстрелить.



ДОСЬЕ

Платформа: PSOne
 Жанр: shooter
 Издатель: SCEA
 Разработчик: Namco
 Интернет: <http://www.namco.com>

Point Blank 3 не оригинален. В смысле — ответы на вышеозначенные вопросы нам так и не удалось получить после выхода третьей части знаменитой игровой серии. Кстати говоря, финальной части. Нам не суждено дожидаться Point Blank 4 на PSOne. Поэтому не стоит презрительно отворачиваться от, надо сказать, весьма неплохого шутера, отличающегося редкой увлекательностью, динамичностью и неповторимостью. И дело даже не в «финальности». Дело в том, что Point Blank 3 обязательно вам понравится, он создан для того, чтобы нравился.

Только не спрашивайте меня, что нового появилось в игре. Поскольку в игре практически ничего нового и не появилось. В частности, графика осталась без изменений. Да-да, толка полигонов и жуткие пиксели, на которые перестаешь обращать



Эти два персонажа являются постоянными героями всей серии Point Blank.

торые изменения все-таки произошли. Например, появились новые режимы и исчезли некоторые старые. В частности, исчез режим adventure, не пользовавшийся большой популярностью в Point Blank 2. Основной упор был, конечно же, сделан на multiplayer, и с этим в игре все в порядке. Лучшее всего стрелять вдвоем. Хотя вчетвером еще прикольнее. А ввосемьмером... Никогда не играйте ввосемьмером. Разнимать азартных игроков будут долго и, что вероятнее всего, безуспешно.

На любителя? Да, наверное. Только, если вы найдете мне не любителя, который сможет презрительно отвернуться от телевизора после пяти минут игры, буду очень вам признателен. Давно хотелось познакомиться с нормальным человеком...

Дмитрий Эстрин

7

Стрелять! Этот девиз серии Point Blank прекрасно подходит и для ее третьей части. Динамично, разнообразно и невероятно прикольно!

Сергей Амирджанов

6

Примитивизм в самой своей безумной форме. Забудьте о графике, игровом процессе и прочей дребедени. Главное — это стрельба.

Максим Заяц

8

Добро пожаловать в начало 90-х! Никаких графических наворотов, никаких заморочек с геймплеем — зато сколько динамики и адреналина.

Борис Романов

8

Безумная игра, третья часть которой практически не отличается от предыдущих двух. Этого от нее и не требуется.

29
 средний балл
7,3

ЗЛАТОТОРЬЕ



СЮЖЕТ

- Захватывающее и таинственное развитие сюжета игры
- Непредсказуемая развязка игровых событий



ОБШИРНЫЙ ИГРОВОЙ МИР

- 35 уникальных по наполнению игровых локаций
- более 150 разнотипных персонажей
 - более 50 типов уникальных противников



Широкие возможности ролевой системы

- 6 первичных параметров,
- 15 вторичных характеристик
- Развитая магическая система:
 - Более 70 уникальных заклинаний



©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

ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ
РОЛЕВАЯ
ИГРА!

DISCIPLES 2 ИНТЕРВЬЮ РАЗРАБОТЧИКА ИГРЫ ФРЕДЕРИКА ФЕРЛАНДА

? **Михаил Кабанов:** Привет! Представься, пожалуйста, и скажи, чем занимаешься, работая над Disciples 2?

Фредерик Ферланд [Frederic Ferland]: Меня зовут Фредерик Ферланд, и я являюсь ведущим программистом проекта Disciples II. Моя основная задача — целый день сидеть и программировать различные «фишки», которые хотят использовать в игре наши дизайнеры. Я также слежу за графиком работ других программистов — важно, чтобы мы не слишком выбивались из графика; выдаю специальные задачи подчиненным мне людям; также решаю, что мы сможем сделать (запрограммировать) для нашей игры, а что не сможем реализовать из-за тех или иных технических ограничений. И уж поверь мне на слово — художники и дизайнеры бывают настолько требовательны к ресурсам компьютера и времени программистов, что аж оторопь берет :).

? Не мог бы ты дать краткое описание вашей игры — вдруг кто не в курсе, о чем мы с тобой сегодня будем разговор держать?

ФФ: Disciples II — пошаговая фэнтезийная стратегическая игра с некоторым количеством ролевых элементов. Сюжет разворачивается спустя 10 лет после событий, произошедших в Disciples: Sacred Lands, и, несмотря на все это, ярость и ненависть старых битв вновь всплыли на поверхность. Приближается некое подобие Судного Дня (Dark Prophecy), который одним принесет спасение, другим — уничтожение. У каждой из доступных рас своя кампания, ведущая к Судному Дню каждую расу своим путем.

? Работа над продолжением — всегда интересный и сложный вопрос: с одной стороны не хочется создавать совершенно то же самое, что и в первой части; с другой — слишком большое количество нововведений может напугать фанатов предыдущей части игры. Не мог бы ты рассказать, как вы подошли к решению этого тонкого вопроса — на что решили поставить, от чего решили на этот раз отказаться?

ФФ: Общий смысл игры (с точки зрения процесса) не слишком изменился со времен Sacred Lands. Под твоим руководством находится группа отрядов (до шести разновидностей), ты собираешь ресурсы, исследуешь и, конечно, используешь заклинания и т.д. Основные изменения в Dark Prophecy претерпел геймплей. Теперь игра будет более динамичной, более насыщенной. Мы добавили систему специальных событий, которые происходят (или не происходят) по достижении тех или иных резуль-

татов игроком. Например, входя во владения врага через узкое ущелье, стоит помнить, что это может быть не только кратчайшим путем, но и ловушкой. Группы вражеских войск могут появиться как из-под земли и атаковать твои отряды. Возможностей у системы событий, которые могут разнообразить игровой процесс, бесконечное количество.

Ещё одним серьезным изменением и нововведением является искусственный интеллект у нейтральных отрядов. Теперь они могут передвигаться по карте и даже могут напасть, если посчитают это возможным. Кроме того, во второй части игры нейтральные отряды принадлежат к нескольким расам (драконы, эльфы и пр.). Отряды одной из нейтральных рас могут нападать только на отряды других, но ни в коем случае не на своих соплеменников, если можно так выразиться. Система событий, упомянутая несколько выше, позволяет игроку присоединять к себе нейтральные отряды. Когда это происходит, ты без труда можешь подходить к этим же отрядам представителями их расы, не боясь, что завяжется битва. А это, порой, позволяет гораздо быстрее разведывать местность.

Магическая система также претерпела некоторые изменения: добавились новые заклинания, способные влиять на все отряды, находящиеся в данной конкретной зоне, или даже на все отряды по всей карте. Эти заклинания очень сильные, но и стоят игроку они будут недешево.

? Что поменяется в игре с точки зрения программирования — планируешь ли ты, как главный по этому делу, реализовать что-нибудь сногшибательное или же только отладка, переход в более высокое разрешение и прочие мелочи?

ФФ: Главный «апгрейд» по части технология — улучшенный графический движок. Теперь игра поддерживает разрешение до 800x600 с 16-bit'ным цветом. Графическое оформление игры сильно выигрывает (по сравнению с предыдущей частью) из-за новых свойств движка. Наличие альфа блэндинга (alpha blending) позволило создать серию очень прикольно выглядящих заклинаний.

И, конечно, мы перешли на популярный ныне формат сжатия музыки и звуков — MP3, что гарантирует нам значительное улучшение игры по части звукового сопровождения.

? Мы знаем, что остатки времени (планировали еще работать, а закончили все раньше) обычно используются на доводку уже имеющихся

«фиш» и, что более интересно, на добавление чего-то нового. Что бы ты хотел добавить (если позволит время) в Disciples II: Dark Prophecy?

ФФ: Хмммм, сложный вопрос, поскольку мы уже сейчас добавляем кое-какие новые элементы, которые добавлять изначально не планировали. Пока я отвечаю на твои вопросы, большая часть рабочего времени программистов занята отладкой движка, который уже сейчас ведет себя вполне стабильно. Хотя иногда заниматься отладкой надоедает, и мы можем переключиться на добавление какой-нибудь новой «фишки», о которой раньше могли только мечтать.

Если бы мне сказали, чтобы я выбрал одну, но самую важную, на мой взгляд, фишку, то я остановился бы на генераторе случайных карт для редактора сценариев. Нам, скорее всего, не удастся закончить его до выхода игры, но, если повезет, то выпустим его несколько позже — уже после появления игры на полках магазинов. Не надо воспринимать мои слова как обещание, я всего лишь мечтаю о том, что хорошо было бы сделать.

? Не могу не спросить о твоей работе над редактором кампаний — если в игре плохой редактор, то это по-настоящему плохо, а чем очевидней и понятней редактор работает, тем лучше для всех. Что можешь нам рассказать о вашем редакторе, его возможностях, возможностях игроков, в конце концов, творить своими руками?

ФФ: Редактор сценариев будет в диске с игрой. Он будет представлять собой такой же инструмент, которым пользуемся мы, создавая игру. Отмеченная выше система событий также будет в комплекте, поэтому единственным, что сможет остановить игрока от создания невероятных квестов, — его воображение.

Массы также просят, чтобы мы включили редактор кампаний, мы не можем устоять перед напором толпы поклонников нашего творчества. Посему, собрав достаточное количество оригинальных квестов, созданных собственными руками, ты можешь объединить все в одну кампанию, а потом, к примеру, загрузить в Интернет — пускай и другие оценят результат трудов твоих.

Говоря о самом редакторе, необходимо отметить, что мы постоянно добавляем что-то новое — по мере того, как нужно реализовать в игре какую-то новую фишку. Из последних добавлений (очередную версию редактора «собрали» буквально несколько часов назад) могу отметить возможность редактировать характеристики и способности каждого отдельного отряда на карте. Это позво-



ляет создавать юниты с более высокими (или низкими) характеристиками, будь то здоровье или же leadership. И еще черт его знает, что подвергнется редактированию...

? Немало слов было сказано о том, что NPC в игре будут наделены своим собственным AI, что позволит им шататься по карте, набираясь опыта и ища неприятностей («приятностей») на свои мягкие места. Не расскажешь ли несколько подробнее об этом — что и как будет, почему решили реализовать эту штуковину?

ФФ: Нам много писали люди, которые играли в первую часть нашей игры. Среди прочей корреспонденции была серия писем, говорящих о том, что нейтральные юниты слишком статичны. Такое положение вещей и вдохновило нас на создание искусственного интеллекта для NPC. Многие также было сделано, чтобы придать игре большую гибкость. Например, все нейтральные отряды будут наделены специальным заданием, которое они обязательно должны выполнить, будь то защита какого-то участка местности, нападение на какие-то отряды, они могут также специально бродить по карте, создавая вид осмысленной деятельности: все зависит от того, какое задание будет у конкретной группы.

? Такой вопрос — понятное дело, что игра должна проходиться на легком уровне сложности. У меня, честно говоря, всегда возникали трудности при игре на высоком уровне сложности в Heroes of Might and Magic — обязательно ли наличие в команде мощного игрока, который может пройти игру на любом из уровней сложности, или у вас есть свои секреты на этот счет?

ФФ: Не могу тебе точно сказать, как будут обстоять дела с тестированием второй части нашей игры, ибо мы еще достаточно далеки от этапа тестинга продукта. Могу сказать, как все было с Disciples: Sacred Lands: мы проиграли от и до все кампании на всех уровнях сложности, чтобы убедиться, что легко — это

и есть легко, а сложно — соответственно, сложно. Прекрасно помню, как проходил кампанию Legions of the Damned на самом сложном уровне сложности. Некоторые сценарии были по-настоящему длинными и сложными, но, в конце концов, я все прошел. Конечно же, у нас есть чит-коды, которые используются для ускорения тестирования каких-то особых частей игры, но мы ни в коем случае не используем их, когда тестируем игру на сложность прохождения.

? Все уже давно ждут, когда же fantasy TBS игры станут полностью трехмерными. Не мог бы ты поделиться своими впечатлениями по этому поводу: что является основной проблемой в переходе в full 3D, с какими трудностями могут столкнуться разработчики при таком переходе?

ФФ: На мой взгляд, 3D в общем и целом не такая уж и плохая штука, и я не вижу препятствий, чтобы пошаговые стратегии не перешли в трехмерное состояние. Я даже не удивлюсь, если увижу нечто подобное на прилавках магазинов в самом ближайшем будущем. Конечно же, положительных сторон у трехмерных пошаговых стратегий гораздо меньше, чем у шутеров от первого лица, но я уверен, что 3D могло бы освежить жанр, добавив ему нечто новое и захватывающее. Достаточно представить себе, как ты прячешь свои отряды в небольшом лещочке или за каменистой грядой. Оппонент может этого и не заметить, если не будет искать засаду специально. Нет, однозначно, «трехмерность» могла бы многое добавить и где-то изменить стратегию игры.

На мой взгляд, одна из бед, которая подстерегает разработчиков, желающих сделать пошаговую стратегию в 3D, — системные требования, ведь нынешние TBS игры не слишком требовательны к компьютеру. Кроме того, потребуется гигантское количество времени, чтобы перевести все объекты из спрайтового (2D) состояния в трехмерный вид. Я бы и сам с удовольствием поиграл бы в трехмерные Disciples II, но сколько же работы потребовалось бы, чтобы эту мечту сделать реальностью.

? Это совсем небольшая деталь, но, говорят, она будет играть большую роль. В первой части игры, после победы замка, к примеру, эльфов, высказывала надпись, что за это мы еще поплатимся. Теперь же, говорят, эти таблички будут не просто табличками, но и будут скрывать какой-то смысл за всем этим. Не можешь чуть подробнее об этом рассказать?

ФФ: Я думаю, что ты имеешь в виду систему событий, о которой я уже много сегодня рассказывал. Выполняя те или иные действия в игре: уничтожение какой-нибудь группы отрядов или захват города может привести к разным последствиям. Вражеские силы могут перейти на сторону игрока, может быть заключен стратегический союз, ты можешь получить новое заклинание или предмет и пр. Все зависит от того, как и что придумал дизайнер, когда продумы-

вал действия игрока в данной ситуации. Поэтому, получив сообщение, что ты за что-то еще поплатишься, будь готов, что данный тип юнитов будет тебя атаковать при первой же возможности.

? И заключительный вопрос на сегодня: не надо быть гением, чтобы подметить, что стратегий реально-го времени гораздо больше, а вот жанр походных стратегий явно не переживает свои лучшие дни. Как ты считаешь, может ли измениться ситуация, что может послужить толчком к подобному изменению, а, главное, в какую сторону все может поменяться?

ФФ: Лично мне кажется, что вряд ли что-то изменится. Всегда будут люди, которые хотят иметь в своем распоряжении уйму времени, чтобы обдумать свой следующий ход, но и всегда будет слой геймеров, готовых управлять ордами отрядов в реальном времени, думая буквально на лету (стратегии реального времени). Я также уверен, что первая группа игр (TBS) всегда будет уступать по количеству второй (RTS). Кто-то будет продолжать выпускать походные игры, кто-то уйдет в риал-тайм. Новых игроков на рынке вряд ли будет много, но пошаговые стратегии как были, так и останутся.

? Спасибо тебе за время, Фредерик. Ждем демо-версию игры, которая должна того гляди появиться, по имеющейся у нас информации ;).

ФФ: О да, да, мы как раз над этим сейчас усиленно работаем ;).

Disciples II — пошаговая фэнтезийная стратегическая игра с некоторым количеством ролевых элементов. Сюжет разворачивается спустя 10 лет после событий, произошедших в Disciples: Sacred Lands, и, несмотря на все это, ярость и ненависть старых битв вновь всплыли на поверхность. Приближается некое подобие Судного Дня (Dark Prophecy), который одним принесет спасение, другим — уничтожение.

На мой взгляд, одна из бед, которая подстерегает разработчиков, желающих сделать пошаговую стратегию в 3D, — системные требования, ведь нынешние TBS игры не слишком требовательны к компьютеру. Кроме того, потребуется гигантское количество времени, чтобы перевести все объекты из спрайтового (2D) состояния в трехмерный вид. Я бы и сам с удовольствием поиграл бы в трехмерные Disciples II, но сколько же работы потребовалось бы, чтобы эту мечту сделать реальностью.

Многое также было сделано, чтобы придать игре большую гибкость. Например, все нейтральные отряды будут наделены специальным заданием, которое они обязательно должны выполнить, будь то защита какого-то участка местности, нападение на какие-то отряды, они могут также специально бродить по карте, создавая вид осмысленной деятельности: все зависит от того, какое задание будет у конкретной группы. ●

e-shop [095] 258-8627
 [095] 928-6089
 [095] 928-0360
 http://www.e-shop.ru [812] 276-4679
 e-mail: sales@e-shop.ru



Fallout Tactics

\$19.99		\$62.99		\$37.99		\$47.99	
\$7.99		\$7.99		\$13.99		\$25.99	
\$18.99		\$32.99		\$49.99		\$62.99	
\$19.99		\$65.00		\$49.99		\$157.99	
\$39.00		\$18.99		\$59.99		\$209.99	

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

NWL: ИНТЕРНЕТ-ТУРНИР С СУМАШЕДШИМИ ПРИЗАМИ

http://www.gameland.ru



Идеи носятся в воздухе и, по мере вызревания подходящих условий, дают всходы. А дальше все зависит от старания «садовника», обильного полива, погоды и прочих важных обстоятельств...

Мысль о проведении грандиозных турниров с привлечением геймеров всего мира регулярно посещала и посещает те или иные продюсерские головы. Именно так в конце девяностых годов прошлого века родились **Professional Gamers' League** (<http://www.pgl.com/>) и **Cyberathlete Professional League** (<http://cpl.cyberathlete.com/>). Их создатели исходили из посылки, что ЛЮБАЯ игра умелых соперников интересна разбирающимся зрителям и, соответственно, может стать стержнем коммерческого предприятия. Турниры по бильярду, шахматам и преферансу — обычное явление. Ну а чем **Quake**, **Counter-Strike** или **Unreal Tournament** хуже бриджа или шашек? Ничем. А уж аудитория, понимающая суть происходящего «на поле» и знающая правила у этих игр наверняка намного шире, чем у шахматных турниров! Так что зритель наверняка останется доволен, а что касается геймеров-профи, то перед ними открываются неплохие перспективы извлечь вполне материальные дивиденды из своих игровых пристрастий и талантов.

Sign up for tournaments at NetworkLeague
If all the items below are processed to the qualification group for NetworkLeague's Tournament No. 1 (Win \$2000, 2004-2005)

Required Information:

Alias:

Preferred ID:

Preferred Nickname:

Preferred Verification:

Guide Skill:

E-mail:

Country:

Зарегистрируйся в NWL и узнай, чего ты стоишь!

В общем, все необходимые и достаточные условия для развития мегатурниров давно оформились, и для организаторов турниров началась тяжелая, кропотливая работа по привлечению внимания к своим детищам, поиску спонсоров, отладке чемпионатного механизма и разборкам с конкурентами...

Элитарные Турниры vs. Массовые Чемпионаты

Прошедшие годы показали, что существует, по крайней мере, две разные схемы проведения соревнований профессионалов: смешанная, сочетающая отборочные туры в Интернете с финалами на ЛАН и более затратная — с исключительным использованием локальных сетей как игровых арен.

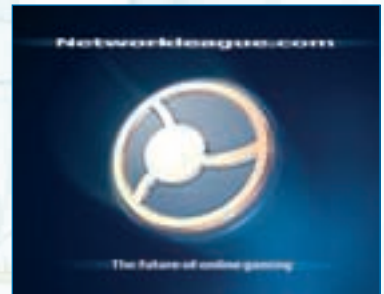
Нажми «Play Now» и ты в турнире NWL. Но будь осторожен — теперь каждый бой влияет на твой рейтинг!

Первый вариант исповедовала **Professional Gamers' League** в сотрудничестве с **Total Entertainment Network** (<http://www.ten.net>), чьи игровые сервера стали официальным местом проведения всех игр, кроме финальных. Чемпионаты **PGL** шли в три этапа — квалификационные бои, регулярный чемпионат и финалы — по олимпийской системе с выбыванием.

Квалификационные бои для одиночных участников (командам это не требуется) проходили в специальных зонах **TEN** — «**PGL** — **Competition Arenas**» — с автоматическим учетом результатов и ранжированием игроков в базе данных **PGL**. Эта фаза соревнований завершалась отбором 128 участников с самым высоким рейтингом, которые «рассеиваются» точно так, как это делается на турнирах теннисистов. Затем начинался регулярный чемпионат — по одному бою в паре с выбыванием проигравшего. Все это шло на **TEN**, то есть с неминуемым влиянием лага, потери пакетов и прочих «чудес» Интернет...

В очный финал выходила восьмерка сильнейших (игроков или команд), которые (в микроматах из двух игр с выбыванием) и разыгрывали все призы. Для такого ответственного события Интернет уже не годился, а потому дело происходило в каком-нибудь отеле, оборудованном локальной сетью и парком компьютеров.

Что касается второго варианта, проводимого в жизнь **Cyberathlete Professional League**, то там все соревнования шли исключительно на локальных сетях и предусматривали личное присутствие соперников. Помимо несомненных плюсов (скорость игры, равенство условий боя для соперников, легкость контроля и т.п.), такая схема имеет и минусы. Самый весомый из них, особенно для геймеров России, следует признать высокую стоимость участия в турнирах **CPL**, ведь игрок должен оплатить



проезд, визу и проживание за границей (в Европе или США), а это немалые деньги. При этом сумма призовых денег обычно такова, что компенсирует затраты на участие лишь первой пятёрке игроков или команд (да и то, лишь при перелете, скажем из России в Европу, а не в США или Австралию...). Для остальных участие в таких турнирах — прямой убыток и в последнем случае российским геймерам остается надеяться лишь на отечественных спонсоров.

Кстати, не стоит думать, что их в природе не существует! Их просто мало. Но примеры привести можно — отечественная супер-команда **4z** спонсируется компьютерной фирмой **Формоза** и благодаря этой поддержке регулярно принимает участие в европейских турнирах **CPL**, занимая там самые высокие места (обычно 1-4). Для желающих стать профессионалами, перенять опыт или войти в команду сообщим, что сайт **4z** можно найти по адресу team.formoza.ru. Или зайти на www.challenge-ru.com, там тоже немало интересного, особенно заметки-обозрения, публикуемые нашими профи — Полосатым, Зомби, Куки и другими.

На этом мы оставим наших профи и вернемся к разговору о массовом спорте...

NWL — это шанс для каждого!

PGL погибла, но идея массовых общедоступных турниров с использованием Интернета





Схема турнира NWL. Обратите внимание: лишь в очном финале геймеры из разных географических зон сойдутся вместе. Их будет всего шестнадцать!

как среды для отборочных состязаний оставалась очень привлекательной.

Networkleague (NWL), проект стартовавший в Сети в середине апреля этого года, предпринимает очередную попытку воплотить ее в жизнь. NWL (www.networkleague.com) — детище одноименной компании со штаб-квартирой в городе **Frederiksberg** (Дания). Пока совсем непонятно, насколько успешно завершится это дело, ведь держится оно исключительно на энтузиазме и финансовом спонсорстве или крупных производителей компьютерного железа сегодня за ними не стоит. Также — в отличие от **CPL** — в руководстве NWL нет и громких имен (напомним, что в Комитет **CPL** председателем на общественных началах входит Джон Ромеро (**John Romero**), создатель **Wolfenstein 3D**, **Doom**, **Heretic**, **Hexen**, **Quake** и **Daikatana**, а генеральным менеджером стал Майкл Вильсон (**Michael Wilson**) из **Gathering of Developers**)...

Однако отсутствие знаменитостей и спонсоров не удручает новую лигу. Более того, по словам координатора проекта Расмуса Сигсгаарда (**Rasmus Sigsgaard**), это «позволяет сохранить чистоту идеи и остаться совершенно независимыми». Что, по большому счету, не так уж и мало.

Первый Всемирный турнир NWL пройдет по **Quake 3**, (регистрация открылась 9-го апреля с.г.) и к моменту выхода журнала, скорей всего, уже начнется. Если вы хотите принять участие в этом незаурядном сетевом событии, то зарегистрироваться можно на сайте Лиги. По словам Расмуса ожидается около 5000 участников. На наш вопрос, а есть ли уже кто-то из России и сколько их, он ответить не смог — такого учета пока нет. Но мы знаем, что, по крайней мере, два россиянина уже точно имеются — два человека из «Страны Игр» записались на турнир.

Хоть NWL и стартовала без поддержки со стороны, но призовой фонд ее первого турнира выглядит вполне достойно — это 20000 (двадцать тысяч) долларов! Что самое приятное для широкой игровой общественности, лишь поло-

вина суммы достанется тем крутым профессионалам, кто дойдет до **LAN-финала**, а он состоится в Лондоне. Остальные же 10000 долларов причитаются победителям в самых неожиданных номинациях. Их предусмотрено более двух десятков, среди них такие, как «приз самому самоубийственному игроку», «премия за наиболее неаккуратную игру», «награда чаще всего убиваемому геймеру» и так далее.

Во что и как играют в NWL?

Первый турнир, как мы уже говорили, запланирован по **Quake 3**. Затем возможны изменения, на сайте NWL идет опрос геймеров, и выясняются пристрастия большинства из них. Похоже, что но-

не поспоришь и игра в Интернете получается сносной лишь тогда, когда противники находятся в кибер-пространстве неподалеку друг от друга. Чаще всего они при этом и географически тоже рядом, а потому между ними минимум серверов-ретрансляторов (**node'ov**). Так что для минимизации пинга в NWL решено разбить всех участников на четыре группы — **Western** и **Eastern US**, **Northern** и **Southern Europe**. Россия попадает в Северную Европу. Однако это не означает, что россиянин не может сыграть с американцем. Клиент NWL (состоит из специального мода для **Q3** и программы на **Java**) автоматически пропингует доступных соперников и предложит игроку оптимальный вариант по скорости связи, «географии» и... рейтингу. То есть «самую лучшую игру» для данного времени суток, сетевой обстановки и опыта геймера. Сказка, не так ли?

Теперь пару слов о рейтинге.

Анонимность в Сети — это здорово, но для участника Интернет-турнира при этом возникает дилемма — он понятия не имеет, против кого играет и каков уровень мастерства соперника. Если этот аспект не упорядочить, то в одном поединке мы сыграем с равным по силе, а уже в следующем попадем на новичка, который будет ошарашен нашим натиском и скоростью...

Для устранения таких ситуаций в NWL предусмотрено присвоение рейтинга каждому участнику по результатам его первых боев. Точно так, как это делается в мире шахмат или бокса. Никто не позволит вам выйти на подиум и сыграть с Каспаровым или сразиться с Тайсоном (да, пожалуй, на трезвую голову и сам не захочешь...). Сначала надо заработать себе «имя», то бишь достаточный рейтинг.

Теперь остаются проблемы более мелкого масштаба, то же читерство, обман организаторов турнира о победителе конкретного поединка и прочие штучки-дрючки. В более ранних версиях Интернет-турниров, таких как **Case's Ladder**, **International WarCraft League** или та же **PGL**, результаты докладывались по **e-mail'у** победителями, а это, как вы понимаете, не гарантивало абсолютную честность и отсутствие споров. Так же непросто было и найти соперников. Для этого участники, скажем, турнира по **WarCraft'у** на серверах **Kali** были вынуждены подолгу висеть на чат-каналах, засоряя эфир призывами «Ищу соперника по **WC** на **Kali!** Рейтинг не ниже 1000...»

Теперь подобная самодеятельность в прошлом. Программное обеспечение, встроенное в пользовательский клиент и центральный сервер NWL, автоматизирует многие, если не все аспекты сетевых баталий: поиск соперника, проверка на совпадение версий и установленных патчей, запуск серверов, уведомление штаб-квартиры о результатах и даже борьба с читерством (детали последнего не раскрываются). Конечно, сетевой люд не останется равнодушным и что-нибудь для «накрутки результатов» придумает (самое простое — договорные матчи), но на первых этапах рейтингам NWL, безусловно, можно будет доверять.

Постскрипtum

Довольно обширный материал о NWL, опубликованный в этом номере журнала, обусловлен большими надеждами, которые мы связываем с новым проектом. Дело в том, что многочисленные игроки-любители, в отличие от небольшого числа профи, до сих пор не имели какой-либо доступной площадки, чтобы померяться силами друг с другом. Те, кто играет не слишком часто и для собственного

Участие в турнире NWL? Ничего сложного! (пошаговая инструкция)

- Заранее и бесплатно зарегистрировавшийся участник турнира заходит на www.networkleague.com, вводит свой псевдоним и пароль.
- На открывшейся страничке игрок нажимает кнопку «Play Now» и без промедления соединяется с другим геймером, отобранным сервером по близости рейтинга и с учетом игровой зоны соперников. Такая процедура гарантирует не отягощенный громадным пингом и увлекательный, в силу близости опыта игроков, поединок.
- Дуэль стартует автоматически, если соперник принимает вызов.
- После окончания боя результаты и вся статистика АВТОМАТИЧЕСКИ отсылаются на главный сервер NWL, где игроки увидят обновленный рейтинг сразу после окончания матча.

вая Лига скоро поступит также как и элитарная **CPL** и сменит **Q3** на что-то более популярное. Пока на повестке дня такие хиты как **Counter-Strike**, **Unreal Tournament**, **Tribes 2** и другие любимые народом игрушки. Но пока, увы, выбора нет, в программе лишь **Quake**. Объясняется это тем, что для онлайн-чемпионата требовалось написать специальный софт и во времена зарождения NWL **Q3** еще рулил и все утилиты писались под эту игру. Так что теперь потребуются какое-то время на включения в Лигу всех тех игр, которые так популярны сегодня.

Как бы то ни было, но на пути любого проекта, осуществляемого в Интернете, лежат как минимум два больших и много маленьких камней преткновения. Это, прежде всего, анонимность и запаздывание сигнала (**lag**, он же — «большой пинг»). Для игрового турнира в реальном времени именно эти проблемы особенно важны. Если же две главные проблемы решаются, то другими и потенциально не менее сложными «вопросами» могут стать читерство, удобство и достоверность учета результатов и даже простота/сложность «подключения» к турниру и организация конкретного поединка.

Как же решают эти проблемы в NWL?

Начнем с «лага-пинга». При всем желании с поддержкой распространения сигнала в Сети пока



На персональной страничке участника NWL есть все об его успехах. И главное — имеется кнопка «Challenge», посредством которой можно вызвать ЛЮБОГО конкретного геймера на поединок. Хоть самого крутого. И позор откатавшемуся!..

удовольствия, а не для заработка, вряд ли смогут или захотят выложить приличную сумму и потратить до шести недель в году (в строго определенное время!) для участия в отборочных турнирах CPL, пусть даже их мастерство ничуть ни ниже чем у профессионалов. А вот схема с отборочными турнирами в Интернет завершающаяся LAN-финалами дает всем таким геймерам прекрасный шанс дойти до финала без затрат на участие, играя в свободное время и даже заработать промежуточными призовыми суммами на участие в очном турнире!

Ну а если не удалось выйти в финал, не беда, игрок ничего не теряет, а развлечется уж на всю катушку...

CPL не хочет связываться со всеми описанными выше трудностями сетевых заочных турниров. По видимому, она навсегда останется «элитной» и потому немногочисленной лигой. NWL же приглашает принять участие в своих состязаниях буквально всех и каждого, при этом половина призов будет роздана не только «самым крутым», но и многим другим участникам. Более того, да-

же если не пробьетесь в каком-то одном турнире, у вас всегда остается шанс сделать «карьеру» в самой Лиге, работая на личный рейтинг...

Так что обратите внимание на новый проект, на первый взгляд у него почти нет недостатков, зато в наличии масса достоинств и призов. Призов, которые можно выиграть, не выходя из дома. Пусть даже это и будет награда, как «самому убиваемому геймеру»...

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Blade [RBG] (blade17@rambler.ru)

ТЕТРИС НА ШЕСТЬ Стаканов... (...ПОСЛЕ КОТОРЫХ НЕ ВСЯКИЙ УСТОИТ!)

Каких только разновидностей тетриса не бывает, но теперь появилась еще одна: тетрис по Интернету. Если кто-то мечтал показать друзьям свои способности пианиста (по части ловкости пальцев) и талант Каспарова (по части логики), то ему прямая дорога на www.tetri.net, где он сможет, недолго думая, скачать TetriNet (380 kb) — многопользовательский вариант знаменитого тетриса.

Плюсы!

Одновременно могут играть до шести человек. Выглядит это примерно так: игровой экран разделен на 6 частей, в каждом идет как бы отдельная игра, но все соперники подчиняются общим правилам. При этом каждый видит, как идут дела у остальных,

поэтому совсем просто вживую поучиться, как играют профессионалы и, само собой, сделать выводы из игр... хм... «непрофессионалов». А когда кто-то уже почти засыпался и вдруг молниеносно очищает свое поле почти до дна, то страсти накаляются до не виртуальных пределов...

Финал состязания определяется просто — игра заканчивается, когда кто-либо проигрывает (т.е. его «стакан» заполняется до краев). Конечно, бессмертное имя этого героя появляется на доске почета.

Помимо классических правил не обошлось и без новых установлений, например, в определенный момент у всех игроков начинает расти высота не уничтоженных фигур и единственный способ не закопаться — это быстро заполнять ряды, чтобы очистить еще хотя бы одну, возможно решающую, линию. А кто не успел, тот опоздал...

Кстати, разработчики позаботились и о тех, у кого раздвоение личности — можно иг-

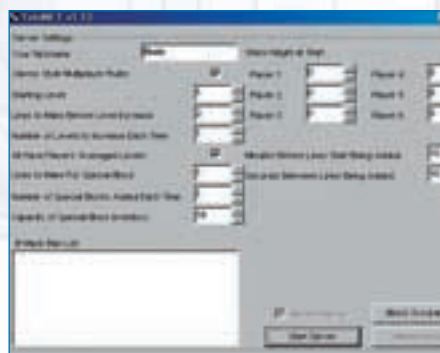
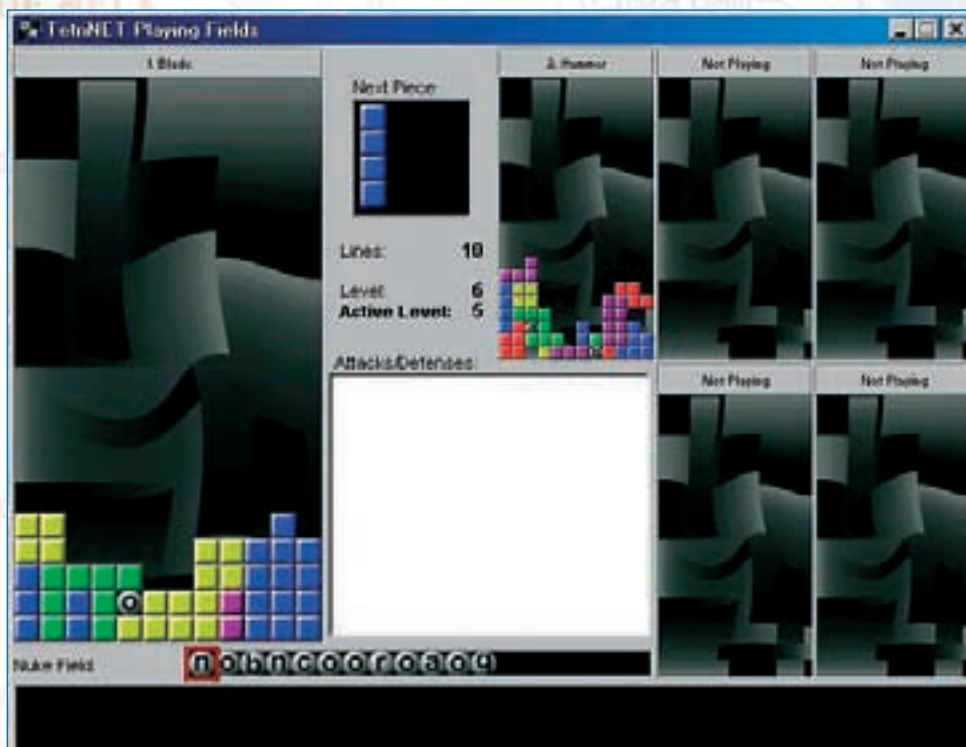
рать со своим вторым «Я», переключаясь между окнами запущенных копий TetriNet. Получается очень даже весело. Первые два часа...

Минусы!

Из недостатков бросается в глаза разве что отсутствие чата во время самой игры (правда можно закрыть текущее окошко и перейти в окно чата, но это уже совсем не то), да не слишком удачный интерфейс. Я бы даже сказал слишком неудачный (впрочем, уникальное жидкое средство «веззаяния» в любой интерфейс под названием «Балтика» как всегда помогает...).

Настройка и управление

TetriNet построен по привычной клиент-серверной модели. Потому для начала игры один из геймеров должен создать сервер (кнопка «Server Settings» > «Start Server»), а остальные подсоединяются к нему как клиенты («Client Settings» >



указать IP сервера > щелкнуть по «Connect»). IP компьютера можно узнать так: кликните по «Пуск» > «Выполнить» и наберите ipconfig.exe > ОК. Затем в нужном окошке найдете свой цифровой адрес.

Теперь на закладке «Partyline» можно договориться о правилах, после чего тот, кто создавал сервер, щелкает по «Start New Game». После чего только и осталось всем кликнуть по «Show Fields» и шоу, собственно, начинается...

СИ-ONLINE

1/2RPG+1/2RTS=FALLEN AGE

Таких рекламных трюков игровая индустрия еще не знала!..

Разработчики и, по совместительству, издатели из Netamin (www.netamin.com) просят геймеров присылать им диски с Ever Quest'ом, Ultima Online и подобными играми в обмен на... всего лишь участие в бета-тестировании своей новой игры! Думаете, охотников не нашлось?! А вот и нет, шлют и немало!!!

А ведь на первый взгляд их игра не так уж и оригинальна. В последнее время вновь пошла мода на изготовление RPG'шных симуляторов Diablo-типа (то есть, тем или иным образом, но клонов Diablo), однако некоторые «клоны» заметно раздвигают рамки жанра ролевой игры. Именно о таком продукте и пойдет речь в этой заметке. А конкретнее — о бета-версии Fallen Age (кстати, свой EQ мы уже давно послали... кажется, даже не в Netamin...).

Действие **FA** переносит игрока в далёкий 6415 год н.э. Предыстория представлена в виде «записки уцелевшего человека», поведавшего о страшных войнах, которые начались на Земле после появления некоего **Thothan the Dark One** из Внешних Миров. Этот самый Thothan варварски напал на Землю и разрушил все: цитадели, оружие и даже армию единой Империи. Затем пришёл **Siam**, Великий Император, который смог поднять дух падших и худо-бедно восстановить оружие и войска, которые впоследствии и воевали за жизнь и свободу.

С тех пор прошло ни мало, ни много, а 400 лет. Великий Император при смерти и посылает гонца с письмом, в котором он (т.е. Император) зовет молодёжь к оружию, говоря, что молодое поколение — последняя надежда человечества. Он также говорит о создании новой цивилизации, которая будет железной рукой творить «мир во всём мире»...

На этом вступление заканчивается. Несложно догадаться, что игроку предстоит стать одним из воинов-повстанцев и выиграть войну.

Взгляните на картинки: графика — довольно приличная, чёткая, хотя и не самая передовая. Действия будут проходить в уже привычной изометрической проекции. Особенно радует продуманность игрового дизайна: отчетливо видны ландшафты (горы, стены руин и прочее), а игроки и NPC выделяются на фоне живописного бэкграунда. Также детально прорисованы и анимированы многие виды магии. Ну и если говорить в целом, то — красиво!

Теперь насчёт управления. В **FA** все будет, как и в **Diablo** (мышка — передвижение, клавиатура — всё остальное). Сам игровой интерфейс и в особенности содержание Inventory очень сильно смахивает на Diablo'вский. Это, конечно, не плохо, даже — хорошо, ведь придумать что-то ещё более удобное, чем стандартный Inventory сложно. Поэтому можно предположить, что разработчики не стали и не станут изобретать велосипед по части интерфейса. И, наверное, правильно поступают, освоить управление в **FA** будет многим из нас несложно.

Про окончательный вариант геймплея говорить ещё рано, но, опять же, исходя из известных пока фактов, нетрудно догадаться, что действие будет очень схоже с Diablo'вским.

Говоря об общей схожести с **Diablo**, стоит отметить некоторые потенциальные/уникальные возможности **FA**. Говоря «потенциальные», я имею в виду, что эти возможности ещё не реализованы, но сами по себе просто удивительны. И если они будут воплощены, то игру ожидает успех не только у фанатов Diablo (а их ой как много!..), но и у многочисленных поклонников других жанров.

Теперь, внимание! В **FA** разработчики закладывают до 10000 разных и уникальных предметов в одном игровом мире. Для развития персонажа как обычно можно покупать «оборудование» и наращивать уровни мастерства. Будет развитая система экономики и обмена, у игроков с большим скиллом будет доступ к более мощным вооружениям и заклинаниям (всего обещается 126 уникальных видов заклинаний). Плюс ко всему, у геймера будет на выбор три базовых класса для персонажа, а в каждом классе по шесть подклассов.

Основные классы — это **Fighter**, **Shaman**, **Chakra** (названия классов полностью соответствуют сути...). Упомянем и о присутствии в **FA** NPC, что в общем-то положено во всех ролевиках. Нам удалось найти буквально несколько слов о том, что половых различий и соответствующих этому разделению боевых характеристик не будет. То есть девушка-воин будет махать мечом также сильно, как и воин-мужик. Это весьма гуманный шаг разработчиков по отношению к девушкам...

Обещается также замечательный баланс сил игроков. Но этот пункт проверяется исключительно практикой, так что пока остается верить разработчикам...

Еще одна особенность **FA** — уникальные «портретики», отображающие присутствие игрока в мире. То есть у каждого героя бу-



Когда **FA** «озолотится», а затем и появится на прилавках магазинов, думаю, она привлечёт внимание не только поклонников жанра, которые, быть может, уже хорошо осведомлены о ней, но и многих «простых покупателей», ищущих продукты, чтобы «просто поиграть». Чтобы понять, почему это так, давайте разберемся, что нового сулит нам **Fallen Age**?

Но вернёмся в реальный мир, ведь помимо увлекательного сюжета игра должна иметь ещё и кое-какие «технические части», как скажем, современную графику, захватывающий геймплей и прочие необходимые ингредиенты. Обо всех этих составляющих мы и поговорим.

Начнём, традиционно — с графики.

http://www.gameland.ru

#11(92), ИЮНЬ 2001

http://www.gameland.ru

дет свой символ («портретик»), который можно будет индивидуально спроектировать.

Хотелось бы отметить самую важную особенность игры, которая и выделяет её из большинства RPG'шек.

В **FA** при достижении 30 уровня игрок сможет переключиться из обычного режима выполнения заданий или простого PKilling'a в режим колонизации. После чего привычная **RPG'шка** превращается в... стратегию реального времени (**online RTS**). Игрок, переключившийся в режим колонизации, может строить и перестраивать мир. Возводить замки, здания и прочее.

Помимо этого у умелого игрока есть все возможности стать Великим Императором сервера

и просто управлять другими, вновь зашедшими игроками (воистину — изюминка **FA!**).

Возвращаясь же к теме **RPG'шки**, стоит отметить усилия разработчиков, которые попытались ещё больше приблизиться к реальности и включили в **FA** пищу, которой придется подкармливать своего героя (весьма интересно, не так ли?). А иначе — голодная смерть!

Ещё одним забавным моментом является обещание включения в игру около 500 уровней, заполненных сплошным экшеном, что дает для Интернет игр сразу несколько режимов битв: от банального deathmatch'a и дуэли (1 на 1) до зон, специально оборудованных под **PKilling**.

Подводя итог, скажем, что всем, у кого имеется доступ в Интернет, непременно следует, при наличии хотя бы минимального интереса к игре, зайти на официальный сервер **FA** (www.fallenage.com) и записаться в бета-тестеры (и вышлите им свой диск с **EQ** или **UO**...). Потому как именно сейчас производится набор. Все условия можно найти также и на официальном сайте **Netamin**.

Ну а у кого выхода в Сеть не имеется — остаётся только ждать выхода **Fallen Age**, который запланирован на этот год, а уж затем покупать Интернет доступ и пробовать свои силы в становлении личной Империи.

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Иван Петрович (petrovich_ivan@mail.ru)

CLUSTERBALL: НЕМНОГО ПОДРОБНЕЕ

Сейчас меня будут ругать и может статься, даже слегка побьют, но любимого вами «Download: проверено лично!» в этом номере журнала опять не будет! И виноват в этом я, ваш покорный слуга.

Хотя планировалось все совсем не так. Ведущий рубрики, как обычно, попросил подготовить разделчик «Download...» на тему сетевой безопасности, а я, хоть тему-то и раскрыл, но никакого даунлоада не обеспечил. Даже самого крошечного, килобайт на 10...

Вся эта незадача вышла потому, что уж на больно занятый сайт занесла меня одна поисковая утилита. **All Nettools** называется и адресок у него простой — www.all-nettools.com.

Имя разработчики своему детищу громкое дали («Полный Сетевой Инструментарий»), а вот

как с содержимым-то дела обстоят? Стал разбираться, смотрю, все «в десятку»: и поисковики правильные, и новости кульные, и протестировать свой компьютер прямо в Интернете можно — дырки всякие увидеть. В общем, за какой раздел сайта не возьмись — почти любой на тему «сетевая безопасность». Да еще все они между собой согласованы, в едином дизай-

мер обеспечишь мне супер-download! А то уволю!..» На этом и порешили.

Теперь читайте обзор и не ругайтесь...

Разработчики **All Nettools** приняли абсолютно верное решение — сосредоточить все, что требуется для безопасной и удобной сетевой жизни



The Freedom Project

Environmental Variables	
COMMENT_LENGTH	
COMMENT_TYPE	
COMMENT_AUTH	/usr/local/bin/whois
HTTP_ACCEPT	*/*
HTTP_ACCEPT_ENCODING	gzip, deflate
HTTP_ACCEPT_LANGUAGE	ru
HTTP_COOKIE_DOMAIN	
HTTP_COOKIE_PATH	
HTTP_HOST	www.all-nettools.com
HTTP_REFERER	http://www.all-nettools.com/ru/ua
HTTP_USER_AGENT	Mozilla/4.0 (compatible; MSN 4.0; Windows NT 4.0)
HTTP_VIA	
HTTP_X_FORWARDED_FOR	
PATH	/usr/bin:/usr/sbin:/usr/local/bin:/usr/X11/bin:/usr/local/bin:/usr/sbin:/usr/bin
REMOTE_ADDR	212.186.16.88
REMOTE_HOST	212.186.16.88
REMOTE_PORT	1004
SCRIPT_FILENAME	/usr/local/bin/whois/whois.php
SERVER_NAME	nettools.com
SERVER_ADDR	www.all-nettools.com
SERVER_PORT	80
SERVER_SIGNATURE	
SERVER_SOFTWARE	Apache/2.1.3
USER_AGENT	Mozilla/4.0 (compatible; MSN 4.0)
HTTP_REFERER	http://www.all-nettools.com
HTTP_HOST	www.all-nettools.com
HTTP_VIA	
HTTP_X_FORWARDED_FOR	
SCRIPT_NAME	/usr/bin/whois



не сделаны, и т.д., и т.п. Но вот беда — даунлоада на **All Nettools** нет. Принципиально...

И что бы вы на моем месте сделали? Бросили бы чудо-сайт и отправились на поиски разрозненных утилит? Ну, нашли бы, так ведь каждую из них ведь еще и установить надо, а они еще и на 50-70% дублирует друг друга по возможности? А кто **СИ** без диска купил, так еще и грузить пришлось бы их из Сети...

Изложил я это все редактору Онлайн, он сам на сайт сходил и говорит: «Так и быть, пиши в этот раз про **All Nettools**, а в следующий но-

мер обеспечишь мне супер-download! А то уволю!..» На этом и порешили. Теперь читайте обзор и не ругайтесь... Разработчики **All Nettools** приняли абсолютно верное решение — сосредоточить все, что требуется для безопасной и удобной сетевой жизни на едином **web-ресурсе**. Теперь пользователь независим от машины на которой выходит в Сеть и всегда может проверить укрыт ли он за **firewall'ом** или нет, послать анонимную почту, найти файл или crack и даже перевести на русский с целой кучи иностранных языков. Все это богатство структурировано на **All Nettools** в двенадцать основных разделов. Многие из них, содержащие много информации, дополнительно разбиты на подразделы. Однако, все сделано настолько логично и интуитивно понятно, что трудностей с навигацией по сайту не возникает никаких.

Самый профильный раздел — это **Network Tools**. Если кратко, то это «Интернет на кончиках пальцев». Узнать, что скрывается за тем или иным сервером (**IP** адрес или **hostname**, страна, провайдер, имя администратора, работает ли сервер или нет...) помогут размещенные тут версии **SmartWhois** и **NsLookup**. **Ping** и **TraceRoute** многое расскажут о качестве связи с партнером или любым игровым сервером (время запаздывания, прохождение пакетов информации...). Ну а тесты **Environmental Variables** и **Proxy** расскажут пользователю многое о той машине, за которой он сидит. Первый тест покажет (полностью!) всю информацию которую может послать данный компьютер на удаленный сервер, а тест вашего прокси покажет, обеспечивает ли он вам анонимность и если нет, то под каким реальным адресом вы «сидите» в Сети. Это важно, поскольку имен-

#11(92), ИЮНЬ 2001



но на реальный IP и придется все нежелательные атаки из Интернета.

Обратите внимание и на предупреждение вверху странички — указав для Ping и TraceRoute свой IP можно вызвать срабатывание установленного на компьютере файрвола или сканера (типа Nuke Nabber'a) с предупреждением об атаке. Это не так, поскольку всего лишь пришли пакеты данных с qs153.pair.com (216.92.131.153) — аффилированного сервера All Nettools. Но зато так можно лишний раз проверить верность установки своей защитной системы!

Privacy Tools — еще один замечательный раздел. Интернет — самая анонимная среда обитания (по идее...), но сегодня это уже не совсем так. **Anonymous Surfing** предлагает посещение интересующих вас страничек заведомо анонимным образом (для чего это требуется тому или иному пользователю, умолчим). Достаточно ввести нужный адрес, выбрать сервер-«анонимизатор» (прокси) и нажать «GO». И плевали мы на всякие там cookies.

Строкой ниже предлагается зайти на **freedom.gmsociety.org** и попробовать их утилиту анонимного ремайера. Но на сайте Freedom не обойтись без загрузки, а это тема для другой заметки. Хотя сам сайт полезен и составляет часть большого «Проекта по Борьбе против цензуры, политкорректности и за Свободу Слова»...

Дело неплохое, но вернемся на All Nettools на закладку **Privacy Tools**.

Тут есть свои анонимные ремайеры (система особых почтовых серверов), которые обеспечивают отсутствие в заголовке письма какое бы то ни было указание на отправителя. Для чего это нужно понятно — например, порадовать приятеля перепиской с девушкой, влюбленной в не-

го, через ремайер будет очень просто. И увлекательно, а главное безопасно для отправителя. Единственное неудобство — пересылка письма с сервера на сервер идет с задержкой в его доставке — до 12 часов.

Кстати, если что-то неясно с **Privacy** в Интернете или есть сомнения в эффективности решений на All Nettools, то стоит почитать материалы под закладкой **Privacy Guide** или зайти на дискуссионный форум (как ни странно, но закладка так прямо и называется «Discussion Forum»). А последние и свежайшие новости про всякие хакерские атаки, дефейсы и взломы лежат на All Nettools в **Security News**. Сама новостная дорожка этого раздела берется из примерно 57 источников, включая **UK Hackers.com**, **Security Portal**, **Attrition**, **Technotronic** и др. То есть все черпается из тех ресурсов, откуда большинство русскоязычных хакерских сайтов перепечатывает (с заметным опозданием...) свои новости. А вы читаете их намного раньше. Если новостей недостаточно и какой-то аспект безопасности интересует особо, то рекомендую **Information**



System Security (www.infosyssec.com) — просто тотальный ресурс...

Web Search — полезная и часто используемая закладка на All Nettools. Тут всего три подраздела, **WWW** и **Usenet** поиск, а также поиск файлов (**FTP Search**). Запрос вводится один раз, а поисковую машину можно менять. Последних задействовано на сайте не много, но есть такие многообещающие как **DogPile** и **Google**. Попробуйте вместо привычного **Yahoo** — и забудете про него. Файлы же можно искать по типам или по расширению. Это удобно, но не более того. Если нужно обеспечить более полный поиск в особенности по андеграундным сайтам, то лучше воспользоваться «файловыми искателями» на упомянутой

Information System Security — тут задействовано абсолютно все, включая три российские подпольные поисковые машины, **Astalavista**, **Warezcrawl**, **Cyberarmy**, **Serializer** и так далее.

Теперь телеграфно об оставшихся разделах.

Language — это прежде всего две системы онлайн перевода фрагментов текста из буфера обмена (или интернет-страницы через их URL'ы). Их них удобнее **Translation** от **InterTran**, так как эта штукавина конструирует англо-русский и русско-английский переводы. Стоит обратить внимание и на **Acronym Finder** — он объяснит многие сетевые аббревиатуры, типа **BTW** или **LOL**, но только по-английски. Увы...

Другие «утилиты» этого раздела (толковый словарь, тезаурус) тоже малополезны — по-русски они не говорят.

Закладка **Measurement** наверняка пригодится в сети нечасто — лишь когда надо перевести градусы Фаренгейта в привычного Цельсия, а футы в метры. Географическая закладка (**Geographical**) напомнит о часовых поясах, даст доступ к многим картам и пр. А телефонная закладка (**Phone & Address**) интересна тем, что позволяет искать абонента по некоторым цифрам его номера и наоборот. Но только в США или Канаде, а не в России. Впрочем, у нас в Рунете есть такая же онлайн-служба.

Завершая обзор, задамся вопросом, когда и кому пригодится All Nettools? Ответу притчей.

Прежде чем обозревать этот сайт, я посоветовал его одному знакомому, который замучил вопросами об анонимности. Через короткое время он отписал, что «запустил тест проксей, которыми могу пользоваться (ikia, dau, webcache1), на рекомендованном сайте (то есть на www.all-nettools.com/tools1.htm — авт.)». И получил результат: «...обратный пинг распознает мой локальный компьютер (а не должен!) и прокси-сервера никто в упор не видит (не то, чтобы он был прозрачным, а его выходит, просто нет!!!)».

А ведь был уверен, что анонимен на сто процентов...

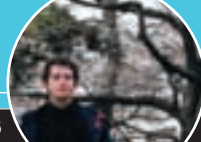
CM-ONLINE

<http://www.gameland.ru>

ПОДКЛЮЧАЙСЯ!



www.mobilecomputers.ru



Властелин Экрана



Этот проект называют самой грандиозной авантюрой во всей истории кинематографа. Его ждут, затаив дыхание, миллионы зрителей. На его реализацию уже потрачено более двухсот миллионов долларов. Судьба студии New Line полностью зависит от его успеха. Он является экранизацией одного

из самых известных литературных произведений XX века, спровоцировавшего чуть ли не культовое почитание и десятки, сотни имитаций. По масштабу и сложности технического исполнения он превосходит Star Wars. Первый рекламный ролик в Интернете побил все рекорды, будучи загружен только с официального сайта более 5 миллионов раз. Именно ему прогнозируются самые большие кассовые сборы года, несмотря на достаточно странную дату выхода, в Рождество, когда люди больше предпочитают сидеть дома у камина, нежели расхаживать по кинотеатрам. И чем бы он не оказался, полным провалом или же колоссальным успехом, этот проект, без сомнений, является центральным кинособытием 2001 года. Как вы наверняка уже догадались, речь идет о грандиозной трилогии Джона Рональда Руэла Толкина "Властелин Колец".



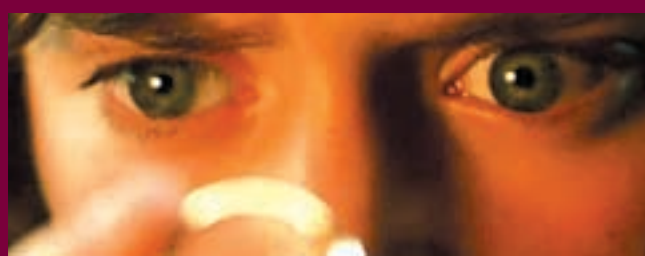
Эпический вид грандиозной битвы, по всей видимости, у стен Минас Тирита в "Возвращении Короля". Торжество компьютерной графики позволило воссоздать на экране массовку, отображающую тысячи воинов.



Скачущие во весь опор кольценосные призраки владыки Мордора, зловещие Назгулы, следующие настойчивому зову Единого кольца и стремящиеся во что бы то ни стало найти Хранителя.



Перед нами пустынные просторы Роханских степей и церемония посвящения отважного хоббита в рыцари.



Единое в руках Фродо. Главную роль играет молодой актер Elijah Wood, наиболее известный по молодежному ужастика Родригеса "Факультет".



Содружество на переходе через заснеженный Карадрас. Кадр дает возможность полюбоваться одним из многочисленных пейзажных видов, которых в фильме будет хоть отбавляй.



Арвен, она же Liv Tyler, знаменитая дочка знаменитого солиста Aerosmith в жизни и дочка не менее знаменитого Брюса Уиллиса в "Армагеддоне".

Высокобюджетное и максимально грандиозное переложение в киноформат знаменитой Толкиновской трилогии задумывалось еще пять лет назад, когда студия New Line начала предварительные консультации по поводу возможной совместной работы над проектом со студиями Fox и Paramount. В результате же проект был отдан в руки продюсерской компании Роберта Земекиса и его талантливого ученика Питера Джексона (который снял у Земекиса замечательных "Страшил"). Несмотря на то, что первоначальным замыслом было уместить всю трилогию в один двухчасовой фильм, Джексону удалось не

220-250 миллионов долларов, что, тем не менее, все равно является для Голливуда суммой совершенно невероятной. Более того, чиновникам из New Line пришлось полностью довериться таланту и чутью Джексона, который взял на себя полную ответственность за успех всех трех фильмов. Съемки проводились в Новой Зеландии на протяжении всего прошлого года и были закончены совсем недавно. Первая же серия фильма, "Содружество Кольца", уже провела значительное время в post production и уже обзавелась впечатляющими спец-эффектами. На каннском кинофестивале было показано несколько



Трейлер начинается, разумеется, с представления зрителям главного виновника торжества - Единого кольца, на внутреннем ободке которого проявляются стихотворные строки: "One ring to rule them all, One ring to find them, One ring to bring them all, And in the darkness bind them".

только уговорить студию сделать из книжной трилогии трилогию кинематографическую, но и предложить своеобразный "экономный" вариант съемок. Вместо трех полноценных фильмов, выходящих с разницей в традиционные 2-3 года, трех съемочных периодов, трех актерских команд, было решено снять все три части вместе одновременно и выпускать их с разницей всего лишь в 12 месяцев на протяжении 2001-2003 годов. В результате получилось снизить предполагаемый бюджет на всю трилогию с 350 до вполне приемлемых

готовых эпизодов, однако "простым смертным" они пока что недоступны. Пока же единственным внушающим доверие источником информации о фильме является тот самый мегапопулярный интернетовский трейлер, который вы, разумеется, сможете найти и на нашем CD в этом номере журнала. Ну, а чтобы не казаться голословными, мы решили не просто делиться с вами известной нам информацией, а лучше разглядеть знаменитый ролик по кадру, попутно рассказав и все, что нам в данный момент известно о фильме.



Один из немногих "сверхъестественных" кадров, демонстрирующий противостояние Гэндальфа и Сарумана. По всей видимости, во время их "ссоры" в Орфанке.



Вся "великолепная хоббитья четверка". Многие наблюдатели, впрочем, жалуются, что хоббиты слишком худощавы. Впрочем, вероятно, этот кадр относится ко второму или третьему фильму трилогии, когда они уже изрядно похудели.



Назгулы на переправе неподалеку от Ривенделла. Еще несколько мгновений, и великолепные скакуны окажутся под могучим водяным потоком.



Арагорн в бою. Ничего более яростного мы еще не видели. Впрочем, наследнику Исильду отваги не занимать.



Обладательница "Оскара" Кейт Бланшетт в роли Галадриэли. Неподалеку и ее знаменитое зеркало. Это явно сцена судьбоносного разговора с Фродо. "Even the smallest person can change the course of the future".



Мудрый старый и почти всемогущий Гэндальф Серый, по всей видимости, на пути к Мории и схватке с Балрогом. Его играет ничуть не менее умудренный опытом классик английского кино Sir Ian McKellen.

Интернет-магазин с доставкой на дом

e-shop

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



(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 276-4679

Пишите и звоните по любым вопросам.
Доставка фильмов, вышедших 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 | |
| | Macross Plus#1 | | The Sixth Sense | | Street Fighter 2 Movie | | American Pie |
| \$179.99 | | \$26.99 | | \$39.99 | | \$41.99 | |
| | The X-Files: Second Season (7 CD) | | The Men in the IronMask | | Pokemon 11 Choose You, Pikachu! | | Venus 5 |
| \$27.99 | | \$27.99 | | \$27.99 | | \$25.99 | |
| | Бегущий по лезвию | | Выход Дракона | | Черепа | | Порнографические связи |
| \$27.99 | | \$26.99 | | \$27.99 | | \$27.99 | |
| | Пятый Элемент | | Идеальный шторм | | Зло | | Девять ярдов |
| \$27.99 | | \$26.99 | | \$26.99 | | \$27.99 | |
| | Крайние меры | | Теория заговора | | Возвращение Бэтмена | | Смертельное оружие 3 |

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

Заказы по интернету - круглосуточно

ГАЛЕРЕЯ НЕЗАКОНЧЕННЫХ ПРОЕКТОВ

ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2



Платформа: Nintendo GameCube

Жанр: Action

Издатель: Nintendo/LucasArts

Разработчик: Factor 5

Дата выхода: ноябрь 2001

Компания LucasArts первой из крупных издательств не вытерпела и раскрыла подробности практически всех игровых проектов, которые она планирует представить на E3. Тем самым был вызван немалой силы ажиотаж, поднявшийся, в основном, из-за игр компании на системах нового поколения. Для каждой из них LucasArts подготовила минимум одну новинку. И главная из них - сенсационный Rogue Leader для GameCube, созданный студией Factor 5 (которая, кстати, принимала непосредственное участие в дизайне самой приставки). Потрясающие графические возможности нового Nintendo'вского железа нашли в RL достойное применение, — качество графики практически совпадает с кинематографическим, хотя, конечно, кое-где полигоны еще видны. Зато эффектов здесь куда больше, чем в кино. Вспышки, отражения, взрывы... На E3 будет показано 3 готовых уровня.



OBI-WAN



Платформа: XBox
Жанр: Action
Издатель: LucasArts
Разработчик: LucasArts
Дата выхода: зима 2001

Как и предполагалось, отмененный на PC Obi-Wan, нашел свое место среди игровых консолей быстро и уверенно. Игра теперь планируется к выпуску на XBox. LucasArts, конечно же лукавила, — в таком виде, как сейчас, Obi-Wan вполне сойдет и за обыкновенный PC'шный тайтл, причем даже не высшего уровня. Другое дело, что до переноса на XBox игра выглядела вообще отвратительно. Теперь остается лишь посмотреть, как все это играется. Пока оценка трудов LucasArts невысока.



RACER: REVENGE



Платформа: PlayStation2
Жанр: Racing
Издатель: LucasArts
Разработчик: Rainbow Studios
Дата выхода: осень 2001

Продолжение некогда весьма популярного Star Wars: Episode 1 Racer разрабатывается независимой командой Rainbow Studios, известной, в частности, таким проектом как Motocross Madness и некоторыми прочими весьма приятными гоночками. У Rainbow имеется неплохой опыт создания игр на PS2, так что особенных проблем новый проект, скорее всего, не доставит. С другой стороны, ждать от игры чего-либо особенного тоже стоит навряд ли. Впрочем, чудеса случаются.



Юрий
Поморцев

ШТОРМ

ПРОХОЖДЕНИЕ, ЧАСТЬ 2

МИССИЯ 8. ПУТЬ ДОМОЙ

Описание миссии: морской авианосец движется через архипелаг, подвергаясь атакам с земли, воздуха и моря.

Ваша задача обеспечить прикрытие морского авианосца, не отдаляясь от



него более чем на 5 километров. После сбора около корабля начинайте движение, выйдя чуть вперед авианосца и воздушного звена прикрытия.

Первая цель — группа танков на острове. Реальной угрозы они не представляют, поэтому можете не отвлекаться, доверив их уничтожение своим напарникам. А вот со второй целью дела будут обстоять чуть сложнее. Во-первых, атаку будут производить штурмовики противника, а во-вторых, вы можете сорвать операцию... если воспользуетесь автопилотом, так как помешаете вылету звена «Чарли». Поэтому отключите автоматическую систему навигации, выдвиньтесь немного вперед по ходу движения авианосца и обеспечивайте прикрытие тыла. Последняя,



третья, цель — еще одна танковая группа. Перед ее уничтожением вы можете осуществить посадку с целью ремонта поврежденных систем.

В целом миссия относительно несложная — даже при минимуме усилий с вашей стороны авианосец доберется до цели назначения, получив около 30%-50% повреждений.

МИССИЯ 9. ОПЕРАЦИЯ «КАПКАН»

Описание миссии: перехват корабля противника с пленными людьми.

Вылет осуществляется на истребителе класса «Торнадо». Наконец-то вам

опять доверят послушную и удобную машину — пускай не слишком быструю, однако, маневренную и очень удобную в управлении. Цель миссии — обеспечить прикрытие звена «Ноябрь».

До первой контрольной точки летите на автопилоте, воспользовавшись ускорением времени. Встретившийся патруль оставьте напарникам — они великолепно с ним справятся. А вот после придется вступить в интенсивный бой. Обнаружив вражеский конвой, уничтожьте группу воздушного прикрытия, а затем и два звена подкрепления, которые нападут с севера. Учтите, что враг обладает численным превосходством, поэтому не полагайтесь только на



своих напарников, а как можно более активно принимайте участие в сражении.

МИССИЯ 10. УДАР МОЛНИИ

Описание миссии: перехват вражеских транспортных

«Стелс-миссия», где вам потребуется провести перехватчик, избегая контакта с зонами ПВО противника. Чтобы успешно выполнить задание, придерживайтесь нескольких важных правил. Первое — потолок полета 60 метров. Второе — держите скорость на уровне 400-500 км/ч. Большая скорость сделает полет слишком напряженным, а мень-



шая — лишит машину маневренности (она будет заваливаться или уходить в пике). Третье — летите только на ручном управлении, отключив автопилот. Четвертое — посмотрите на индикатор угрозы обнаружения (в правом нижнем углу экрана). Как только он начнет заполняться красным цветом, немедленно сбрасывайте высоту и/или отходите от зоны обнаружения ПВО врага. Вот, собственно, и все — остальное дело мастерства.

Маленький совет — если вас все-таки обнаружат, переиграйте миссию. Иначе враг начнет активно использовать ракеты, от которых практически невозможно уйти.

МИССИЯ 11. ТРУБЫ ИЕРИХОНА

Описание миссии: атака укрепленной вражеской базы

Очень динамичная, но вместе с тем достаточно сложная миссия. Ваша задача заключается в уничтожении ряда наземных сооружений базы противника. Самое главное тут — не



перестараться и атаковать только те сооружения, на которые будет выдан целеуказание (автоматически обводятся красным кружком).

Вылет осуществляется на истребителе класса «Армагеддон». Ваша первая цель — пост ПВО противника

в восточной части сектора 13.15. Разделавшись с ним, летите к скоплению сил противника в секторах 13.16 и 12.16. Там необходимо сравнять с землей ангары противника, которые выглядят как гигантские черные полусферы.

Не связывайтесь в слишком затяжной бой и избегайте приближения к средствам ПВО противника. Уничтожайте с максимальной дистанции только обозначенные цели.

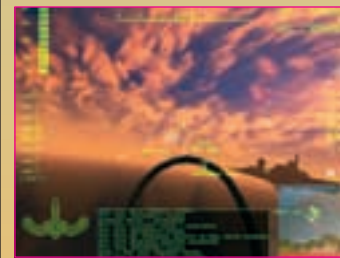
МИССИЯ 12. ПРАВО СОБСТВЕННОСТИ

Описание миссии: разведка и патрулирование

Вылет осуществляется на перехватчике класса «Дух». Двигайтесь к первой контрольной точке, уничтожив по пути небольшой блокпост противника.



Основные силы врага сосредоточены за перевалом. Там находится база, сокрытая тремя генераторами подавляющего поля. Вам необходимо обнаружить все три генератора и обязательно получить подтвержде-

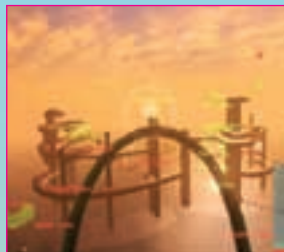


ния с базы. В принципе, вы можете не открывать огонь и сразу же отойти от сил противника вглубь сектора 09.17, удерживая позицию до получения команды к отступлению. Однако если вы хотите заслужить пару наград и заработать солидный игровой счет, то попытайтесь нанести максимальный урон базе и воздушным средствам прикрытия.

МИССИЯ 13. СОЛЬ И ПЕСОК

Описание миссии: атака крупной вражеской базы

Вылет осуществляется на истребителе класса «Торнадо». После общего сбо-



ра летите к вражеской базе. По пути противник осуществит нуль-транспортровку своих перехватчиков — будьте готовы к небольшому сражению.

А вот дальше события примут совершенно неожиданный обо-



рот. На подлете к базе врага командование начнет долгие переговоры. Результатом этих препираний станет новое задание — полет на самолете-невидимке с неисправным реактором. Если вы не уложитесь в двадцать минут, то произойдет взрыв, и вуаля, прощай карьера пилота-аса.

Итак, вместо атаки вражеской базы летите домой и осуществляйте посадку. Получив новый самолет, включайте автопилот и наслаждайтесь полетом — ни при каких обстоятельствах не ввязывайтесь в бой, так как время работает против вас. Учтите, что перелет будет достаточно долгим, а максимальная скорость «невидимки» не превышает 400 км/ч.

МИССИЯ 14. ОСТРОВА В ОКЕАНЕ

Описание миссии: разведывательный полет вглубь архипелага, контролируемого противником

Очень изящная и интересная миссия. Вылет осуществляется на истребителе класса «Циклон». Ваша задача — провести сканирование местности и определить местоположение ключевых объектов противника.

Сначала просто летите к первой контрольной точке, стараясь держаться на предельно низких



высотах (до 60 метров). Прибыв на место, дождитесь, пока база закончит сканирование, после чего продолжайте движение.

Ваша следующая цель — уничтожение двух истребителей, которые прикрывают с воздуха неизвестный подводный объект. Когда они превратятся в груды обломков, подлетите к контрольной точке, остановитесь и ждите, пока база будет вести сканирование. Внимание! Если вы получите сообщение о сбое при сканировании (а это наиболее вероятно при применении автопилота), перейдите на ручное управление



и снизьте на высоту до 50 метров.

После этого вам будет необходимо продержаться до прибытия подкрепления. С разных сторон на вас будут последовательно нападать три пары истребителей противника. А после них, вместо обещанного подкрепления, вас атакуют сразу с двух сторон вражеские перехватчики.

По пути на базу на вашем пути будет тюрьма особого режима. Чтобы просканировать ее, необходимо пролететь над ней. Однако сложность заключается в том, что тюрьма располагается мощнейшим комплексом ПВО. Существует три варианта решения этой задачи. Первый — подняться на огромную высоту, недостижимую для наземных средств уничтожения воздушных целей. Второй — попытаться пролететь на максимальной скорости, предварительно отремонтировав все системы истребителя. Третий — уничтожить хотя бы часть (а лучше все) наземные турели. Выбирайте, что вам больше по душе.

МИССИЯ 15. КОРАБЛИ ТЕРПЯТ БЕДСТВИЕ

Описание миссии: защита поврежденного летающего авианосца



Вылет осуществляется на истребителе класса «Циклон». Ваша задача — обеспечить прикрытие воздушного авианосца, пока на его борту ведутся ремонтные работы.

Первым делом уничтожьте два истребителя противника, а также корабль. Особого труда это не составит, а вот удовольствия и очков принесет немало. После этого идите на помощь группе «Виктор» и приступайте к методичному уничтожению воздушных целей. Держите оборону, пока «Виктор» не сообщит об окончании ремонтных работ — после этого спокойно возвращайтесь на базу, задание выполнено.

МИССИЯ 16. 50 ТЫСЯЧ МЕТРОВ НАД ВОДОЙ

Описание миссии: сопровождение поврежденного авианосца к ремонтным докам

Вылет осуществляется на истребителе класса «Торнадо». Формула успешного эскорта авианосца следующая: держитесь рядом с кораблем и обеспечивайте прикрытие тыла, пока ваши напарники будут сражаться на передовой. Так вы сможете доставить корабль, ни разу не подставив его под огонь противника.

Первая атака начнется практически сразу — эдакая проверка на боеспособность. Отбившись, двигайтесь по маршруту, пока не встретите вторую и третью штурмовые группы врага. Когда с ними будет покончено, приступайте к уничтожению корабля «Странник». Это единственный случай, когда есть резон отдалиться от эскортируемого авианосца и нанести упреждающий удар. Кстати, обратите внимание на небольшую ошибку в игре — показатель брони «Странника» будет равен нулю, однако пять-семь прямых попаданий он выдержит совершенно спокойно.



После уничтожения вражеского корабля нанесите удар по бе-

После уничтожения вражеского корабля нанесите удар по бе-



Все. Хватит. Отшутились.

Апрель уже позади и пора браться за дело. Пора понимать, изучать, использовать и наказывать всяких обленевшихся личностей. Конечно, бывает такое состояние, что изучать что-либо абсолютно влом, но надо. Ну что ж, мы приготовили интересные подборочки как для желающих понимать, так и для бездельников и лоботрясов :).

- Как правильно искать warez в сети
- Как оптимизировать свою систему, до состояния реактивного штурмовика
- Что можно сотворить со своим модемом
- Кому заказывать выделенку
- Как ломается FreeBSD
- Что ты должен знать о Перле и CGI
- Каким образом был взломан Mafia Top100
- Как настроить безопасность в Win2K
- Как убраться рекламой с халявных хостингов
- И наконец, как захватываются каналы на IRC

И конечно же, куча коротких обзоров свежих игр от Ядовитого, самые полезные софтины от Эва, отличная подборка звуковух с Dolby Digital от Пороха и третья серия тестов на сексуальную извращенность от Дани Шеповалова.

Читай разумнее!



реговой охране — двум танкам. Все? Не тут-то было. Впереди самая опасная атака, которую необходимо отбить на самых дальних рубежах. Вам навстречу выслано несколько перехватчиков — летите к ним и встречайте шквальным огнем, не жалея ни снарядов, ни брони. На напарников особенно не надейтесь, так как они в этот момент могут атаковать другие цели.

МИССИЯ 17. В ПОГОНЕ ЗА ЛЕВИАФАНОМ

Описание миссии: преследование велианского морского флота



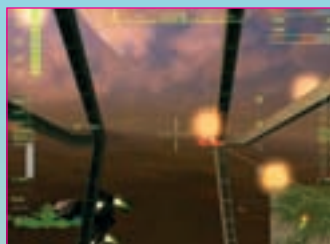
Вылет осуществляется на перехватчике класса «Валькирия». Достаточно простая миссия, особенно в сравнении с очень напряженной предыдущей. Первым делом проигнорируйте приказ и потопите корабль, который будет на вашем пути к первой контрольной точке. Учитывая, что его броня находится в плачевном состоянии (10%), для уничтожения хватит одного прямого попадания. Труд — нулевой, а дополнительные очки лишними не будут.

Ваша задача — потопить группу из четырех кораблей противника, а также уничтожить воздушное прикрытие. Никаких специальных рекомендаций тут нет — обычный бой, исход которого целиком зависит от вашего мастерства.

МИССИЯ 18. ОПЕРАЦИЯ «МЕЧ». ФАЗА 1

Описание миссии: оборона горно-рудного комплекса

Вылет осуществляется на истребителе класса «Торнадо». По пути следования к первой контрольной точке вам встретится группа танков (сектор 8.18). Командование запретит звену «Оскар» атаковать их и



возложит эту задачу на вас. Однако как только вы приступите к уничтожению танков, на горизонте появятся вражеские истребители, и тут же вам прикажут бросать танки и переключаться на воздушные цели. Мораль — с самого начала можете не обращать внимание на ветреные приказы командования.

После уничтожения целей летите по направлению к комплексу. На полете вы получите новый приказ — отбить атаку истребителей, движущихся с запада и северо-запада. Оставьте последних напарникам и возьмите на себя западную вражескую группу. Уничтожив ее, добейте истребители, прорвавшиеся через первый эшелон обороны. Действовать лучше всего под прикрытием наземных средств ПВО. После полного отражения атаки возвращайтесь на базу.

МИССИЯ 19. ХОЗЯИН МЕДНОЙ ГОРЫ

Описание миссии: инспекция старой шахты в пустыне

Вылет осуществляется на истребителе класса «Циклон». По пути следования к старой шахте вы встретите воздушный эшелон — несколько транспортных, прикрываемых истребителями. Уничтожьте эти силы и продолжайте полет.

Шахта надежно охраняется — помимо развитой системы ПВО вас ждет



множество истребителей и перехватчиков, а также генераторы подавляющего поля. Последние должны стать вашей первой целью, ну а прикрытие обеспечат напарники.

После уничтожения большей части обороны шахты летите к воздушному авианосцу противника и сбейте его. Не затягивайте с этой операцией, иначе авианосец уйдет. После полного разгрома противника возвращайтесь на базу.

МИССИЯ 20. МОРЕ, ПОЛНОЕ ОГНЯ

Описание миссии: поиск вражеского морского нефтеперерабатывающего комплекса



Вылет осуществляется на истребителе класса «Циклон». Миссия состоит из двух частей: первая — установление местоположения нефтеперерабатывающего комплекса, а вторая — уничтожение этого комплек-



са. Что характерно, начальная стадия требует тщательной маскировки, в то время как финальная — грубой силы. А теперь по порядку.

Летите по каньону на минимально допустимых высотах (до 60 метров), отключив автопилот и полностью перейдя на ручное управление. Как только будет установлен контакт с транспортом, разворачивайте(!) машину назад и наберите дистанцию в 10 километров. После этого летите параллельно с вражеским самолетом, оставляя дистанцию неизменной. Если вы приблизитесь на 9 (или менее) километров, вас мгновенно обнаружат, и миссия будет провалена.

Через несколько минут вражеский комплекс будет обозначен на карте. Теперь вы можете смело выходить в бой, прикрывая штурмовую группу от атак с воздуха. После уничтожения нефтеперерабатывающего комплекса возвращайтесь на авианосец.

МИССИЯ 21. НА ЛИНИИ ОГНЯ

Описание миссии: патрулирование линии фронта



Вылет осуществляется на истребителе класса «Дух». Ваша цель — провести разведку линии фронта, не ввязываясь в сражения и избегая контакта с противником. Однако первые же минуты полета поставят крест на мирной направленности задания — среди вашей группы сопровождения окажутся дезертиры, которых будет необходимо безжалостно уничтожить.

После этого летите к сектору 06.13, где находится некий секретный объект. На поверку он окажется ла-



бораторией противника — как только придет соответствующее радиосообщение, немедленно возвращайтесь на базу. Не пытайтесь уничтожить лабораторию, это бесполезно. Да и противник не дремлет, так что уходите не задерживаясь.

МИССИЯ 22. СВОЙ СРЕДИ ЧУЖИХ

Описание миссии: сопровождение транспортов

Вылет осуществляется на истребителе класса «Циклон». Лучший способ защиты — это, как известно, нападение. Придерживаясь этого проверенного временем правила, осуществляйте вылеты навстречу обнаруженным целям до того как к ним приблизятся транспортные самолеты.

Расправьтесь с двумя группами, в которые входит несколько истребителей и танков, после чего утопите корабль. Обратите внимание, что ваши транспорты не просто должны быть доставлены на авианосец, а доставлены без повреждений. Однако на самом деле небольшие повреждения допустимы. В этом случае, расправившись с силами противника, двигайтесь к северо-западной части сектора и ждите прибытия грузового самолета.

Если все пройдет удачно и транспорты не получат повреждений, то вам дадут дополнительную задачу — установить источник сигнала, ориентируясь по показаниям бортовой навигационной системы. Источник находится в центральной части сектора.

Во время финальной стадии не торопитесь с посадкой! Дождитесь, пока окончит полет транспортное звено, и лишь

после этого запрашивайте разрешения встать на твердую землю.

МИССИЯ 23. КРЫЛАТЫЙ ВОР

Описание миссии: секретная операция в черте Нового Авалона

Вылет осуществляется на истребителе класса «Призрак» (истребитель-невидимка). Оригинальная и достаточно сложная на первый взгляд миссия, разделенная на два этапа. Первый — полет к месту контакта с информатором, второй — сопровождение секретного транспорта.

Первый этап относительно прост. Выключайте автопилот (обязательно, так как он «не видит» здания!) и летите прямо по городским кварталам к месту встречи. Рекомендуем двигаться с небольшой скоростью порядка 150-200 км/в

все мастерство управления штурмовиком. Полет до первой контрольной точки будет происходить без приключений, а вот сразу после нее вас ждет **ОЧЕНЬ** неприятный сюрприз — десяток истребителей плюс мощная система ПВО воздушного авианосца.



МИССИЯ 25. АХИЛЛЕСОВА ПЯТА

Описание миссии: атака велианской генетической лаборатории

Как и в предыдущей миссии, вылет осуществляется на истребителе класса «Молния».

Ваша задача — уничтожить велианскую генетическую лабораторию. Трудности две. Первая — мощнейшая система обороны: от бортовых средств ПВО до внушительного звена истребителей прикрытия. Вторая — уничтожить лабораторию можно лишь прямым попаданием в верхнюю часть.

Тактика следующая. Сначала необходимо лететь на минимально допустимых высотах, избегая контакта с противником. Не дайте себя обнаружить, пока не доберетесь

до лаборатории! Когда она появится на экране (воздушный авианосец), резко набирайте высоту и пикируйте на нее, обстреливая ракетами верхнюю часть. Штурмовики и истребители врага игнорируйте — о них позаботятся напарники. Главное провести операцию как можно быстрее, так как в затяжном бою вам не устоять.



Ни в коем случае не пытайтесь идти в лоб — вас не прикроют, и действовать придется в одиночку. Отлетите назад, чтобы отвести штурмовики противника, затем заложите крутой вираж и выйдите к авианосцу с севера. Объект, который необходимо уничтожить, будет прямо перед вами — пара ракет реализует основную задачу миссии.

Вот, собственно, почти и все. Финальную миссию «Последняя Твердыня» мы традиционно оставляем на самостоятельный разбор.

Удачи и чистого неба!



час. Высота роли не играет — главное, не приближайтесь уж совсем близко к объектам противника. Подлетать к месту встречи лучше всего слева, двигаясь от дороги, ведущей к гигантской статуи девушки.

А вот вторая часть миссии куда сложнее. После получения приказа сопроводить груз снижайтесь на высоту менее 60 метров и ни при каких обстоятельствах не поднимайтесь выше. Малейшая ошибка грозит полным провалом всей операции! Подлет к транспорту осуществляйте вдоль внешнего периметра города, избегая проникновения в центр мегаполиса, так как там ведут патрулирование танки.

После установления контакта с транспортом не теряйте бдительности и продолжайте соблюдать максимальную осторожность. Режим полета — прежний, минимальные высоты и низкая скорость. По прибытии на базу не торопитесь с посадкой — груз должен быть принят первым.

МИССИЯ 24. НОЧНОЙ БРИЗ

Описание миссии: уничтожение объекта в районе велианской генетической лаборатории

Очень сложная миссия, для выполнения которой потребуется

Ну а после этого — полным ходом на базу. Навстречу будет выслано подкрепление, так что постарайтесь продержаться. Не доверяйте автопилоту и ведите истребитель на ручном управлении, стараясь сбить с хвоста вражеские самолеты.

СИ TACTIX

В ПРОДАЖЕ С 23 АПРЕЛЯ



Siemens Andromeda Palm m500 Panasonic 6G95

Итоги CeBIT глазами специалистов: на вопросы о нынешнем положении дел на рынке КПК отвечают руководители крупнейших российских компаний, торгующих карманными компьютерами.

Наши награды: редакция MC выбирает своих фаворитов

Выбираем и покупаем КПК: все что нужно знать покупателю.

Подключаем КПК к сети: посылаем почту, факсы и пользуемся Интернетом.

А также: **Первый mp3-плеер для Handspring Visor, суперпортативный PDA Rex 6000, субноутбуки от Sony, вся линейка цифровых фотоаппаратов от Casio.**



Максим
Заяц

BLACK & WHITE

Окончание. Начало в номере 09(90) за май 2001 года.

Скромные советы незаинтересованного наблюдателя

Третий остров

О, Всемогущий, пришло время опробовать полученные тобой навыки в деле, ибо на третьем острове ты будешь предоставлен сам себе. Твое обучение закончено, и отныне тебе предстоит самостоятельно расширять зону своего влияния и покорять деревни, готовясь к решающему сражению с Левисом. Увы, этому негодяю удалось захватить твое существо. Левис держит его в плену в окружении трех магических колонн, и его мерзкая тварь зверски пытается нашего беспомощного зверя. Для того чтобы освободить его, тебе придется опустить колонны, захватив одну за другой три деревни Левиса. Без существа это будет трудно, но... с тобой буду я.

Самую большую помощь на первом этапе игры тебе окажет магический генератор **Wood Miracle**, расположенный возле водопада неподалеку от твоего хра-

виса, и тебе стоит активировать его, прежде чем ты окончательно покоряешь ее жителей. На вершине горы находится храм, и некий таинственный тип — йог и чародей — убедительно просит тебя НЕ следовать за ним в его секретное место для медитации. Лучшей рекламы нам и не нужно, верно? Следуя за Шаолинем по узкой горной дороге, нужно придерживаться двух простых правил: 1) чудотворца нельзя упускать из виду; 2) чудотворец не должен видеть нас. При выполнении этого квеста лучше всего управлять камерой с помощью мыши — клавиатура не позволит нам быстро и точно менять направление и передвигаться на определенное расстояние. Впрочем, можно ведь немного и сжульничать, правда? Достаточно нажать на паузу возле первого же поворота, откорректировать положение камеры и спокойно следовать за Шаолинем дальше. Через некоторое время вокруг кудесника начнут мерцать золотые искры:

Шаолинь наконец-то приходит к двум невзрачным каменным колоннам. Скуп похвалив нас за талант маскировки, он обещает оказать помощь в трудную минуту. «Это все.» Забегая вперед, стоит заметить, что помощь эта придется весьма и весьма кстати. А еще у подножия горы Шаолиня находится квадрат из девяти деревьев — уже знакомый тебе по второму острову **Tree Puzzle**. Вот только разновидностей деревьев на этот раз три, что существенно усложняет задачу.

Вскоре после того как ты покоряешь первую деревню и, соответственно, опустишь первую из удерживающих твое существо колонн, Левис решится напасть. Объектом для своей атаки он избирает несчастных жителей все той же первой деревни, которые неосторожно столпились на берегу в ожидании непонятно чего. Левис кастует на них несколько огненных шаров, и охваченные пламенем люди в панике устремляются к родной деревне, совершенно игнорируя тот факт, что с каждым шагом они удаляются все дальше и дальше от спасительной воды. Как и было обещано, Шаолинь придет тебе на помощь и подарит пару одноразовых заклинаний **Water Miracle**. Впрочем, для того чтобы погасить всех жертв атаки Левиса, этого будет явно недостаточно. В итоге все зависит от того, насколько быстро ты сможешь скастовать еще несколько заклинаний, воспользовавшись энергией первого алтаря своего храма. Конечно, жителей можно и оставить в покое — сами погаснут, не дети все-таки. Но в этом случае деревня лишится нескольких построек и большей части запасов леса — горящие люди как будто нарочно забегают во все дома и поджигают их. Наконец, еще один вариант: схватить ближайшего из потерпевших, поставить игру на паузу, отнести его куда-нибудь подальше от деревни (можно даже к воде — пусть охладится) и сразу же вернуться за следующим. Но даже после того как ты успешно спра-

вишься с первой проблемой за ней неминуемо последует вторая... После покорения второй деревни Левис принимает еще одну попытку атаковать. На этот раз на жителей нападают заколдованные волки. Шаолинь и в этот раз приходит на помощь, поджарив нескольких волков своими огненными шарами, но этого, как всегда, недостаточно. Если хотя бы одному из хищников удастся полакомиться нашими новыми почитателями, Левис восстановит контроль над этой деревней, и для того чтобы захватить ее вновь нам потребуется примерно 1500 веры. Лучший способ избавиться от волков (помимо впечатляющей демонстрации с твоими собственными боевыми заклинаниями, конечно) — подхватить ближайшего из них, поставить игру на паузу, переместиться к ближайшему деревенскому складу и швырнуть волка туда. Операцию повторять по мере необходимости. Результат налицо: и жители сыты, и волки сдохли :).

Если покорение первых двух деревень не представляет особого труда — обычный метод кнута и пряника, еда и лес в деревенский склад в сочетании с огненными шарами, пролетающими под носом у жителей, — то третья представляет собой одну большую проблему. Сферы нашего влияния явно недостаточно для того чтобы ты успел провести рукой по вражеской территории и сотворил какое-нибудь самое завалющееся чудо. Здесь Шаолинь приходит нам на помощь в третий и последний раз, организовав постройку первого деревенского храма (по примеру той самой крепости со второго острова). Помимо увеличения рождаемости, усиления каких-либо заклинаний и прочих бонусов, храмы эти существенно расширяют сферу нашего влияния. Впрочем, если не удовлетворять всех потребностей твоих почитателей, нам придется построить добрый десяток таких храмов, прежде чем удастся добраться до третьей деревни. Уж лучше потратить некоторое



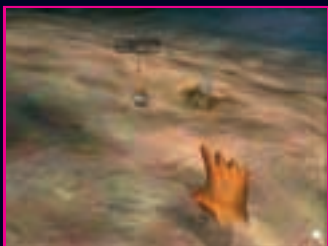
ма. Он перезаряжается очень быстро и будет снабжать тебя деревом, в количестве достаточном и для строительства, и для удовлетворения потребностей твоих почитателей. Небольшая хитрость: даже если ты не собираешься в ближайшее время использовать одноразовое заклинание, сними шарик с постаментов и отложи его в сторону — это позволит тебе скопить довольно значительный запас одноразовых заклинаний **Wood Miracle** для дальнейшего применения. И кстати, о потребностях... На третьем острове тебе придется всерьез заботиться о том, чтобы твои почитатели были абсолютно довольны жизнью — только так ты сможешь расширить зону своего влияния и добраться до третьей деревни Левиса. Впрочем, есть еще и деревенские храмы (**Wonders**). Но обо всем по порядку...

Серебряный свиток #1: Шаолинь

Этот свиток находится у подножия горы неподалеку от первой деревни Ле-

это означает, что мы достигли своего рода **save point**, а теперь, даже если чародей заметит нас, мы вернемся к подножию храма, но продолжим путь уже с этого места. Вскоре после первого **save point** Шаолинь начинает вести себя крайне неспортивно: останавливается и начинает озираться по сторонам, стараясь застать нас врасплох. Чаще всего подобные попытки происходят в тот момент, когда он проходит мимо растущих на склоне горы грибов. Все что нам нужно — это своевременно поставить игру на паузу и «развернуться спиной» к горе, а затем вновь откорректировать положение камеры и последовать за Шаолинем. Вторая проблема: здоровенные камни, под которыми время от времени проходит наш кудесник. Мы ведь не должны упускать его из вида, так? Значит, придется прижиматься к земле и вслед за Шаолинем протискиваться в проход под каменными глыбами. После довольно значительного количества поворотов, грибов и камней





Небольшая шутка разраб-ботчиков игры: неподалеку от горы Шаолина разгуливает человек по имени Actor. Найти его можно с помощью клавиши **Q**. Пользы от этого никакой, вреда вроде тоже... Его можно топить в море, сжигать и закидывать камнями — все без толку. Разве что существу его скормить... когда освободим зверя, конечно.

время на то чтобы размножить, накормить и расселить по новым домам всех недовольных жителей. К тому же, чем сильнее они будут верить в тебя, тем больше будет очередной храм и тем сильнее будет его влияние.

Но вот мы стоим на пороге третьей деревни Левиса и с неприятным удивлением выясняем, что для ее покорения тебе понадобится около полутора тысяч единиц веры. Многовато... Жители третьей деревни голодны, им нужен лес — но только такими вот простыми чудесами ты будешь завоевывать их души дней пять... причем реального времени. Давай попробуем применить сразу несколько более продвинутых способов. И помни: любое зрелище, любое даже

сколько раз брось его туда. Если ты уже твердо стоишь на пути Зла, не стесняйся при этом задавить нескольких деревенских жителей. Результат превосходит всяческие ожидания — ты можешь получить порядка 250 веры за одно только падение камушка. Жаль только, что артефакт не вечен — через некоторое время сила его будет израсходована без остатка.

☞ Жители голодны и им нужен лес? Попробуй заполнить деревенский склад едой и дровами. Порой бывает даже более эффективно сбросить еду на голову жителям, нежели в склад, находящийся на окраине. Жители привыкли к хорошему, и эти чудеса уже не впечатляют их так, как хотелось бы? Опустоши деревенский склад и вновь наполни его — в краткий миг отсутствия жизненных благ они поймут, что ты — их единственная надежда.

☞ Схвати какого-нибудь жителя и потаскай его в руке над деревней, затем брось.

☞ Запусти над деревней несколько огненных шаров (лучше всего делать это ночью). Чем ближе от людей и зданий будет пролетать огненный шар, тем лучше.

☞ Сбрось на деревню несколько деревьев или кустов, можно попробовать предварительно поджечь их.

☞ Используй **Water Miracle** для поливки полей, деревьев и деревенских жителей, а также для тушения пожаров. По идее, эти пожары можешь создавать ты сам :).

захватил пару шаров со второго острова, используй их сейчас. И не забудь заставить свое существо выучить это заклинание — потом, на следующих островах.

☞ Подари жителям что-нибудь полезное — например, пару строительных клеток.

☞ Закрой деревню магическим щитом — падкие на все необычное жители будут приятно удивлены твоей заботой.

Это всего лишь несколько способов для быстрого и эффективного захвата третьей деревни. По завершении операции мы наконец-то получаем назад любимую зверюгу и, с жадной мстительностью отправляемся на захват четвертой и последней деревни Левиса, которая находится на склоне горы. На этот раз нам даже не нужно расширять сферу твоего влияния — красная линия должна находиться далеко за пределами храма Левиса. Если ты уже немного подустал от этого острова и чувствуешь себя достаточно злым, можно просто сравнять четвертую деревню с землей или поубивать всех жителей. Помнишь правило: пустые деревни не принадлежат никому. В противном случае тебе придется в поте лица зарабатывать еще полторы-две тысячи единиц веры, дабы лишить Левиса последних почитателей. Незадолго до конца наш враг сдастся на милость победителя, отдаст тебе и твоему существу **Creed** и слезно умоляет пощадить его. Пощадить или нет — решать тебе. Вроде бы очередное убийство не принесет никакой пользы, а будет всего лишь пустой тратой времени. Тебе, кстати, стоит задержаться на этом острове совсем для другой цели. По сравнению со всеми пройденными испытаниями четвертая земля будет настоящим адом, и, для того чтобы уцелеть, тебе понадобятся все ресурсы, которые мы сможем захватить с собой. Смело опустошай все деревенские склады, изводи под корень леса — мы уже не вернемся на этот остров. Стоит также изготовить несколько артефактов, они тебе весьма пригодятся. Загрузив в воронку все полезное, пора подумать о людях — благо здесь имеется один весьма любопытный квест...

Серебряный свиток #2: Омоложение

У подножия холма, на котором находится храм Левиса, есть небольшая

жижина. Живущая в ней женщина уверяет, что может сделать любого старика вновь молодым. Проверив ее слова, мы убеждаемся в ее правоте: после магического обряда почтенный старик превращается в голопузого пацана. Ты можешь привести к ней всех своих почитателей, если хочешь, чтобы на четвертом острове они снова прожили с тобой долгую жизнь.

Четвертый остров

Ну вот все жители и все припасы загружены в воронку, все долги оплачены. В путь! Мы вновь попадаем на первый остров... правда, под властью Немезиса он изменился настолько, что имеет полное право называться четвертым. С неба дождем падают огненные шары и молнии, и благодаря им некогда зеленый мир превратился в настоящее царство страха. Остановить подобное безобразие — наша первоочередная задача, и для этого нам придется уничтожить три камня Немезиса, выполнив три далеко не самых простых задания.

☞ **Камень 1:** необходимо решить головоломку с колоколами, укрытую физическим щитом вне сферы нашего влияния. Для того чтобы добраться до соответствующего свитка, тебе придется захватить ближайшую деревню.

☞ **Камень 2:** Слег, сын Слега, охраняет второй камень, и, похоже, без боя он не сдастся. Приведи к нему наше существо для того чтобы начать драку.

☞ **Камень 3:** «Человек с разбитым сердцем» терпеливо ждет свою невесту, и ты должен будешь помочь ему. За выполнение этого квеста необходимо приниматься после того как первые два камня будут уничтожены.

Начало этой миссии сложно назвать обнадеживающим. На нашу многострадальную деревню дождем падают огненные шары и молнии, мерзкие гремлены постоянно воруют жителей — есть от чего приуныть. Как и всегда, в



самое полезное заклинание довольно быстро надоедает людям, и они практически перестают на него реагировать. Подходи к делу творчески...

☞ Создай артефакт. Для этого достаточно положить большой камень в центре любой твоей деревни (подходящие камни можно найти на берегу неподалеку от второй деревни Левиса). Жители будут танцевать вокруг него, заряжая его энергией веры, и вскоре над камнем появится твой символ. Чем дольше камень пролежит в дружественной деревне, тем сильнее получится в итоге артефакт.

☞ Установи артефакт в центре вражеской деревни, а еще лучше — нес-

☞ Попробуй подлечить жителей магией. Это полезно всегда — и когда ты добрый, и когда ты злой и только что метал в них молнии.

☞ Молнии — весьма креативный инструмент для разрушения зданий и показательного убийства жителей. Возникшие в результате пожары можно погасить водой.

☞ Попробуй разрушить пару зданий и затем принеси жителям дерево для их починки. Особенно полезно перед этим стащить все дерево с деревенского склада.

☞ Крайне полезным оказывается заклинание **Winged Creature**. Если ты



мире Эдем есть два пути, по которым могут развиваться события. Вариант первый: ты можешь попытаться спасти деревню. Для этого придется основательно потрудиться и тебе, и твоим почитателям. Ты уже заметил, что поначалу огненные шары приносят больше паники, нежели реального ущерба? Настоящие проблемы начнутся лишь после тревожного сообщения **Whitey**. Раз так, у тебя есть немного времени для того чтобы подготовиться к обороне. Для спасения первой деревни тебе придется постоянно поддерживать над ней магический щит, используя генератор **Spiritual Shield Miracle**, — но такая защита не продержится долго. Для создания более надежного щита тебе потребуются верующие, очень много верующих. Надеюсь, ты загрузил в воронку на третьем острове всех жителей? Ну и прекрасно. Поднимай повыше тотем, используй силу молящихся возле алтаря для создания мощного щита и как можно быстрее отправляйся захватывать вторую деревню. Ты также можешь попытаться ловить огненные шары в воздухе — занятие достаточно неблагодарное, так как оно отвлечет тебя от всех дел на этом острове. Как бы то ни было, существует еще и второй вариант: полностью проигнорировать первую деревню. Разумеется, такой путь куда более присущ злему божеству, нежели доброму... но зато он намного, намного проще. Не обращая ни малейшего внимания на горящие дома и крики о помощи, ты цепляешь на розовый поводок своего зверя и отправляешься покорять ближайшую деревню. Привязав зверя к деревенскому тотему, можно побросать вниз деревья с холма (жители будут искренне удивляться каждому падающему дереву), а самое главное — бросить на деревенской площади один из припасенных с третьего острова артефактов. Я уже говорил о том, что артефакт нужно именно бросать — и если ты в должной мере кровожаден, можешь даже придавить им пару жителей. «Бей своих, чтоб чужие боялись!» Правда, тут есть и минусы: в результате первая деревня будет сожжена дотла. Ничего страшного, конечно: эти грязные следы на земле, оставшиеся от мастерской и деревенского тотема, могут вновь превратиться в здания — достаточно лишь доставить туда необходимое количество дров и строителей. Но вот жителей в первой деревне у нас явно поубавится, а значит, придется долго и нудно составлять счастливые

пары из уцелевших и ждать, пока у них появятся дети.

Еще одна небольшая деталь. Зачастую ожидание того счастливого момента, когда граница зоны нашего влияния приблизится к следующей деревне на достаточное расстояние, бывает просто невыносимым. Можно быть бесконечно хорошим, выполнять все желания деревенских зануд, строить новые дома и храмы — и все равно граница будет расширяться удручающе медленно. А что если нам построить новую деревню? Ведь это очень просто: скомбинировав в мастерской пять обычных строительных клеток в одну большую, мы выносим ее за пределы зоны нашего влияния — и у тебя есть несколько секунд для того чтобы выбрать подходящее место для установки нового деревенского тотема. Доставив туда же достаточное количество дерева и строителей, можно считать, что начало положено: благодаря новой постройке зона нашего влияния расширилась. Окружив тотем остальными зданиями (или построив еще один — уже чуть дальше), мы продолжаем расширять зону нашего влияния до тех пор, пока она не приблизится на достаточное расстояние к ближайшей нейтральной или вражеской деревне. Такая вот техника.

Захватив ближайшую деревню, мы получаем возможность активировать свиток над первой головоломкой. После этого физический щит над ней исчезает, и мы видим пять колоколов. Тебе придется повторить четыре звуковые комбинации, и делать это придется быстро. Маленький совет: не пытайся ударить по колоколу. Куда легче попасть по его подставке, а результат все равно будет тем же. Итак, вот все четыре комбинации (слева направо):

☉ колокол 1, колокол 2, колокол 3

☉ колокол 1, колокол 2, колокол 3, колокол 5, колокол 2

☉ колокол 1, колокол 2, колокол 3, колокол 5, колокол 2, колокол 3, колокол 1

☉ колокол 1, колокол 2, колокол 3, колокол 5, колокол 2, колокол 3, колокол 1, колокол 4, колокол 1

Правильное решение этой головоломки уничтожает первый камень Немези-



са, и в результате (наконец-то!) с неба прекращают падать огненные шары. Остались, правда, еще молнии и гремлины — но все равно теперь ты уже можешь восстанавливать поврежденные здания первой деревни (или отстраивать ее заново). Деревня в порядке? Отлично! Второй камень Немезиса охраняет Слег, сын уже знакомого нам Слега. Огр находится вне зоны нашего влияния, но это и неважно — ты можешь без труда привести к нему своего зверя на шипастом поводке и начать бой, который, к слову сказать, не будет ничем отличаться от давнишнего учебного боя со зверем Немезиса. Почаще атакуй противника ударами в голову, почаще лечи своего зверя и используй специальный жест — звезду, — который позволит тебе выполнять более мощные удары. Победа над огром означает уничтожение второго камня Немезиса и прекращение дождя, молний и гремлинских набегов.

После того как первые два камня будут уничтожены, в центре острова появится еще один свиток. Для того чтобы уничтожить третий камень Немезиса тебе придется провести женщину по имени **Keiko** из деревни ацтеков к мужчине, который живет в хижине на дальнем холме. Поскольку зона нашего влияния не распространяется ни на деревню ацтеков, ни на хижину «человека с разбитым сердцем», существует несколько вариантов выполнения этого квеста. Первый: использовать нашего зверя. Цепляем существо на розовый поводок, приводим его в деревню ацтеков и, отыскав Кейко (придется включить таблички с именами жителей 📄), относим ее к хижине на холме. Основная проблема заключается в том, можем ли мы доверить столь ответственное дело не слишком разумному, в общем-то, зверю. Для этого он должен быть хорошо тренирован и уметь правильно обращаться с людьми: осторожно поднимать их по команде, ни в коем случае не есть и не бросать и т.д. Способ второй: расширить сферу нашего влияния. Для этого придется захватить деревню ацтеков (с помощью существа, конечно) и сделать все возможное для того чтобы граница передвинулась как можно ближе к хижине на холме. После этого можно будет просто поднять Кейко рукой и перенести ее к «человеку с разбитым сердцем». Способ третий — для очень злого божества. Можно просто убить Кейко — бросить в море, скормить существу, принести в

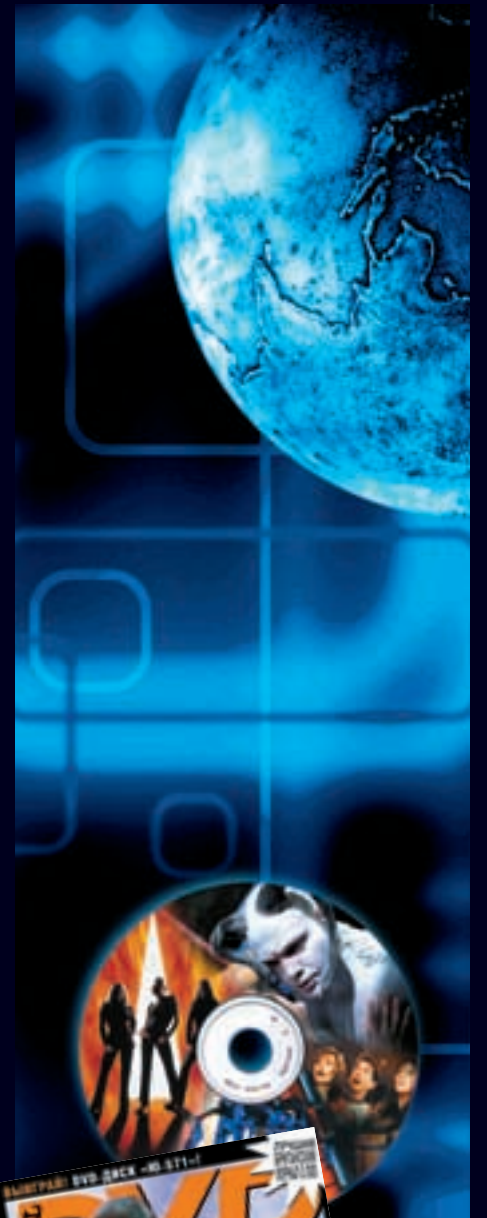
жертву на алтаре — да что угодно! Ее гибель разобьет и без того разбитое сердце мужчины из хижины на холме, и квест будет считаться выполненным. Уничтожение третьего камня Немезиса вернет острову его первоначальную красоту, и позволит нам без помех двигаться дальше по сюжетной линии.

На очереди — проклятая деревня. Она находится на дне кратера, и, активировав появившийся неподалеку золотой свиток, мы слушаем печальную историю о проклятье Немезиса. Для того чтобы помочь жителю, ты должен будешь поднять два тотема, находящиеся на краю кратера. Но для начала неплохо было бы расширить сферу нашего влияния так, чтобы в нее входили эти тотемы. Изготовив в мастерской пять строительных клеток и скомбинировав их в одну большую, мы устанавливаем в кратере новый тотем — как можно ближе к краю и подальше от проклятой деревни. Доставив к новой постройке рабочих и лес, мы немного расширяем зону своего влияния, но этого явно недостаточно. Придется построить еще как минимум несколько деревенских домов и склад неподалеку от нового тотема и наколдовать массу полезных заклинаний для того чтобы оба тотема проклятой деревни попали в зону нашего влияния. Но и это еще не все. Небольшая деталь: оба тотема необходимо поднять одновременно. В одиночку ты с этим явно не справишься, поэтому придется воспользоваться помощью нашего зверя. С помощью обучающего поводка необходимо объяснить ему, как поднимается тотем. Суть идеи он должен уловить довольно быстро. Зверь наверняка захочет на деле применить новое знание — и как раз в тот момент, когда он поднимет первый тотем, ты должен поднять второй, одновременно с ним. После выполнения этого квеста появляется воронка, ведущая на пятый остров. Как бы то ни было, не будем торопиться — мы еще не поговорили о дополнительных квестах.

Серебряный свиток #1: Рыбки

Активировав серебряный свиток на берегу, мы слышим историю молодого рыбака, который мечтает поймать в сети целый косяк рыбы и удивить своего отца. Поможем парню? Для того чтобы загонять отдельные стайки рыб в сеть, тебе необходимо всего лишь постукивать рукой по поверхно-

TOTAL DVD

с апреля на русском языке
ЕЖЕМЕСЯЧНО

ти воды неподалеку от них. Рыбки будут уплывать от источника беспокойства, и ты сможешь без труда направлять их. Небольшая проблема заключается в том, что рыбки не перестанут двигаться и после того, как ты загонишь их в сеть, и, охотясь за остальными, тебе придется время от времени загонять их обратно. Удобнее всего собирать рыб в большие стаи и управлять ими — так ты быстрее достигнешь успеха. Наградой за выполнение этого квеста будет новое существо — черепаха. Ты можешь обменять на нее своего зверя, если приведешь его на этот берег.

Серебряный свиток #2: Опасный путь

Сразу оговорюсь: весьма велика вероятность того, что с оригинальной версией игры без дополнительного патча ты так и не сможешь успешно завершить этот квест. Как бы то ни было, стоит хотя бы попытаться... Активировав серебряный свиток над небольшой хижинкой, мы выслушиваем просьбу женщины, которая собирается отнести лекарство больному брату. Ей предстоит проделать опасный путь, и ты должен будешь помочь ей.

Для того чтобы расширить сферу нашего влияния до этой территории, тебе все же придется покорить деревню ацтеков. Первая опасность, которая подстерегает на пути женщину — стая голодных волков. **Whitey** заблаговременно предупредит тебя о нападении, но... стоит ли доводить до этого? Волки не возникают из ниоткуда — возможно, куда проще будет заранее отыскать на пути мирно спящих волков и отбросить их подальше в сторону, за холм. Решив первую проблему, не жди женщину, двигайся вперед! Следующая опасность подстерегает ее на пути — небольшой лес по обе стороны дороги, который непременно загорится при ее приближении. Решить эту проблему также не сложно — выдрыв с корнем большую часть кустов и деревьев, мы просто отбрасываем их подальше от холма. Когда оставшиеся деревья все-таки загорятся (а ты можешь просто не успеть расчистить весь путь), продолжай выдирать их и отбрасывать как можно дальше. Наконец, последняя проблема — еще один злой огр. Если твое существо уже успело отыскать его раньше и победило в драке, последний этап можно считать выполненным. В противном случае тебе придется отыскать на земле возле огра нескольких паршивых овечек и избавиться от них как можно быстрее, пока своим блеяньем они не привлекли внимание зверя. К несчастью, уже добравшись до брата, женщина оказывается не в состоянии помочь ему. А жаль — наградой за успешное выполнение этого квеста было бы новое существо — волк.

Серебряный свиток #3: Зверолов

Зверолов живет в хижине на холме неподалеку от берега. Он предлагает нам обменять свое существо на новое — одно из тех, которые появляются в игре после установки скачанных из Интернета патчей (267 Кб каждый). 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.

Серебряный свиток #4: Спасти Томаса

Отыскав на вершине холма лабиринт, мы можем прочесть инструкцию на ближайшем столбике-указателе. Томаса нужно спасти от волка и провести к выходу, указывая рукой направление, в котором ему следует идти. Проблема заключается в том, что Томас за один ход может передвигаться только на одну «клетку», в то время как волк — на две, до тех пор пока не упрется в барьер. Всегда, когда это возможно, волк будет смотреть в сторону Томаса. Ты можешь кликнуть мышкой по Томасу для того чтобы пропустить ход. Примерный вариант решения этой головоломки изображен на рисунке.

Завершив дополнительные квесты, мы начинаем готовиться к путешествию на пятый остров. Прежде всего тебе понадобится дерево — как можно больше дерева. Опустошай все деревенские склады и потрать немного времени на то чтобы собрать растущие на первом острове деревья. Лес будет для тебя основным ресурсом на пятом острове. Как бы то ни было, в воронку нужно загрузить и деревенских жителей, и немного еды, и все одноразовые заклинания. Особенно полезными окажутся несколько артефактов, если ты не пожалеешь времени на их изготовление. Наконец, активировав последний золотой свиток, мы переносимся на пятый остров.

Пятый остров

Последний остров мира Эдем будет серьезным испытанием для



всех твоих навыков. Начнем с того, что наше существо опять попадает в беду — на этот раз Немезис самолично наслал на него проклятие, и бедный зверь худеет, слабеет и глупеет прямо у нас на глазах. У него даже меняется отношение к жизни — из доброго он может стать злым, и наоборот. Одним словом, помощи от нашего существа ждать не приходится. А помощь нам ох как пригодилась бы... Мы начинаем игру в той части острова, где днем с огнем не сыскать лишних деревьев, и если принесенных с собой запасов окажется недостаточно, наши деревни будут развиваться крайне медленно. Я сказал «деревни»? Ах да, если ты успешно завершил квест с кораблем переселенцев на первом острове, то сейчас в твоём распоряжении должны оказаться сразу два поселения. В спешном порядке строим все необходимое — все эти дома, мастерские, храмы, ясли, склады и кладбища. Распределив обязанности населения (первая половина — размножаться, вторая — собирать урожай), мы можем приступить к покорению пятого острова. Проблема заключается в том, что для покорения здешних деревень нам понадобится получить от 1500 до 6000 единиц веры. Ясное дело, в дополнение к старой наработанной тактике придется изобретать что-нибудь новое. Вот несколько примеров:

☉ Под камнями в горах напротив нашей первой деревни спрятан генератор **Fireball Extreme Miracle**. Это заклинание может оказаться чрезвычайно полезным не только в боевых целях, но и для покорения новых деревень. Вид пяти огромных огненных шаров, пролетающих над головами, заставляет жителей верить в тебя как никогда рьяно. Оно и понятно — ведь если придет тебе в голову опустить эти шары немного ниже, от деревни останется одно воспоминание. А что, это тоже мысль — если ты считаешь себя достаточно злым, конечно. Вот только с генератором следует быть очень осторожным — разбирая завал рядом с ним, можно ненароком вызвать целую лавину камней, которая надеждо похоронит нашу надежду на быстрое покорение этого острова.



Вряд ли у тебя хватит времени и терпения для того чтобы разобрать этот новый завал. Поэтому осторожность и еще раз осторожность. Да, вот еще что: каждый раз, когда генератор будет производить очередной шар с заклинанием, ты должен забирать его и относить куда-нибудь в безопасное место, даже если не собираешься сразу использовать. Запас этих заклинаний может очень и очень пригодиться на любом этапе игры.

⊕ Успешно завершив дополнительный квест с волшебным драконом (после покорения тибетской деревни, укрытой магическим щитом), в качестве награды ты получишь генератор заклинания **Winged Creature Miracle**. Правильное использование этого заклинания будет приносить тебе порядка 100 единиц веры за раз — нужно только выпускать волшебных птиц в толпе, не расходуя силы на отдельных зевак. Перезаряжается этот генератор очень долго, поэтому, как и в предыдущем случае, тебе стоит снимать шар с заклинанием сразу же после его появления, дабы не задерживать производство следующего. Вот только запас этих полезных заклинаний нам, увы, не грозит — слишком медленно они создаются и слишком быстро расходуются.

⊕ На пятом острове тебе как никогда придется использовать строительство новых деревень — на этот раз именно деревень, а не просто отдельных тотемов. Дабы расширить сферу своего влияния, в дополнение к каждому новому тотему ты должен будешь строить хотя бы несколько и жилых, и «коммунальных» домов, а также заселять новую деревню жителями и периодически радовать их полезными чудесами.

⊕ Старая и проверенная тактика по-прежнему работает: несколько раз сбросив один из артефактов посередине вражеской или нейтральной деревни, ты получаешь довольно большое количество единиц веры. Почему бы не продолжить? Как только зрители пресытятся зрелищем падающего с неба камня с твоим символом, оставь его в центре деревни и подожди, пока вокруг соберется максимальное число зевак. И вот тут-то можно развернуться в полную мощь: лечение, дождь, огненные шары, молнии, летающие деревья, животные и камни — горящие и не очень — все, на что хватит твоей

фантазии. Главное, что у тебя не будет повода пожаловаться на недостаток зрителей. Одна небольшая деталь: не стоит бросать артефакт за пределами зоны нашего влияния.

⊕ В конце концов, подданных Немезиса можно просто воровать из непокоренных деревень, затем перетаскивать на свою территорию и всячески умастить полезными чудесами. Правда, эта тактика почему-то считается более присущей злему божеству.

⊕ Еще более злобный способ: крадем все запасы леса из деревенского склада, затем используем заклинание **Fireball Extreme Miracle** для того чтобы уничтожить местный храм (**Wonder**) и под конец любезно предоставляем жителям дерево для его попки, скастов заклинание **Wood Miracle** или же просто вывалив сверху полную руку (20.000 ед.) дров. Кстати, для того чтобы жители убежали из деревни на то время, пока мы будем творить злые дела, достаточно просто поджечь несколько домов... как-нибудь издали. А ситуацию с храмом можно ведь и повторить...

⊕ Самый злой путь: просто равнять все деревни с землей. Помни: голая равнина не принадлежит никому и ни в кого не верит. Правда, сразу уничтожить всех жителей наверняка не получится — Немезис предпочитает держать их возле храма танцующими вокруг алтаря и собирающими для него энергию. Ну ничего — достаточно заслат на выжженное пепелище парочку миссионеров, которые быстро склонят вернувшихся по тревоге жителей на нашу сторону. В процессе уничтожения деревень хороши все средства, но особенно эффективно действует молния. Впрочем, ты также получишь достаточное количество веры за здания, разрушенные падающими камнями, — и еще больше за дерево, предоставленное для их восстановления. И кстати, задавленных, израненных и обожженных жителей можно лечить — а затем терроризировать снова. Какой ты все-таки злой, я просто диву даюсь!

Ну, разумеется, перечислил я далеко не все варианты, но тут уже должна работать твоя фантазия. И еще один совет — внимательно следи за своими собственными деревнями. Если Немезису удастся захватить одну из них, тебе вновь придется добиваться от

жителей порядка 1000 единиц веры — тратить силы, ресурсы, время. Пятый остров — и без того достаточно простое место, не стоит в дополнение к этому самому усложнять себе жизнь. Следи за вражеским существом: оно может нанести твоим деревням и даже напасть на твоего зверя, если он окажется поблизости. Время от времени возвращаясь в каждую из преданных тебе деревень, по возможности удовлетворяй желания жителей, твори полезные чудеса, командуй — словом, поддерживай веру в себя на достаточно высоком уровне. И не забывай закрывать магическим щитом склады пограничных деревень, дабы оградить их от посягательств Немезиса.

Ну что ж, разобравшись с основной стратегией, переходим к частностям...

Серебряный свиток #1: И снова переселенцы

Если ты помог переселенцам на первом острове («помог» в данном случае означает — никого не убил, доставил к кораблю лес, зерно и мясо, а затем пожелал счастливого плавания), дополнительная награда ждет тебя на пятом острове. Активировав серебряный свиток на корабле неподалеку от берега, мы слушаем новую историю путешественников и получаем в награду новое существо — полярного медведя — да к тому же еще и дополнительную деревню. Ее можно использовать в качестве своеобразного «центра по выведению новых почитателей» — иными словами, разбить всех жителей на пары и заставить их размножаться до упора, а жителей затем распределять по остальным деревням. Оставив их за этим приятным занятием, не стоит слишком беспокоиться по поводу этой деревни на более поздних этапах игры — ее потеря не будет критичной для покорения пятого острова. Куда важнее сосредоточить все свое внимание на нуждах твоей основной деревни, а также на покорении вражеских.

Серебряный свиток #2: Волк по кличке Стэнли

Волк по кличке Стэнли чрезвычайно голоден, а на выходе из лабиринта его ожидает вкусная свежая овца. Нужно только немного помочь ему, звоня в колокольчики, расположенные по краям лабиринта, — волк будет двигаться в указанном тобой направлении. Разверни камеру так, чтобы волк находился справа, а столбик с инфор-

мацией — в нижней части экрана. Теперь звони в колокола в следующем порядке: нижний, правый, верхний, левый, верхний, левый, нижний, правый. Видишь, как все просто. Зато награда будет весьма и весьма щедрой: за выполнение этого квеста мы получаем новое существо — льва.

Ближайшая тибетская деревня является лакомой добычей хотя бы потому, что для ее покорения не требуется особых усилий — тебе достаточно получить минимум веры от ее жителей и можно праздновать победу. Единственная проблема заключается в том, что, почуввав неладное, Немезис закрывает от тебя деревню магическим щитом, который полностью нейтрализует твоё влияние. По счастью, избавиться от щита довольно легко — достаточно всего лишь подвести наше существо к каждому из трех камней, подпитывающих этот щит энергией, и приказать ему по одному унести всех танцующих вокруг последователей Немезиса — или просто съесть их или оттрализовать твоё влияние. По счастью, избавиться от щита довольно легко — достаточно всего лишь подвести наше существо к каждому из трех камней, подпитывающих этот щит энергией, и приказать ему по одному унести всех танцующих вокруг последователей Немезиса — или просто съесть их или оттрализовать твоё влияние. После исчезновения щита можно привязывать зверя розовым поводком к деревенскому складу и касаться огненных шаров — покорение не займет много времени.

Серебряный свиток #3: Волшебный дракон

Захватив тибетскую деревню, ты наконец-то можешь выполнить квест волшебного дракона. Серебряный свиток находится у входа в шахту неподалеку от тибетской деревни, и ты даже можешь активировать его до ее захвата, но тогда у тебя не хватит зоны влияния для того чтобы выполнить задание. Суть его очень проста: охотники на драконов желают завалить чудовище, живущее в шахте, но сделать это они предпочитают с твоей помощью. Разумное решение, ничего не скажешь... Для начала их необходимо немного подлечить — для этого ты можешь использовать одноразовое заклинание **Heal Miracle** или энергию верующих, танцующих возле соответствующего алтаря. После этого охотники излагают свой гениальный план: заполнить пещеру дымом так, чтобы дракон ничего не видел и не мог предотвратить их атаку. Для того чтобы сделать дым, тебе придется поджечь огненным шаром костер, сложенный перед входом в шахту. Дым заползает внутрь, и охотники устремляются следом. Нам придется проследить, чтобы дракон все-таки не обидел их, прислу-



шиваясь к звукам, доносящимся из отдушин. После того как охотники одержат победу, мы должны встретить их у выхода. В благодарность за помощь они подарят нам генератор **Flying Creature Miracle** — заклинания, которое крайне полезно при захвате новых деревень. Напомню еще раз: сразу после появления нового шара с заклинанием снимай его с постамента, даже если не собираешься сразу использовать, и откладывай в сторону — генератор перезаряжается очень медленно, а тебе нужно получить как можно больше этих заклинаний.

Серебряный свиток #4: Бурый медведь

После того как ты покоришь прибрежную японскую деревушку (берег переселенцев), над хижинами появится серебряный свиток, активировав который, ты узнаешь... г-хм, о наличии жуткого запаха, источником которого является разбросанное по лесу медвежье дерьмо. Поиск его и уборка — не самое приятное занятие, но кто-то же должен это делать. Для начала рекомендую тебе вырвать несколько деревьев и отправить их на деревянный склад — и жители будут довольны, и ты откроешь себе определенный простор для деятельности. В поисках отдельных кучек экскрементов наклоняйся поближе к земле и прислушивайся к жужжанию мух — они помогут тебе отыскать все источники жуткого запаха. Собранные «продукты жизнедеятельности» необходимо выбросить в воду. В награду за выполнение этого квеста ты получишь новое существо — бурого медведя. Ты можешь обменять на него своего зверя... но я бы не стал доверять твари, которая способна так гадить...

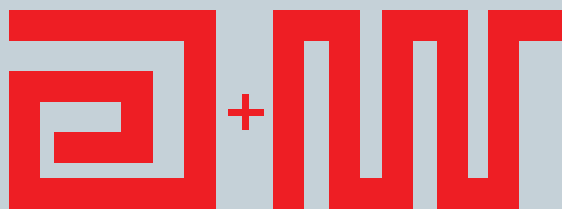
Серебряный свиток #5: Информатор

Вскоре после покорения японской деревушки ты увидишь серебряный свиток, который появляется только по ночам возле костра в лесу (или в том, что осталось от леса после твоих ассенизаторских работ). Некий добропорядочный информатор возжелал помочь тебе. В первую ночь он расскажет о проклятии, наложенном на твоё существо, и покажет храм, вытягивающий из него силу. Вторая ночь откроет нам источник странного поведения зверя — один из храмов попросту заставляет его вести себя наперекор хозяину, делая его вместо доброго злым и наоборот. Наконец, на третью ночь информатор покажет тебе храм, из-за которого наше существо постепенно уменьшается в размерах. Коварству Немезиса нет предела!

Вскоре после того как ты захватишь центральную, и оттого очень важную греческую дерев-



И напоследок — небольшая шутка программистов. Находясь на первом острове, проделай рукой в воздухе следующие жесты:



В результате в дальней части острова (острый мыс) появится телефонная будка :). Несколько раз ответь на телефонные звонки, и будка провалится под землю, а на ее месте появятся еще пять. Теперь просто загляни во вторую справа...

ню (в которой, кстати, находится генератор **Wood Miracle**), должно произойти одно очень неприятное событие, а именно — метеоритный дождь. Этот природный катаклизм фактически превращает деревню в руины, и нам не остается ничего, кроме как в спешном порядке восстанавливать ее, пользуясь только что полученным неограниченным запасом дерева. Конечно, метеориты можно ловить — но это очень сложно и неэффективно. Вместо этого лучше сосредоточиться на тушении возникших в деревне пожаров и на лечении оставшихся в живых жителей — мы не можем позволить себе потерять их всех.

Однако захватить все деревни на пятом острове — это еще полдела. Под конец нас ожидает сражение со зверем Немезиса, который не придумал ничего лучшего, кроме как скопировать наше собственное существо. Бой с зеркальным отражением может обернуться серьезным испытанием: двойник уверенно использует огненные шары, лечится и вообще ведет себя вполне грамотно и уверенно. Что мы можем противопоставить ему? Наш зверь к тому времени тоже должен был обучиться паре трюков — во всяком случае, применяя магию он умеет ничуть не

хуже своего противника. Мы сможем кастовать **Heal**, **Fireball** и все, чему успели научить свое существо, будем помогать ему в выборе порядка действий и, конечно, в проведении усиленных атак (жест «звезда»). Нам придется продержаться довольно долго: зверь Немезиса будет время от времени лечить себя, а затем бросит это бесполезное занятие, и мы сможем прикончить его.

После этого тебе придется сделать свой главный выбор: пощадить Немезиса — но в этом случае он сможет покорить какую-нибудь другую землю или бросить **Creed** в вулкан — с риском уничтожить свое существо. Выбор остается за тобой. Проводив зверя в жерло вулкана с помощью поводка, мы уничтожаем **Creed** и замок Немезиса, навсегда стерев память о нем из мира Эдем. Теперь здесь появился новый властитель. Этот властитель — ты, о Всемогущий. Я был с тобой в минуты горя и испытаний, так позволю же, я оставлю тебя теперь, в час победы. И вот мой последний совет: будь сильным и будь мудрым. По одиночке ни одно из этих качеств не даст тебе подлинной власти, тогда как вместе они сделают тебя поистине Великим!

СИ TACTIX



ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ

Другие RPG 2 - вторая часть материала о "не Square'овских" ролевых играх. Среди них: **Lunar 2**, **Persona 2**, **Tales of Eternia** и **Dragon Warrior VII**.

E3'2001 - обзорная статья о крупнейшей выставке в игровой индустрии. Самые последние новости о играх и видеоприставках будущего и настоящего. Полное прохождение (с-12), плюс очередной конкурс с призами.



www.gamestand.ru

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

Максим Заяц



Миссия 1: An Old Friend



Рис. 1



Рис. 2

Рис. 1

- 1 бежим (двойной щелчок мыши) за Большим Биллом к сараю (а), по дороге пригибаемся (E) и проползаем под перекладной
- 2 забираемся на крышу (b)
- 3 подстреливаем (F) цветочный горшок в окне (с)
- 4 перезаряжаем револьвер (щелчок мыши на обойме)
- 5 выходим из здания, бежим к подмосткам (d) и упражняемся в кулачном бою (H)
- 6 бежим к мишеням (e), встаем на линию и кидаем нож (G)
- 7 забираем нож из мишени, срезаем (E) с веревки справа приз — музыкальные часы
- 8 очнувшись, бежим направо вслед за Большим Биллом => Рис. 2

Рис. 2

- 1 подбираем с земли музыкальные часы (а) и проверяем их — устанавливаем (E) неподалеку от ковбоя с винтовкой (1) на любое время
- 2 переходим по мосту через реку и включаем сектор обзора (удерживая левый [L], указать на фигуру без щелчка мыши) Большого Билла (2)
- 3 записываем (G) задание Quick Action — ударом кулака оглушить Большого Билла
- 4 ложимся на землю и отдаем команду выполнить задание (L) — Джон проползает прямо под носом у Большого Билла и оглушает его
- 5 подбираем седло, седлаем лошадь и забираемся на нее

Миссия 2: Southern Comfort



Рис. 1



Рис. 2

Рис. 1

- 1 метнув нож, убиваем первого охранника (1)
- 2 забираем нож и прячемся в небольшой сторожке слева (а)
- 3 дождавшись, пока охранник (2) подойдет поближе и повернется к нам спиной, выходим из укрытия и кидаем в него нож
- 4 забрав нож, обходим большой сарай слева (b) и заходим в дверь
- 5 выходим на чердак и перерезаем ножом веревку, удерживающую охапку сена — она падает вниз и оглушает двух охранников (3, 4)
- 6 выбегаем из сарая, ползем вниз и прячемся в траве => Рис. 2

Рис. 2

- 1 лежа в траве (а), мы открываем огонь из револьвера и подстреливаем сбежавших на шум охранников (1, 2, 3, 4) — они не сразу замечают Купера, даже если стоят совсем близко
- 2 покончив с охранниками, перезаряжаем револьвер и перебегает в центр следующего поля (b). Наша задача: выманить последнего охранника (5). Запи-

сываем задание Quick Action: бежать на первое поле (а), стреляем в охранника и сразу же нажимаем на (L). Охранник бежит вслед за своим обидчиком.

- 3 оказавшись на поле (а), ложимся в траву и стреляем в охранника (5)
- 4 покончив с охранником (5), осторожно переползаем на поле рядом с тем местом, где он стоял (с) => Рис. 3

Рис. 3

- 1 лежа в траве, стреляем в одного из охранников (1, 2), а когда они подбегает поближе, убиваем их и еще одного, выбежавшего на шум из дома
- 2 переползаем немного правее => Рис. 4

Рис. 4

- 1 лежа в траве, подстреливаем еще троих охранников (1, 2, 3). Стоит поторопиться: охранники, оглушенные упавшим сеном, могут через некоторое время очнуться (если, конечно, не ткнуть их ножом). Их состояние можно определить по количеству вращающихся над головой звездочек.

Миссия 2: Southern Comfort



Рис. 3



Рис. 4

1 возвращаемся к дому => Рис. 3

Рис. 3

1 заходим в заднюю дверь дома и выбираемся на балкон (a) — оттуда мы можем быстро подстрелить двух охранников внизу (3, 4)
2 вернувшись за Сэмом (Рис. 1-5), мы переносим его к конюшням (Рис. 3-b) и приводим в чувство

1 садимся на лошадей и вместе (a) скачем направо, к выходу с фермы => Рис. 4

Рис. 4

1 последнего охранника (4) можно проигнорировать — просто проскакать мимо

Миссия 3: Smoke Signals



Рис. 1



Рис. 2

Рис. 1

1 подходим к реке и швыряем динамитную шашку (a) на небольшой островок возле противоположного берега (a)
2 связываем (a) свалившегося с дерева после взрыва индейца (1)
3 бежим вслед за Купером, садимся на лошадь и скачем направо => Рис. 2

Рис. 2

1 подбираем напугавшую лошадь Купера змею (a)

2 забираемся в седло и вслед за Купером скачем по мосту направо
3 используем старый пулемет (b) для того чтобы превратить стоящий рядом дилижанс (c) в груды обломков
4 забираем лежащий среди обломков дилижанса бочонок с динамитом и устанавливаем (a) его возле завала (d)
5 отходим от бочонка как можно дальше и поджигаем запал
6 путь свободен — забираемся в седло и скачем на север

Миссия 4: Hang 'm High!



Рис. 1



Рис. 2

Миссия 4: Hang 'm High!



Рис. 3



Рис. 4

Рис. 1

- 1 не теряя ни секунды, бросаем змею (E) на землю перед лошадьё (a) и связываем упавшего священника
- 2 подбираем змею, переключаемся на Купера и прячемся за большим камнем (b) неподалеку от моста
- 3 дождавшись, пока помощник шерифа (1) подойдет поближе и повернется к нам спиной, выходим из укрытия и кидаем нож
- 4 спрятав тело подальше от глаз шерифа (2) — к примеру, за тем же камнем (b), — мы ожидаем, пока охранник (3) отправится к городской площади и шериф будет увлеченно смотреть туда же, и затем бежим направо и прячемся в небольшой каморке (c) напротив салуна
- 5 после того как шериф повернется к мосту, мы перебираемся в угол, где стоят доски и ведро с водой (d) и ожидаем охранника (3)
- 6 как только охранник появится в пределах видимости (снизу), мы швыряем в него нож и оттаскиваем тело за дом, где еще один «линчеватель»
- 7 мирно спит рядом с бочонком динамита (e)
- 8 сбросив тело на землю и прирезав сонного горожанина (4), мы помогаем Сэму проделать тот же путь и забрать бочонок (e)
- 9 выбираем обоих персонажей и идем направо => Рис. 2

Рис. 2

- 1 Купер поднимается вверх по лестнице и прячется в здании (a), а Сэм, стоя у изгороди (b), ждет, пока первый охранник (1) уйдет наверх, а второй (2) сосредоточит свое внимание на девушке (3), стоящей на балконе
- 2 нельзя приближаться к загончику с животными (c) — всполошившиеся куры и свиньи привлекут внимание охранников
- 3 выбрав подходящий момент, Сэм бежит направо и устанавливает бочонок возле фургона Дока (d)
- 4 протянув пороховую дорожку вправо, Сэм поджигает ее, и после того как взрыв привлечет внимание всего городка, обегает дом справа и мчится наверх => Рис. 3

Рис. 3

- 1 Сэм прячется на пустыре (a) за офисом шерифа (b), и мы переключаемся на Купера, укrywшегося в здании (c) напротив эшафота
- 2 дождавшись, пока расхаживающий по эшафоту шериф (1) убежит вниз организовать облаву, мы покидаем укрытие и, подбежав поближе (d) к единственному оставшемуся возле Дока охраннику (2), швыряем в него нож
- 3 теперь нужно действовать быстро: подбираем нож, взбегаем на эшафот и перерезаем веревку, накинутаю на шею Дока
- 4 развязав Дока, мы вдвоем (E) + (E) забегаем в офис шерифа (b)
- 5 прирезав сонного охранника (3), мы переключаемся на Дока и забираем его одежду, висящую рядом на стене
- 6 находясь в офисе шерифа, мы даже можем дать бой горожанам, но... к чему лишний шум? дождавшись, пока уляжется вызванная побегом Дока суматоха, мы переключаемся на Сэма и присоединяем его к остальным героям, а затем все вместе они прячутся в церкви (e)
- 7 выбрав подходящий момент, Купер выбегает из укрытия и швыряет нож в спину горожанину (4), разгуливающему неподалеку от лошадей (f)
- 8 спрятав тело в ближайшем доме, Купер задворками пробирается налево => Рис. 4

Рис. 4

- 1 убиваем первого охранника (1), метнув нож ему в спину
- 2 забрав нож, с его помощью убиваем второго (2) и третьего (3) охранников и присоединяем к Куперу остальных персонажей
- 3 седлаем лошадь (a) — седло лежит рядом с телом третьего (3) охранника
- 4 теперь мы должны найти еще двух лошадей — к примеру, возле поилки (Рис. 3-f) или у коновязи возле салуна (b). Лошади не смогут пройти через ворота (c), и нам придется объезжать их по городской площади.
- 5 собрав лошадей, мы покидаем этот гостеприимный городок по северо-западной дороге

Миссия 5: Doc McCoy's Cabin



Рис. 1



Рис. 2

Рис. 1-2

- 1 открываем отмычкой дверь в хижину Дока (a)
- 2 открываем сундук в хижине Дока и забираем оттуда его вещи
- 3 выходим из хижины, встаем на мостик (b) и заряжаем револьвер Дока (E) дальнобойными патронами (E)
- 4 наша задача: одним точным выстрелом перебить веревку, удерживающую на плаву полузатопленную лодку у мостика на противоположной стороне болота (Рис. 2-a)
- 5 после того как лодка будет потоплена, мы встаем перед хижинкой и перебрасываем через небольшой ручей склянку со снотворным газом (E), целясь в отдыхающего на берегу аллигатора (c). Впрочем, на животных этот газ не действует, и мы вскоре убедимся в этом на примере

Сэма :)

- 1 хитрый трюк: Док вновь встает на мостик (b), после этого мы выбираем склянку со снотворным газом (E) и затем привязываем ее к воздушному шару (E). Наша задача: щелчком мыши отправив шарик лететь по ветру, сбить его выстрелом из револьвера (E) в тот момент, когда он будет пролетать над островом в середине болота — точнее, над аллигатором, выбравшимся из воды на этот остров (Рис. 2-b).
- 2 лечим (E) Сэма, укушенного так и не заснувшим аллигатором
- 3 устанавливаем в любом месте «чучело Дока» (E), состоящее из его пальто и шляпы со специальной подставкой
- 4 забираем чучело, садимся на лошадей и отправляемся на поиски Кэт

Миссия 6: High Stakes



Рис. 1

Рис. 1

- 1 стоя в тени (a), ждем, пока уляжется вызванная побегом Джона суматоха
- 2 Джон швыряет нож в горожанина (1), который расхаживает перед фонарем, и относит тело в тень (a)
- 3 все трое переходят в следующий затененный угол (b)
- 4 Джон кидает нож в проходящего мимо горожанина (2) и прячет тело в тени (b)
- 5 выбрав подходящий момент, Джон с Доком перебегают через улицу и заходят в здание напротив => Рис. 2

Рис. 2

- 1 зайдя в здание (a), Джон дожидается подходящего момента, выходит на балкон и швыряет нож в стоящего там горожанина (1)
- 2 Джон возвращается обратно в здание, а Док выходит на балкон и забирает из коробки дальнобойные патроны (b)
- 3 выбрав подходящий момент, Джон выходит из здания и, подкравшись к стоящему в темном переулке горожанину (2), швыряет в него нож
- 4 проходящего мимо мирного жителя (3) можно оглушить ударом кулака, чтобы он не поднял тревогу
- 5 стоя на балконе, Док кидает одну из склянок со снотворным газом под ноги патрулирующему темный переулок охраннику (4)
- 6 Сэм переходит через улицу и связывает бесчувственных горожан
- 7 выбрав подходящий момент, Док выходит из здания, идет в темный переулок и расходует последнюю склянку со снотворным газом для того чтобы усыпить двух мирных горожан (6, 7) и проходящего мимо типа с ружьем (5)
- 8 Сэм связывает заснувших
- 9 Джон убивает ножом стоящего на причале охранника (8), устанавливает рядом с телом музыкальные часы, а сам прячется в небольшой сторожке слева (c)
- 10 метнув нож в спину прибежавшего на звук охранника (9) и забрав и нож, и часы, Джон возвращается к тому месту, откуда мы начинали эту миссию => Рис. 3

Рис. 3

- 1 Джон прячется в большом двухэтажном здании ресторана (a), стараясь не попасть в поле зрения гуляющей по балкону девицы (1)



Рис. 3

Миссия 6: High Stakes



Рис. 2

- 1 после того как девица (1) уходит вправо, Джон выбирается на балкон и оглушает ее
- 2 Джон спускается вниз и, стоя напротив входа в ресторан (a), ждет патрулирующего ближайший переулок горожанина (2)
- 3 записываем задание Quick Action: подбежать и зарезать горожанина (2) ножом
- 4 выполняем записанное задание после того как горожанин (2) уходит вправо
- 5 Джон прячется в проходе между домами (SHIFT + щелчок мыши), затем, выбрав подходящий момент, выходит на следующую улицу и, держась правой стороны, идет направо. Эта часть улицы скрыта в тени, и для Джона не составит труда пробраться прямо под носом у патрульных в открытые ворота последнего дома
- 6 прокравшись мимо спящего перед входом горожанина (3), Джон обходит дом слева, по лестнице взбирается на крышу сарая (b) и спускается уже с другой стороны => Рис. 4

Рис. 4

- 1 обогнув корабельный склад справа, Джон забирается по лестнице на среднюю палубу парохода и ползет к веревке (a), удерживающей шлюпку над сходнями
- 2 шлюпка падает, придавив своим весом нескольких горожан, и через несколько секунд Сэм добавляет паники, метнув динамитную шашку на центральную улицу (b)
- 3 охранники сбегаются к месту взрыва, и Сэм с Доком, никем не замеченные, забираются на нижнюю палубу корабля по сваленным на пристани бревнам
- 4 взбежав по лестнице на среднюю палубу, Сэм с Доком присоединяются к Джону и вместе с ним заходят в коридор (c), ведущий к каюте Кэт (1)
- 5 Док открывает ведущую в каюту дверь отмычкой, а Джон перерезает ножом веревки, которыми связаны руки Кэт (1). Ситуация вокруг корабля меняется: горожане начинают осаду.
- 6 сохраняем игру, выделяем всех персонажей и бежим к месту старта через темный переулок по маршруту Дока и Сэма. Горожане будут стрелять, но в темноте точность попадания у них невысока — с одной-двух попыток нам удастся добраться до безопасной тени
- 7 Кэт собирает лошадей — горожане не обращают на нее внимания — наши герои забираются в седла и уезжают из города



Рис. 4

Миссия 7: A Woman`s Weapons



Рис. 1



Рис. 2

Рис. 1

- 1 Кэт бросает игральные карты (a) так, чтобы выманить горожанина (1), стоящего рядом с бельем на веревке (a)
- 2 после того как Джон оглушает горожанина (1), а Сэм связывает его, Кэт может забрать одежду с веревки (a) и переодеться
- 3 Кэт завлекает второго горожанина (2), поправляя подвязку чулка (a), а Джон оглушает его
- 4 третьего горожанина (3) Кэт на секунду (!) ослепляет своим зеркальцем

(b), после чего бежит вслед за своими друзьями => Рис. 2

Рис. 2

- 1 подойдя сзади к стоящему на вокзале шерифу (1), Кэт вырубает его ударом ноги (b)
- 2 после этого вся четверка садится на поезд и уезжает из городка

Миссия 8: Into the Lions Den



Рис. 1



Рис. 2

Рис. 1

- 1 дождавшись, пока всадник на лошади (1) уедет влево, Кэт выступает вперед (a) и подманивает охранника (2), поправляя подвязку своего чулка, затем вырубает его ударом ноги, и Сэм связывает ему руки
- 2 стараясь не попасть в поле зрения двух охранников у моста (3, 4) и дождавшись, пока их напарник (5) пойдет вправо, Джон бежит за ним следом и прячется за большим камнем (b)
- 3 перемещаясь за камнем так, чтобы не попасть в поле зрения охранника (5), мы записываем задание Quick Action: оглушить его ударом кулака — и выполняем это задание после того как охранник (5) в следующий раз пройдет мимо камня (b) вправо. Внимание: испуганные появлением Джона вороны своим карканьем могут привлечь внимание охранника (5)!
- 4 Сэм связывает оглушенного охранника (5)
- 5 дождавшись, пока всадник на лошади (1) уйдет влево, мы объединяем всех персонажей и следуем за ним, стараясь держаться как можно ближе к изгороди и не попасть в поле зрения охранников (3, 4)
- 6 Джон, Сэм и Док прячутся за камнем (c), а Кэт выходит на дорогу (d) и повторяет фокус с подвязкой прямо на глазах у возвращающегося всадника (1)
- 7 после того как всадник (1) слезает с лошади и подходит к Кэт, она вырубает его ударом ноги, а Сэм связывает
- 8 дождавшись, пока охранник (6) уйдет вверх, Джон подкрадывается слева к его напарнику (7), стоящему возле небольшого домика (e), оглушает его и заносит внутрь
- 9 в игру вступает Кэт: подбежав к домику (e), она поправляет подвязку чулка, привлекая внимание возвращающегося охранника (6)
- 10 подойдя поближе к восхищенному охраннику (6), Кэт вырубает его ударом ноги, Джон выходит из укрытия и бросает на землю своего «подопечного» (7), а Сэм связывает их обоих

- 1 в игру вступает Док: осторожно подойдя к мосту (f), он бросает одну из своих склянок со снотворным газом под ноги двум охранникам, стоящим на другой стороне ущелья (8, 9)
- 2 Сэм связывает заснувших охранников (8, 9)
- 3 Джон забираться по стене на крышу одного из сараев (g) и затем спускается по лестнице во двор гаасенды => Рис. 2

Рис. 2

- 1 выбрав момент, когда охранник (1) не смотрит в его сторону, Джон покидает свое укрытие (a) и забегает за телегу (b), а уже оттуда шагом перебирается за угол дома (c)
- 2 дождавшись, пока охранник (2) соберется уходить со двора, Джон устанавливает возле телеги (b) музыкальные часы с задержкой на 5 секунд и вновь отступает за угол (c)
- 3 Джон оглушает пришедшего на звук музыкальных часов охранника (1)
- 4 теперь нужно действовать быстро: охранник (2) должен скоро вернуться. Джон проходит вдоль стены (d) мимо ворот, стараясь не попасть в поле зрения проходящего за ними охранника (3), и оглушает охранника (4), сидящего возле лестницы
- 5 не теряя ни секунды, Джон подходит к охраннику (5), сидящему в правом нижнем углу двора, оглушает его и бегом возвращается к воротам, заняв позицию слева от них (d)
- 6 вернувшийся охранник (2) замечает лежащие на земле тела и бежит к ним, но в это время сзади к нему подходит Джон и оглушает его ударом кулака
- 7 Джон занимает позицию за спиной одного из охранников (6), патрулирующих мост
- 8 в игру вступает Кэт: она встает (e) перед патрулирующими мост охранниками (6, 7) и отвлекает их внимание, поправляя подвязку своего чулка
- 9 один охранник (7) идет вперед сразу, второй (6), замешкавшись, немного

Миссия 8: Into the Lions Den



Рис. 3



Рис. 4

отстает от него

1 ударом кулака Джон оглушает отставшего охранника (6), затем бегом догоняет его уже почуявшего неладное напарника (7) и также оглушает его
 2 во двор гасиенды заходит Сэм и связывает всех жертв нашего налета
 3 Док забирает лежащие возле лестницы (а) склянки со снотворным газом
 4 Джон подбрасывает одно из бесчувственных тел в поле зрения разгуливающего за воротами охранника (3) и быстро отступает к стене слева от ворот (d)
 5 заметивший лежащее на земле тело охранник (3) забегает во двор; Джон подходит к нему сзади и оглушает ударом кулака, а Сэм связывает ему руки
 6 Джон забирает свои часы, и мы переключаем внимание на следующую часть двора => Рис. 3

Рис. 3

1 в игру вступает Док: подойдя к каменной ограде с внешней стороны двора (а), он бросает одну из своих склянок под ноги сидящему во дворе охраннику (1)
 2 через несколько секунд заснувшего охранника (1) замечает его напарник (2); почуяв неладное, он подбегает поближе, и в этот момент Док бросает вторую склянку
 3 пройдя вдоль ограды вниз (b), Док бросает третью склянку со снотворным газом под ноги двум оставшимся во дворе охранникам (3, 4)
 4 Док забегает во двор и, встав рядом с телом первого заснувшего охранника (1), привязывает четвертую склянку к воздушному шару и пускает его лететь по ветру в сторону двух охранников (5, 6), сидящих на ящиках (с) напротив денников
 5 точным выстрелом из револьвера, заряженного обычными патронами, Док сбивает воздушный шарик в тот момент, когда он подлетает поближе к охранникам (5, 6)
 6 Сэм забегает во двор, связывает всех заснувших охранников и забирает бочонок с динамитом, лежащий возле ящиков (с)
 7 Док забирает лежащие возле ящиков (с) дальнобойные патроны, и мы переключаем внимание на запертые ворота, ведущие во внутренний двор гасиенды => Рис. 1

Рис. 1

1 оттащив подальше все лежащие возле входа (f) тела — в противном случае очнувшиеся после взрыва охранники могут доставить нам немало неприятных минут, — Джон прячется за воротами (g), и там к нему присоединяются Док и

Кэт

2 записываем задание Quick Action для Дока: перебросить через забор ко входу (f) последнюю склянку со снотворным газом
 3 Сэм устанавливает возле входа (f) бочонок с порохом, поджигает запал и также прячется за воротами (g)
 4 после взрыва из домов во двор выбегают двое охранников, как только оба они окажутся возле входа (f), мы выполняем задание Дока, и Сэм связывает их
 5 Док устанавливает свое чучело рядом с воротами (d) и прячется за ними (g) вместе с Сэмом, Джон занимает позицию справа от входа во внутренний двор (f) и стреляет в воздух
 6 выбежавший из внутреннего двора охранник начинает стрелять по чучелу, а Джон тем временем оглушает его, и Сэм связывает ему руки
 7 Джон осторожно заползает во внутренний двор => Рис. 4

Рис. 4

1 спрятавшись за ящиками (а), Джон дожидается, пока охранник (1) отвернется в сторону, и забегает внутрь здания через главный вход (b)
 2 выбравшись на галерею второго этажа (с), Джон подползает к охраннику (2) и оглушает его
 3 дождавшись, пока спрятавшийся внизу за колонной охранник (3) отвернется в сторону, Джон сбегает вниз по правой лестнице и шагом (!) идет в угол двора (d)
 4 Джон подползает сзади к засевшим за колоннами охранникам (3, 4) и оглушает каждого из них
 5 Джон подползает сзади к первому охраннику (1) и оглушает его
 6 во двор забегает Сэм — он связывает всех оглушенных охранников и занимает позицию перед главным входом здания (b)
 7 Джон взбегает по лестнице к центральной двери (e) на галерее второго этажа — и сразу же отскакивает в сторону, чтобы не попасть под огонь двух засевших в здании охранников (5, 6)
 8 для того чтобы оглушить двух последних охранников (5, 6), Сэму достаточно забросить к ним в комнату динамитную шашку (игру перед этим нужно сохранить, так как может понадобиться несколько попыток)
 9 наши герои заходят в дальний кабинет и ждут вечера

Продолжение следует

СИ TACTIX

MODERNART

КОМПЕТЕНЦИЯ ЦИФРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ
 ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ВАШЕГО САЙТА,
 ЖУРНАЛА, РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ

www.modernart.ru
 тел. 258-86-27, 928-60-89, 928-03-60

КОДЫ PC

BLACK & WHITE

Первоапрельская шутка

При игре первого апреля (дату можно изменить в настройках компьютера), ваш Титан будет оставлять следы в виде улыбающихся рожиц.

Головокружение Злого Советника

Начните tutorial, дождитесь, пока советники замолчат. Последовательно перемещайте курсор по кругу, и голова Злого Советника начнет крутиться.

Трюк с пищей и деревом

При использовании Wood Miracle, быстро кликайте правой клавишей на здании — главном входе в деревню или мастерской — и вы получите почти 40000 дерева. То же самое можно проделать и с пищей.

SUPERBIKE 2001

Увеличение скорости — введите в качестве имени «EAPOWER»

Увеличение устойчивости на виражах — введите в качестве имени «GRIPPY»

Увеличение силы торможения — введите в качестве имени «STOPPY»

Большие головы, руки и ноги — введите в качестве имени «LAGUNA»

X-COM: ENFORCER

Нажмите тильду (~), чтобы вывести консольное окно, и вводите следующие коды:

xgod — Режим Бога

xfly — Режим полета

xghost — Режим No Clipping

xwalk — Выключение режимов No Clipping и полет

killpawns — Убить всех врагов

setjumpz # — Установить высоту прыжков (по умолчанию — 500)

setspeed # — Установить скорость (по умолчанию — 2)

summon — Эффект неизвестен

allammo — Эффект неизвестен

Редактирование настроек игры

Откройте файл **USER.INI** в парке **SYSTEM**. В конце файла в разделе **[XMenu.NewCharacterWindow]**, найдите строчки, описывающие слоты для игроков. Впечатав приведенный ниже текст, начните игру, используя первый слот. Ваш персонаж будет иметь максимальное здоровье, все оружие, все powerups, и сможет использовать все скины (внимание: представленные ниже 14 строк являются ОДНОЙ строкой в файле).

```
SavedEnforcers[0]=(Name=>Player»,Difficulty=1,CurrMap=0,MaxHealth=400,speed=1.000000,Targeting=0.000000,RepairRate=3.000000,Ammo=2.000000,Jump=2.000000,ResearchPoints=9999,WeaponUpgrades[0]=4,WeaponUpgrades[1]=4,WeaponUpgrades[2]=4,WeaponUpgrades[3]=4,WeaponUpgrades[4]=4,WeaponUpgrades[5]=4,WeaponUpgrades[6]=4,WeaponUpgrades[7]=4,WeaponUpgrades[8]=4,WeaponUpgrades[9]=4,WeaponUpgrades[10]=4,WeaponUpgrades[11]=4,WeaponUpgrades[12]=4,WeaponUpgrades[13]=4,WeaponUpgrades[14]=4,WeaponUpgrades[15]=4,WeaponUpgrades[16]=4,WeaponUpgrades[17]=4,WeaponUpgrades[18]=4,WeaponUpgrades[19]=4,WeaponUpgrades[20]=4,WeaponUpgrades[21]=4,WeaponUpgrades[22]=4,WeaponUpgrades[23]=4,WeaponUpgrades[24]=4,WeaponUpgrades[25]=4,WeaponUpgrades[26]=4,WeaponUpgrades[27]=4,
```

```
WeaponUpgrades[28]=4,WeaponUpgrades[29]=4,FinishedGame=1,XBaseSkinName=>EnforcerTrooperBaseSkins.BlueDemon»)
```

MIDTOWN MADNESS

Имена игрока

Начните игру с новым игроком и введите его имя:

Showme Cops — показывает всех полицейских на карте

Big Bus Party — все машины превращаются в городские автобусы

Tiny Car — все машины превращаются в малолитражки

amizdA eoJ — все машины едут задом наперед

Jet Planes — все машины превращаются в самолеты

Warp Eleven — AI начинает думать в 10 раз быстрее

Easter Eggs (приколы разработчиков):

Чтобы получить знаменитые машины, начните одиночную игру в режиме «Cruise Mode» с новым игроком и вводите его имя:

«**vasedans**» — Cadillac Generic car

«**vasedanl**» — Bullet Generic light car

«**vavan**» — микроавтобус Ford F350

«**vadiesels**» — City Bus The Diesel

«**vacompact**» — VW Bug Rabbit-type compact car

«**vapickup**» — грузовик Ford F350 пикап

«**vabus**» — City Bus с новым рисунком

«**vadelivery**» — доставочный грузовик Ford F350

«**valimo**» — лимузин Mustang GT

(цвет выбирается случайным образом)

«**valimoblack**» — черный лимузин Mustang GT

«**valimoangel**» — белый лимузин Mustang GT

«**vataxi**» — желтое такси Cadillac

«**vataxicheck**» — зеленое такси Cadillac со счетчиком

«**vaboeing_small**» — City Bus Mini-jet

Чтобы активировать режим чит-кодов в процессе игры, зажмите **ESC** - **ALT** - **SHIFT** - **F7** и держите, пока на экране не появится окно ввода (работает только в одиночном режиме):

/nodamage — режим отсутствия повреждений

/damage — включение режима нормальных повреждений

/dizzy — вращающееся небо

/fuzz — выключает радар полиции

/bridge — мосты пересекаются очень быстро

/ufo — самолеты заменяются на летающие тарелки

/swap — менять поезд на цепочку 737s

/slide — окружающие машины теряют сцепление с грунтом

/puck — игрок теряет сцепление с грунтом

/grav — гравитация уменьшается в два раза

/postal — Horn fires mailboxes

/talkfast — комментатор говорит быстрее

/talkslow — комментатор говорит медленнее

/big — большие люди

/tiny — крошечные люди

/nosmoke — отключение дыма от колес и повреждений

/smoke — включение дыма от колес и повреждений

Доступ ко всем трассам и машинам:

Запустите игру, добавив в командную строку индексы **-allrace** и **-allcars** («Midtownmidtown.exe» -allcars -allrace)

DIRT TRACK RACING: HOLDEN AUSTRALIA

В режиме карьеры введите в качестве имени **MEGASAXON** — \$1,000,000

TRAFNER . RU



**ПЕРЕД
ТЫ ДОЛЖЕН ВИДЕТЬ ЭТО!**



Давно мечтал открыть рубрику «Обратная Связь» с чего-нибудь экстраординарного. Ну, скажите мне на милость, кто сказал, что рубрика должна начинаться с серьезных писем, посвященных развитию журнала, проблемам современной игровой индустрии и прочая и прочая? Глупости! Открывать рубрику надо бодрыми, бесшабашными письмами о разных мелочах, вроде «8-ого Амулета» и X-Vox'а. Так на этот раз и поступим:

magazine@gameland.ru



Здравствуйте!
В апрельском номере СИ №7 (40) за 1999 г. была статья про игру «8-ой амулет». Потом настала гробовая тишина — как будто такой игры вообще никогда не было. Ответьте, пожалуйста, если она существует или находится в разработке, то как она называется и укажите сайт, где можно найти информацию о ней.
Заранее благодарю, с уважением Михаил Ж.

Как раз недавно мы связались с разработчиками «8-ого амулета». Насколько нам удалось понять из разговоров с продюсером игры, они собрались переводить игру на X-Vox. То есть, разработка растягивается лет эдак еще на пять.

Кстати, как раз далее следуют крайне интересные размышления Jurassik'a на бессмертную тему «X-Vox и все-такое».



Здравствуйте, УвАжАеМый Журнал!
Пишу вам не первый раз и эта, признаю приятно. У меня все хорошо. Правда, хотелось бы лучше, но и на том спасибо. И-нет конектит, но не так что очень. Целый день сижу за телевизором, ну тот что рядом с ящиками куда диски втыкающая стоит. Мама гаварит глаза испорчу. Ни испорчу уже. И так ничево ни вижу. А играцца хачу. Люблю я эта дела. И не только эта, другое дела я тоже люблю, но мама гаварит рана. А учица не люблю. Не надо мне эта, я и так грамотный. Я даже немнога хакер. Эта я журнал читаю такой, што вы рекламируете. Там многа пишу для таких как я. А пишу я вам не патаму што я типа крутой и хачу зарисавацца, а это у меня запрос к вам. Што эта за Икс-Бокс такая штука. Компьютер или некомпьютер? А будут на нее пиратские диски ити или не-а? И што на ней тоже этот глюкавый Винدوز будит стаяць? На этом я канчаю писать (только правильно последнее слова читайте, ато будете смеяться с меня, я сам полчаса смеялся) и ставлю на этом точку. Нет еще немного напишу. Довольно дебильности и лоханутости, лучше перейду к стандартному стилю своего изложения, а все ранее прочитанное прошу принять за шутку или за недоразумение. Но все-таки, какой-то смысл в том, что вы прочитали выше, есть. Это то, что не дает мне покоя в течение последнего времени, местами раздражая и превращая все мои мысли в путаницу. Заранее прошу прощения, что краткости изложения в школе меня не учили, а отличные оценки ставили только за объемные труды. Поэтому, на-

ДЕМО-ВЕРСИИ:

- Z: Steel Soldiers
- Beach Head 2000
- Merchant Prince II
- Warm Up!
- Road Wars
- Asterix Mega Madness

ВИДЕО:

- Gran Turismo 3 A-Spec
- Project Y
- Tony Hawk Pro Skater 2
- Final Fantasy: The Spirits Within
- Fellowship of the Rings
- Jurassic Park III
- Conquest

ПАТЧИ:

- Век Парусников II v. 1.51
- Шторм 1.16.19r
- Panzer Elite v1.08

B-17: Flying Fortress v2.0

- Fly II Update 1
- Delta Force 3 Update
- Kohan v1.0.9
- Blade of Darkness v1.01
- X-Tension v2.1
- MechWarrior 4 v1.5
- Search and Rescue 2 v1.03
- Tribes 2v. 22649

ПЛЮС:

- Полезные программы, wallpaper'ы, примочки к C-S и Operation Flashpoint, драйвера, 3Dmark 2001, статьи читателей и многое другое...

деюсь, данное произведение вас в достаточной степени утомит. Итак, предлагаю вашему вниманию новый топик для обсуждения: «X-VOX. Американский нинзя или Покушение на якудзу».

1. Не виноватая я — он сам пришел!
Честно скажу, что появление первой информации о решении Microsoft выйти «на тот свет», где безраздельно властвовали японские корпорации, я воспринял как утку. Но по-



тавку к компьютеру настолько, насколько это вообще возможно (наверное, их тоже «Платформенные споры» доканали :). А ведь сначала все было совсем не так...

1. Сначала был Комп и Виндоуз.
2. И сказал тогда Б.Г. (да не Борис Гребенщиков, деревня!): «Да соберем мы сильно проапгрейженный Комп, да обольем мы его черной пластмассой, чтобы неучи запцаки из него по демпинговым ценам не выковыривали».
3. И стало так. И тогда сказал Б.Г.: «Да поставим мы на него Виндоуз, тот что 2000 после обрезания. И дадим мы чуду этому всякой-разной игрули по паре.»
4. «И нарекем мы это Приставкой и будем ее продавать. А коли кто против воли нашей пойдет — всех на корне купим. И пусть воздают нам почести и хвалбы разные каждый день до самого конца их!»

И появился идол весь черный во плоти с сердцем из камня. И стал он расти не по дням а по часам. И детишки, отлив из чаши его, не смогли устоять. И стали другие идолы чахнуть, болеть и умирать. И вот остался он один. Один, в своем мрачном финансовом благополучии.

3. Есть три кита?

Скажите, что это я загнул? А как вам вообще нравиться последняя мода на монополии? Как вам NVIDIA, слопавшая 3Dfx? Или может быть вам больше по вкусу Creative, поглотившая Aureal? Сейчас бы в тему было и Intel'у что-нибудь с AMD зачудить. И тогда жди себе снижения цен обещанных три года. Нет, конечно, есть еще псевдо-конкуренты, которые только и делают, что создают иллюзию их присутствия на рынке, не меняя погоду на самом деле. Хотя, как известно, свято место пусто не бывает. Дай то бог, дай то бог, время все расставит на свои места, лишь бы денег наших хватило дотянуть до этого счастливого момента.

Ну а теперь вернемся к нашим баранам, вернее китам. Да, было три кита: Соня, Сега и Нинтендо. Правда, не всегда их было три, и не всегда их так звали, но одно могу сказать точно: двух из них всегда звали одними и теми же именами. И вот недавно один из них сдулся (да знаю я что вы это уже давно знаете! Скажу даже больше: я знаю, что вы знаете, что я знаю, что вы знаете!) И вот что я подумал: «А чего это он сдулся? От страха что-ли? Ну вообще-то от страха обычно совсем другое делают :). Ну, ладно, им можно, они ж японцы и к тому же киты — а у них все не как у людей. Вот. А потом я еще раз подумал и сделал открытие: если один из них сдулся, то может они все надувные?»

Это сейчас все так можно красиво описывать. А тогда это было как «шоком по-нашему». Я как это узнал, так чуть не побежал этот злосчастный Dreamcast продавать. Пока бежал вспомнил, что у меня его отродясь-то не было! Вот что с людьми паника делает! :) Хотя и не обладал я этим чудо-агрегатом, но знакомство заимел, немного поигрался (спасибо другу!) и даже собирался надывать себе его. Но... Все что ни делается, как говорила моя теща, — все к лучшему. И, положив руку на сердце, ответственно заявляю: «Она (Dreamcast а не теща) обладала всем, чтобы жить долго и счастливо, но покинула нас чересчур молодой. Вечная память ей, аминь!». А вообще не везет этой Cere. С Saturnом облом, с Dreamcast то же, с GameGear и то вышло все шиворот-навыворот. Этот примитивный монохромный GameVoу с дизайном дешевых китайских игр умудрился обскать стильный цветной GameGear. Наверное, все дело в цене. Такой вывод можно сделать, проанализировав ихнешние чарты игр. Я сам владею GameGear давно и не мог понять его

ДЕМО-ВЕРСИИ:

- 1 **Z: Steel Soldiers**
Трехмерная реал-тайм стратегия про войны роботов - продолжение безумно популярной в свое время игры с лаконичным названием «Z». Стопроцентный хит!
- 2 **Beach Head 2000**
Потрясающий шутер, с бешеным накалом страстей, морем огня и великолепной графикой.
- 3 **Merchant Prince II**
Пошаговая экономическая стратегия. «Классика» - в полном смысле этого слова.
- 4 **Wart Uri**
Аркадные гонки на мощных болидах.

- 5 **Road Wars**
Автомобильный экшен. Самые настоящие Дорожные Войны
- 6 **Asterix Mega Madness**
Веселый и прикольный «чисто французский» экшен

- ПАТЧИ:**
- Век Парусников II v. 1.51
 - Шторм 1.16.19r
 - Panzer Elite v1.08
 - B-17: Flying Fortress v2.0
 - Fly II Update 1
 - Delta Forge 3 Update
 - Kohan v1.0.9
 - Blade of Darkness v1.01
 - X-Tension v2.1
 - MechWarrior 4 v1.5
 - Search and Rescue 2 v1.03
 - Tribes 2 v. 22649

том, прочитав не один ряд публикаций, на меня снизошло озарение, и я понял насколько все запущено (и в прямом и в переносном смысле этого слова). Осознавая сей факт, росло и мое недоумение, смешанное с любопытством и, даже, немного со страхом, стра-

хом за будущее в этом секторе развлечений. Это, конечно, может показаться бредом, но... 2. Не сотвори себе кумира. Как прочитаешь о внутренней «крутизне» X-BOX так и проникаешься «уважением» к тем гениям, которые умудрились сблизить прис-

провал тогда, да и сейчас до меня не доходит вся эта кутерьма по поводу GameBoy Advance. Я думал там хоть 3D добавится. Обломись. Не зря сейчас слух прошел, что Sega решила GameGear опять реинкарнировать и даже игры переиздать. А цена у нее будет очень даже супер. Это она, наверное, хочет крови GameBoy Advance попортить. Но вряд ли у нее это получится. Ну не везет ей, не везет!

Но все-таки что заставило Sega так поступить с Dreamcast? Почувствовала повтор ситуации с Saturnом? Или, быть может, испугалась скорого выхода X-BOX и GameCube? Или ей кто-то, очень сильный, сделал предложение, от которого она не смогла отказаться?

Так оно или не так, но после этого шага и еще нескольких заявлений, акции Сеги пошли вверх, хотя все это вряд ли добавило авторитета среди владельцев Dreamcast, даже несмотря на то, что ранее анонсированные игры все-таки увидят свет. Правда, кому что, но можно с уверенностью утверждать, что есть некоторые индивидуумы, которые готовы купить приставку даже ради какой-то определенной игры. Наверное, поэтому, после снижения цен на Кастователя Мечт (Мечтей или Мечтов, боже как же правильно?!), спрос на них возрос. Да и как машинка доступа в Интернет может пригодиться. Только кому? Нам что-ли? У них там уже даже лифты и микроволновки к инету коннектятся.

4. Крутой среди подобных или подобный среди крутых?

Кстати у дяди Билли это не первая приставка. Ну что вы смеетесь? Думаєте — гоно? Отвечаю конкретно — была еще интернетовская приставка. И что-то больше я ничего выдающегося о ней не слышал. Может у нее те же проблемы были, что были описаны в последних предложениях предыдущего абзаца?

Ну так оно или не так, но X-BOXу быть! Только хоть убейте, не пойму, что в нем такого крутого!!! Нет, он, конечно, может быть трижды хорош для компа (и то не для всего, а для того блока, что отвечает за графику, а остальное — не такой уж и дефицит), но он страдает всеми теми проблемами, что и обычный IBM PC совместимый комп. А именно — архитектурой. Что такое CISC и RISC-процессор вам объяснять не надо? А что такое Silicon Graphics (только не думайте спрашивать у вашей подружки — она точно не то ответит :)? На каких компах кино делают и где какого типа процессора стоят? И что лучше: уметь много, но плохо или мало, но хорошо (для тех, кто не понял, это касается типов процессоров). Если вы себе эти вопросы еще не до конца уяснили, то можете впасть в эйфорию, а после выхода сего чуда — в экстаз.

5. X-BOX — новое слово на букву «Икс», или, все же, на нашу родную русскую «Ха»?

Но радость долго длиться не будет. Так как очень скоро все, на что вы молились, будет у каждого стоять в его собственном проапгрейженном ящике. А вот X-BOXу пока такое не грозит. А если будет грозить, то это уже будет не приставка, а компьютер. Вот и вернулись на круги своя.

А что касается характеристик, то какие бы они не были в финальной версии сего творения, я скажу словами вице-президента по маркетингу и связям с общественностью Sega of America Чарльза Белфилда, что касалось Emotion Engine, но может быть применимо и к этому вопросу: «Характеристики ничего не значат, главное — то, как разработчики используют данную им технологию».

И как это только дядю Билли угораздило проехаться своим американским Монстер-Траком по таким красивым и высокотехнологичным японским машинам? Желание выпендриться? Очень даже может быть. Поэтому то дядя Билли и заявляет всем, что егошний хардвар будет

намного крутее PS-2. А, может, ему больше денег захотелось? Да куда уж больше! Да и насколько я понимаю, аппарат будет по старой доброй японской традиции продаваться в убыток (именно поэтому из нее ничего выковырять нельзя будет, а то компы еще больше подешевеют :). Так на чем тогда MICROSOFT деньги косить будет? На собственных играх? Скупит всех разработчиков? Или на лицензиях (что более близко к истине)? Но ведь это у нее и так все есть. Та же самая приставка, которая, правда, и не приставка совсем, называется PC и распространена куда как более широко, чем это можно вообразить себе для X-BOX. А Виндоуз — он и в Африке Виндоуз! Только версии клепай.

Что касается меня, то я пятой точкой чувствую, разводит нас MICROSOFT конкретно. Только в каком именно месте — не пойму, но то что на деньги — это точно! Ясно только одно — уже нас это революцией или новым словом не будет. Но, как гласит русская народная пословица, ввязался в авантюру — не говори, что не дуж! (это для Б.Г.). Кстати не стоит забывать и тот факт, что очень даже возможно кто-то когда-то изобретет эмулятор X-BOX. И это будет сделать намного проще чем эмулировать что-либо совершенно потустороннее, так как схожесть архитектуры будет этому только способствовать. И тогда все мы сможем поиграться в то, во что нас пытается заставить играть MICROSOFT, наша мать.

Но что самое страшное и удивительное — успех X-BOXу обеспечен. А всему виной, а для кого-то пользой являются деньги. О-Ч-Е-Н-Ь Б-О-Л-Ь-Ш-И-Е Д-Е-Н-Ь-Г-И! И это понимают и боятся все. Я думаю, даже сама Сони молилась за нездоровье Била Гейтса. А уж кому как не ей то! А то придется делать хара-кири по древнему самурайскому обычаю и хорошему примеру, данному Сегой. И все понимают, что если Мракософт куда пришла — то это всерьез и надолго. Ей, если бы она захотела, ничего не стоило бы создать даже мнимый абстракт успешного старта, покупая собственные приставки и игры на собственные деньги через подставные магазины, компании и т.п., обманув тем самым мировую общественность и все трезвомыслящее сообщество.

Деньги делают все и даже больше чем все. Они меняют ход истории... На этом все. Ваш Jurassic jurassic1999@mail.ru

Литературно-публицистические таланты товарища Jurassic'a на этот раз, думаю, никто не сможет оспорить. Собственно, конкурс на лучшее письмо продолжается, но... признаться, я долго колебался, прежде чем объявить автора вышеопубликованного творения победителем... Делаю ему последнее предупреждение: пиши короче! Журнал ведь, в конце концов, не резиновый. То есть, лично я получил от прочтения письма огромное удовольствие, надеюсь, получат его и читатели журнала, но... все же... Итак, в порядке исключения человек, который плохо дружит с сестрой своего таланта, получает приз компании Schick! Jurassic, напиши письмо на мейл igor@gameland.ru, и тебе объяснят, как можно получить свой трофей.

Что касается написанного, то... Представляется мне, что Microsoft уже очень давно планировала свой выход на рынки консолей. Тогда еще, когда только начала разрабатывать свои первые игры на PC. «Вдруг» бывает только для журналистов, охочих до сенсаций. Несколько слов о Dreamcast. Не стоит быть такими доверчивыми. Тем более в отношении анонсов от Sega. Больше об этом ничего не скажу. Что касается будущего X-Box, то я считаю, что говорить о нем рановато. Сколько бы мы не разбирали внутренности приставки, сколько бы мы не вспоминали названия процессоров, видеокарт и объемов памяти, наши выводы окажутся банальным трепом. Я давно уже придерживаюсь мнения, что о платформе можно говорить только после того, как увидишь первые игры. Особенно, если их еще и пощупаешь. Вот тогда все становится на свои места.

Компания Schick предоставила редакции замечательную возможность наградить автора лучшего письма в рубрике "Обратная Связь" подарочным набором **Protector 3D Diamond**. Интересные призы и награды и в дальнейшем будут приятным ответом всем тем, кто посылает в "Страну Игр" умные, информативные и интересные письма.

Телефон для связи: (095) 292-3839
e-mail: vikaw@gameland.ru

Protector 3D DIAMOND



КОГДА ВДОХНОВЕНИЕ ВЕЛИЧИНА ПОСТОЯННАЯ

Compaq Deskpro™ EX

Компьютер для тех, кто хочет решать максимальное количество задач при минимальных затратах.
Корпус Deskpro или MiniTower
Процессор Intel® Pentium® III 733-933МГц
Оперативная память до 512МВ (шина 133МГц)
Диски Ultra ATA/66, емкостью 10, 15 или 20Гб

Compaq Deskpro™ EN Small Desktop

Ведущий корпоративный компьютер – самый лучший по возможностям управления и обслуживания.
Корпус Small Desktop (SDT)
Процессор Intel® Pentium® III 733, 800, 866 или 933 МГц
Оперативная память до 768МВ (шина 133МГц)
Жесткие диски Quiet 10, 15 и 20 Гб, 7200 об/мин
Встроенный сетевой адаптер Intel PRO/100 VM

Compaq Deskpro™ EN Small Form Factor

Самый маленький корпоративный компьютер, обладающий всеми преимуществами полноразмерных ПК.
Корпус Small Form Factor (SFF)
Процессор Intel® Pentium® III 733, 800, 866 или 933 МГц
Оперативная память до 768МВ (шина 133МГц)
Жесткие диски Quiet 10, 15 и 20 Гб, 7200 об/мин
Встроенный сетевой адаптер Intel PRO/100 VM



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



107066 Москва, Доброслободская, 5
тел.: (095) 267-3038 факс: (095) 265-5192
E-mail: commerce@lanit.ru <http://www.commerce.lanit.ru>

<http://www.compaq.ru>

COMPAQ
Inspiration Technology

■ АСТ group, Москва (095) 232-5688 ■ Альт Холдингс, Москва (095) 154-1048 ■ Альтком, Москва (095) 265-5814 ■ Альт-Лан, Москва (095) 911-6892
■ Визард, Москва (095) 214-5312 ■ Интра-системы, Москва (095) 120-3061 ■ Лайтнет Комплекс, Москва (095) 299-0607 ■ Сетевая Лаборатория, Москва (095) 784-6490 ■ Ланит Партнер, Хабаровск (095) 733-9812 ■ Ланит-ДВ, Владивосток (4232) 256796 ■ Тисса, Казань (8432) 315503



Что нужно крутому юзеру?

Крутой компьютер!

И выход в интернет...



TCM Домашний компьютер
Extreme GTx

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. Вздéтная, 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-рпн 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
- "Мегабор", г.Екатеринбург, ул. Степана Разина 109а, оф.732, (3432) 22-70-51, 22-46-44

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

Бесплатная

гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка

ТЕПЕРЬ НАСТОЯЩЕ!!!

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 "1C", © 2001 Softlab-Nsk

В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ

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, МГУ
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. Старожаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
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;
Бородавский пер., МУ, 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, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;

Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Селезневская, 21;
ул. Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
Университет, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
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» (м.Правская),
павильон 3В-22, 2Л-50
пр-т Мира, д.79/1
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221
ул. Савушкина, 51
Барнаул
ул. Деповская, 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»
Владимир
ул. Дворянская, 11

ул. Дворянская, 10
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская
ул. Каунникова, 6
Вологда
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. Старокубанская, 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 Чкалова, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Курск
Ул. Ленина, 11
Лангелас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78
ул. Космонавтов, 28
Лысьва
ул. Смешляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Россия», мкр. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Новосибирск
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
Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, маг. «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Славя 21 век»
ул. Псковская, д.18
Новосибирск
ул. Советов, 69/36
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Кивская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121
Одесса
ул. Жуковского, 34
Оренбург
ул. Володарского, 20

Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
Ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул. Луначарского, 58;
ул. Космонавтов, 75, оф. 509;
Петропавловск-Камчатский
м/рэнк «Спутник», 8 км
Пушкино
Московский пр-т, д.5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70,
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15,
ТТЦ «Аквариум», 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. Кузнечовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Компьютерный супермаркет «АСКОд»;
ул. Рубинштейна, 29
Компьютерный супермаркет «АСКОд»;
пр-т Чкалова, 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;

пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Проsvещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевикова, 3, маг. «MariCom»;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45
ул. Советская, д.1/4
Тверь
универмаг «Тверь», 1 этаж
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. Тихомирова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Интернет-магазины
www.ozon.ru и www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:
Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1, 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Маслова, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболюва, 61/21; ул. Профсоюзная, 39, 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.
ePlay: ТЦ «Университет» Джавохарлала Неру пл. 1; ТД «Новосарбский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Летский мир» Театральный пр-д.5.
Союз: ул.Старый Арбат, д.6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-т, д.33А; ТД «РАМСТОП» 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 MTP

www.gameland.ru

22

STEEL SOLDIERS



брэд питт

винни джонс

бенисио дель торро



БОЛЬШОЙ КУШ

с 25 мая

МДМ.КИНО

м. Фрунзенская, Комсомольский пр-т, д. 28 www.mdmkino.ru