

СВЕЖИЕ НОВОСТИ О ТЕККЕН 4!

МИСТИЧЕСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ

14 (95) июль 2001

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

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

**ALONE IN
THE DARK 4**

2

**СТАЛЬНЫЕ
ПАРНИ**

**SOUL
REAPER**

2

**ПОПЕ БИТВЫ ЗЕМЛЯ:
ИГРОВЫЕ
ПЛАТФОРМЫ
XXI ВЕКА**

(game)land

ISSN 1609-1035



ИГРЫ:

Max Payne Freelancer Myth III Xenosaga Alone in the Dark 4 Twisted Metal Black

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Desperados: Wanted Dead or Alive Myst 3 Exile Baldur's Gate: Throne of Bhaal



С чего начинается процветание?



С сетевого решения:

HP NetServer lh3000/lh3000r + HP Vectra vl400 + HP ProCurve 4000m.

HP Vectra vl400: надежные корпоративные компьютеры. Новейшие технологии по доступной цене / Процессор Intel® Pentium® III 733-1000 МГц / Оперативная память от 64/128 МБ / Жесткий диск 10, 15, 30 Гб / 16-битная аудиокарта / Windows® 98, Windows® 2000/Windows® NT / HP TopTools.

HP PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

HP NetServer lh3000/lh3000r: серверы уровня отдела / Один или два процессора Intel® Pentium® III 733-1000 МГц / F5B шина 133 МГц / Стандартно 128 МБ, с расширением до 4 Гб памяти ECC SDRAM / 133 МГц с функцией динамического сканирования / Видеопамять 2 МБ стандартно / Интегрированный двухканальный 64-х битный контроллер HP NetRAID с технологией I/O и кэш память 32 МБ, расширяемой до 128 МБ / Интегрированный UltraWide SCSI (80 МБ/с) контроллер / До двенадцати низкопрофильных накопителей Ultra 2 SCSI (80 МБ/с) горячей замены и две полки половинной высоты / Восемь PCI слотов (четыре с возможностью горячей замены) / Возможность установки резервных блоков питания и вентиляторов горячей замены.



Коммутатор HP ProCurve 4000m [4121 a]: 40 портов 10/100Base-TX и пять свободных отсеков для установки модулей / Управление модульные коммутаторы для 10/100/Gigabit-сетей обеспечивают недорогое масштабируемое решение по организации коммутируемого подключения оконечных устройств и все преимущества технологии HP Proactive Networking / Они идеально подходят для компаний, стремящихся без особых затрат осуществить переход к масштабируемой, расширяемой сети с коммутируемым подключением компьютеров и поддержкой гибких каналов / Коммутаторы 4000M обеспечивают самый простой способ организации сетей с высокой доступностью / Пожизненная гарантия на все время эксплуатации продукта.

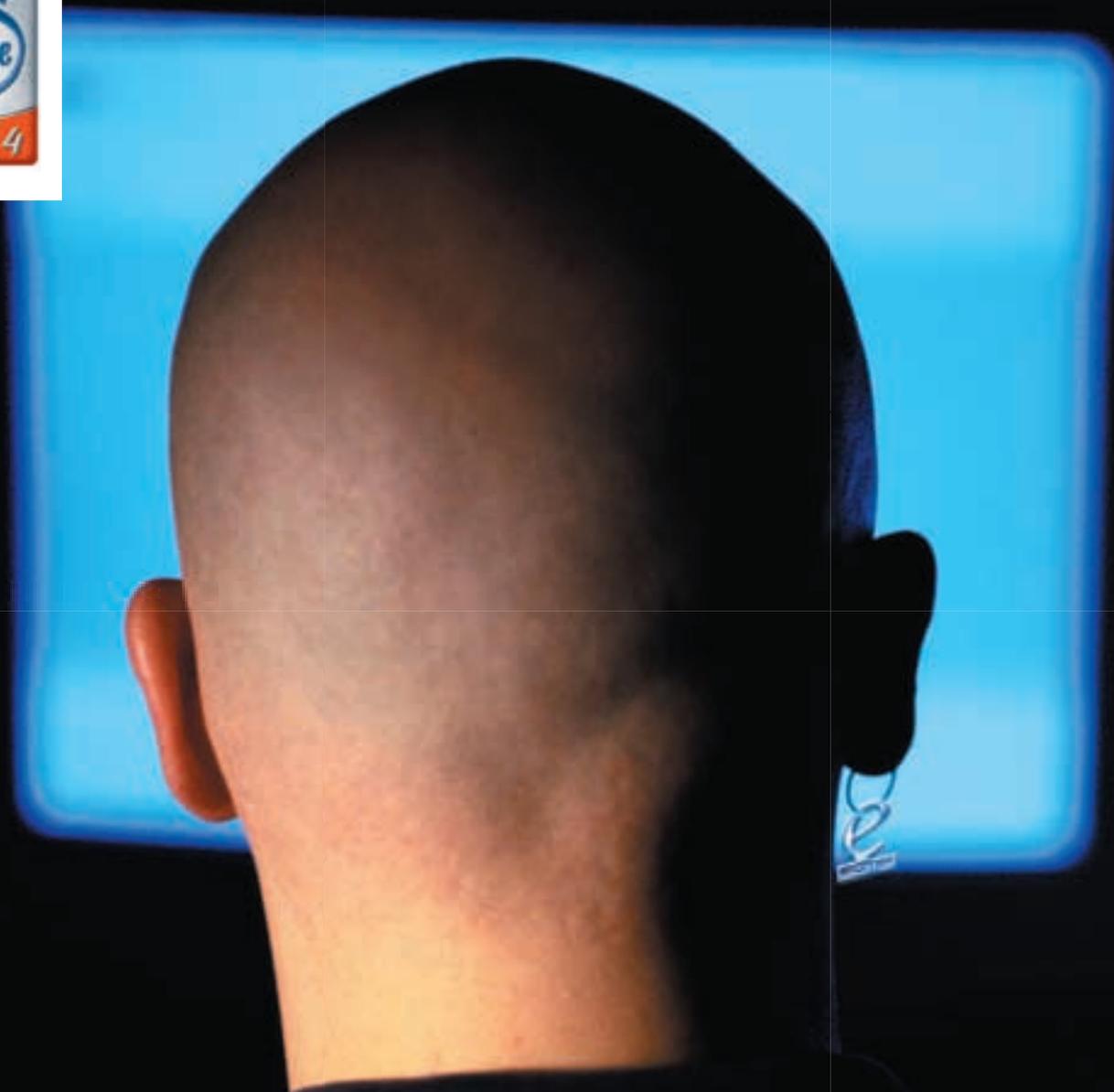
Intel, the Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation in the United States and other countries. ©2000 Hewlett-Packard Company. All rights reserved.



серверы-файловеры



125502, Москва, ул. Лавочкина, 19
Тел.: 455-5581, 455-5011, 455-5371, 455-8493, 455-5691
Факс: 455-5021
e-mail: alex@veles.ru
web: www.veles.ru



Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home: СМОЖЕШЬ ОТОРВАТЬСЯ?



Компьютеры **ЭКСИМЕР™-Home** на базе процессоров Intel® Pentium® 4 предоставляют пользователям повышенную производительность для самых современных приложений. Скорость процессора Intel® Pentium® 4 позволят Вам полностью погрузиться в захватывающий мир трехмерных компьютерных игр. Вы без труда сможете просматривать, создавать, монтировать и публиковать собственные видеофильмы. Быстродействие и мощность процессора обеспечивают быструю перекодировку и плавное воспроизведение звука в формате MP3.

ЭКСИМЕР™-Home - современные технологии для современных людей. Вы можете все.

Единая информационная служба: (095) 742-3614.

Дистрибутор компьютерной техники ЭКСИМЕР™ - компания ИНЛАЙН, тел.: (095) 941-6161, 742-6436.
Розничные продажи в Москве: М-ВИДЕО: (095) 777-777-5 Телеюсмак: (095) 966-1001 Дюал Электроникс: (095) 916-0010

Корпоративные продажи и региональные дилеры:
Ивэл-М г. Москва (095) 485-5955, 485-5963
Салоны.Сети.Три С г. Москва (095) 932-8433
ALT г. Благовещенск (4166) 445256
ООО Компьютер Ньюлайн* г. Волгоград (8442) 931958, 931359
Информ Плюс* г. Королев (095) 513-1362, 513-1363
ООО Лазурь г. Кострома (0942) 517254, 317654
Ангारेо* г. Красноярск (3912) 231515, 239821

NetSL г. Мурманск (8152) 458968
Компьютерный салон Интерфейс г. Норильск (3919) 460362
Копланд* г. Рязань (0912) 761779, 282303
Профи-М* г. Старополю (8652) 944031
Кибернетика* г. Тула (0872) 431863, 318851
ООО Бит г. Уфа (3472) 741041, 230763
Терминал Компани г. Якутск (4112) 445000
* работают сервис-центры



<http://www.excimer.net>
информационная служба:
(095) 742-3614

СИ №14 (95) июль 2001

004 НОВОСТИ **NEWS**

010 SPECIAL **REPORT**

Игровые платформы XXI века
Harry Potter Special
Tekken 4

022 ХИТ? **PREVIEW**

Max Payne
Xenosaga: Der Wille Zur Macht
Twisted Metal Black
Soul Reaver 2
Freelancer
Myth III: The Wolf Age

040 В РАЗРАБОТКЕ **PREVIEW**

Shadowman: 2nd Coming
Frank Herbert's Dune
Ozzy's Black Skies
NBA Street
SSX Tricky
Airblade
Dropship

052 ОБЗОР **REVIEW**

Z: Стальные Парни
Alone in the Dark 4
Baldur's Gate: Throne of Bhaal
Startopia
Dark Cloud

068 ОНЛАЙН **ONLINE**

Gameland Kali – предметное знакомство
Анархия будет рулить!
Уже этим летом
За огненной стеной.
Сетевая безопасность
Download: защита от взлома

074 WIDESCREEN **WIDESCREEN**

Фильмы по играм

076 ТАКТИКА **TAKTIX**

Desperados:
Wanted Dead or Alive
Myst III Exile
BG: Throne of Bhaal

092 КОДЫ **CODES**

093 ПИСЬМА **LETTERS**

На 1-й стр. обложки: Гениальная игра периодически гениальной студии Crystal Dynamics красуется на свежей, мистической обложке СИ. Что-то еще будет!



Tekken 4

Совсем недавно в Японии произошло событие, которому удалось всколыхнуть весь игровой мир, заставить геймеров планеты на время позабыть о своих ежедневных заботах и устремить свой любопытный взор в сторону Namco.



Постеры формата А2 в каждом журнале с СДИ

КОЛОНКА редактора

Всем привет!

Игровые платформы XXI века, - это, конечно, слишком броско и размашисто для серьезного разговора. Но зато звучит эффектно. Само собой разумеется, речь идет не о кибербиокомпьютерах далекого будущего, а о будущем совсем близком. Например, о грядущей осени. Ведь именно тогда (а точнее, в ноябре), на свет появятся одновременно две новые игровые консоли, а на всех основных платформах выйдут лучшие игры. Metal Gear Solid 2 и Devil May Cry на PS2. Warcraft III, Medal of Honor: Allied Assault и, возможно, Unreal 2 на PC. Shenmue 2 и Floigan Bros. на Dreamcast. Наконец, Halo и Munch's Oddysee для Xbox и Luigi's Mansion, Pikmin, Rogue Leader и, кто знает, может и Mario Sunshine для Nintendo GameCube. Вот и попробуй, выбери себе игровую платформу на эту осень! Задача, прямо скажем, не из легких. Конечно же, наилучшим вариантом будет купить их все заодно с двумя десятками отличнейших игр, и запершись в пустой комнате (да, вещички кое-какие придется продать) играть не переставая днями и ночами без перерывов на сон и еду (кушать тоже, скорее всего, будет нечего;-). Мы же предлагаем способ куда менее радикальный. Покупайте "Страну Игр". Сравняйте и сопоставляйте. А мы обещаем вам, что информация наша всегда будет непредвзятой и объективной.

Удачи (она вам понадобится),
Ваш Сергей Амирджанов



Игры в алфавитном порядке

PC	56 Alone in the Dark 4	60, 88 Baldur's Gate: Throne of Bhaal	76 Desperados: Wanted Dead or Alive	42 Frank Herbert's Dune	34 Freelancer	16 Harry Potter	52 Max Payne	48 Myst III Exile	PS2	48 Myth III: The Wolf Age	56 Ozzy's Black Skies	66 Shadowman: 2nd Coming	50 Soul Reaver 2	16 Startopia	22 Z: Стальные Парни	44 Max Payne	40 NBA Street	30 Shadowman: 2nd Coming	45 Soul Reaver 2	45 SSX Tricky	20 Tekken 4	28 Twisted Metal Black	26 Xenosaga: Der Wille Zur Macht	DC	56 Alone in the Dark 4	40 Shadowman: 2nd Coming	Xbox	56 Alone in the Dark 4	16 Harry Potter	22 Max Payne	84 Myst III Exile	46 Ozzy's Black Skies	40 Shadowman: 2nd Coming	30 Soul Reaver 2	PSone	56 Alone in the Dark 4	16 Harry Potter	16 GBA	16 Harry Potter	56 Alone in the Dark 4
-----------	------------------------	---------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------	---------------	-----------------	--------------	-------------------	------------	---------------------------	-----------------------	--------------------------	------------------	--------------	----------------------	--------------	---------------	--------------------------	------------------	---------------	-------------	------------------------	----------------------------------	-----------	------------------------	--------------------------	-------------	------------------------	-----------------	--------------	-------------------	-----------------------	--------------------------	------------------	--------------	------------------------	-----------------	--------	-----------------	------------------------

MAX PAYNE



Стальные парни

Без Z мир был бы скучен. И сложно сказать, что произошло бы с миром, если бы ребята из Bitmap Brothers не взялись за продолжение Z. Теперь тысячи фанатов могут вздохнуть с облегчением. Гениальная концепция в современной реализации – это, в сущности, краткое и самое точное определение того, что представляет собой Z: Стальные Парни (в оригинале Z: Steel Soldiers).

Игровые системы XXI века

Готовь сани летом, – говорит народная мудрость. В ноябре на американском рынке выйдут новые приставки от Nintendo и Microsoft, которые могут оказать серьезное влияние на дальнейшую расстановку сил в индустрии.



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	Veles Data	07	HP	25 Спецвыпуск "Хакер"	51 Спецвыпуск	71 Журнал "Мобильные компьютеры"	83 Modern Art-сайт
03 обложка	Shark	08, 13, 41,	E-Shop	27 РОБОТ	журнала "Страна Игр"	73 Журнал Total DVD	91 Журнал "ХАКЕР"
04 обложка	1C	09	SONY	32 GameLand-сайт	55, 67 Полигон	92 Хакер-сайт	
01	Excimer	19	Creative	33, 37, 43, 47	59, 63 Руссобит	93 Журнал OPM	Schick
05	Lanit	21	Гриффон	49 Журнал "Неон"	62 MC-сайт	75 DVD-Shop	94 АБКП



Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Принадлежность компьютерных и видеоигр к развлекательному сектору мирового рынка далеко не всегда означает, что новости, приходящие к нам из десятков самых различных игровых компаний, всегда носят позитивный, мажорный лад. Напротив, печальных, а порой даже и вовсе неприятных сообщений бывает ничуть не меньше, чем всевозможных анонсов и праздничных объявлений. Поставив перед собой задачу всегда информировать вас о том, что происходит в мире интерактивных развлечений, мы вынуждены иногда приносить вам и далеко не самые радостные новости. Так было еще совсем недавно, в конце января, когда из "железного" бизнеса ушла Sega. Слава Богу, что хоть сегодня у нас есть повод порадоваться. За замечательную игровую компанию и ее главного персонажа, который празднует в эти дни свой юбилей!

Sega празднует юбилей Sonic'a

23 июня 1991 года на свет появилась игра, которой было суждено вывести новую консоль компании Sega в лидеры американского игрового рынка. Вместе с этой игрой молодого (даже слишком молодого) инженера-программиста-дизайнера Yuji Naka родился и новый мультимедийный герой, с образом которого будущее независимое мультиплатформенное издательство не расставалось ни на день. Знаменитому синему ежику Соник у исполняется десять лет. Именно в дни юбилея свет увидел супер-проект команды Sonic Team USA Sonic Adventure 2, отлично принятый американскими и японскими игроками (учитывая, конечно же, формальную смерть платформы). В Токио Sega устроила гигантский праздник, центральным событием которого стало, конечно же, появление любимого героя.



Sonic Adventure 2 Limited Edition продавался в Японии всего два дня - 23 и 24 июня. Помимо игры в комплект включены саундтрек с песнями из всех Sonic'ов, юбилейная монета и праздничный буклет.



вручения ему и его создателю цветов и ценных подарков и, конечно же, уничтожение гигантского в честь дня рождения торта. Специально к юбилею Sonic Team выпустила специальный ограниченный тираж Sonic Adventure 2, который, помимо самой игры, включает юбилейную позолоченную монету, компакт-диск с саундтреком из всех игр сериала и буклетик, бросающий взгляд на историю Sonic, - все это в замечательной коллекционной упаковке. Мы присоединяемся к прозвучавшим поздравлениям и желаем Соник долгих лет максимально везучей жизни теперь уже на новых для него платформах! Ну а полный обзор Sonic Adventure 2 вы сможете прочитать уже в следующем номере. А на юбилея - полюбуйтесь на нашей следующей обложке.

IBM будет производить чипы для PlayStation3



Корпорация IBM объявила о том, что ей удалось выиграть конкурс на право производства центрального процессора для будущей новой игровой системы от Sony. Несмотря на то, что компания Toshiba, разрабатывавшая и производящая центральный процессор PS2, потеряла контракт, тем не менее, она будет участвовать в разработке процессора. Более того, Toshiba собирается участвовать в производстве нового суперпроцессора и в финансовом плане, вложив в него порядка 400 миллионов долларов. Три компании планируют создать совершенно уникальное творение, которое они пока скромно называют "суперкомпьютер на одном чипе". Результатом же станет компьютер (а точнее, игровая приставка), превосходящая по вычислительным возможностям знаменитый суперкомпьютер Deep Blue, выигравший в шахматы у самого Каспарова. Чип будет полностью оптимизирован под broadband-сетевые возможности и будет запущен в производство уже в 2004 году, именно тогда, когда по плану Sony и планируется переход всего прогрессивного человечества на PlayStation3.

Начинается бета-тестирование "Демидургов"



Компания Nival Interactive объявила набор бета-тестеров для игры "Демидурги". Бета-тестирование игры начнется в первой половине июля. Nival Interactive проводит первый международный набор бета-тестеров без каких-либо ограничений по месту жительства для кандидатов. Впервые в истории компании в тестировании нового проекта смогут принять участие не только жители России и стран СНГ, но и игроки из других стран. На сайте <http://www.etherlords.com> в разделе "Бета-тест" размещена web-форма для регистрации кандидатов в бета-тестеры "Демидургов". Компания Nival приглашает всех заинтересованных игроков принять участие в работе над проектом. Количество мест для кандидатов в бета-тестеры "Демидургов" ограничено, но значительно возросло по сравнению с предыдущими проектами Nival. Отбор кандидатов по результатам конкурса будет произведен руководителем проекта. Так что советуем всем желающим поучаствовать в этом на редкость интересном мероприятии. Поверьте нашему мнению, проект стоит того, чтобы удостоиться чести поиграть в него раньше всех.



КОГДА ВДОХНОВЕНИЕ ВЕЛИЧИНА ПОСТОЯННАЯ

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



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



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

СТРАНА ИГР

№14 (95) июль 2001
www.gameland.ru

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

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* заместитель главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alikh@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 *anishimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 292-3908, 292-5463; факс: (095) 924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Акчурин служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

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

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

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

Цена договорная

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

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

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

Дизайн обложки:

Михаил Огородников

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1. THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
2. MICROSOFT TRAIN SIMULATOR	MICROSOFT
3. THE SIMS: HOUSE PARTY EXPANSION PACK	ELECTRONIC ARTS
4. EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	ELECTRONIC ARTS
5. MYST III: EXILE	UBI SOFT
6. HALF-LIFE BLUE SHIFT	VIVENDI-UNIVERSAL
7. THE SIMS LIVIN' LARGE EXPANSION PACK	ELECTRONIC ARTS
8. BLACK & WHITE	ELECTRONIC ARTS
9. ROLLERCOASTER TYCOON	INFOGRAMES
10. DIABLO II	VIVENDI-UNIVERSAL

АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ

1. SUPER MARIO ADVANCE	NINTENDO	GBA
2. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION	GBA
3. F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY	NINTENDO	GBA
4. CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON	KONAMI	GBA
5. RAYMAN ADVANCE	UBI SOFT	GBA
6. LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS	NINTENDO	GBC
7. LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES	NINTENDO	GBC
8. NAMCO MUSEUM	NAMCO	GBA
9. GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING	MAJESCO	GBA
10. RED FACTION	THQ	PS2

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1. SUPER MARIO ADVANCE	NINTENDO	GBA
2. RED FACTION	THQ	PS2
3. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION	GBA
4. OPERATION FLASHPOINT	CODEMASTERS	PC
5. F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY	NINTENDO	GBA
6. ALONE IN THE DARK 4	INFOGRAMES	PSONE
7. POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
8. SONIC ADVENTURE 2	SEGA	DC
9. THE BOUNCER	SONY	PS2
10. POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1. TACTICS ORGE GAIDEN	NINTENDO	GBA
2. SONIC ADVENTURE 2	SEGA	DC
3. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY	PS2
4. MOSQUITO	SONY	PS2
5. ALCHEMY III: ATELIER LILLI	GUST	PS2
6. TETSUYA THE LEGEND OF MATCH MASTER	ATHENA	PS2
7. EVERGRACE II	FROM SOFTWARE	PS2
8. BIRTH OF THE PIRATE DREAM	BANPRESTO	GBC
9. POWERFUL PRO BASEBALL 2001	KONAMI	PSONE
10. WELCOME TO PIA CARROT! 2.5	NEC	DC

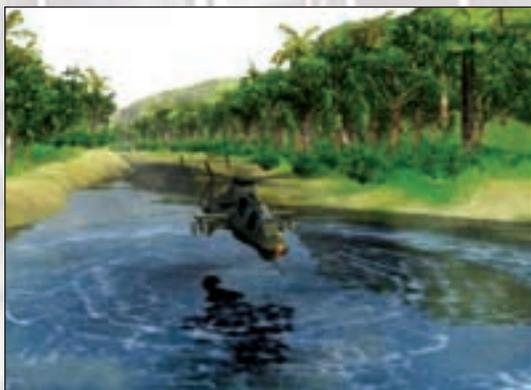
В то время, как в Америке и Европе премьерная лихорадка относительно только что стартовавшей платформы GameBoy Advance только начинается, в Японии GBA вступил в период более спокойной жизни, который начался с выхода первого со дня запуска системы суперхита, тактической RPG Tactics Ogre. За первые несколько дней ТО продан тиражом, превышающим 160 тыс., что для системы со всего двухмиллионным присутствием на рынке весьма и весьма неплохо. Традиции, гадается, продолжат Mario Kart Advance (июль), Mario Land 4 (август) и Golden Sun (сентябрь). Sonic Adventure 2, наоборот, стартовал славо и оказался распроданным в ничтожном количестве в 80 000. Зато в США игру наверняка ждет успех, - уже в следующем номере мы узнаем свугуется ли прогноз президента Sega of America. На PC стоим отметить вялый гейм Emperor: Battle for Dune (вигимо, Вселенная C&C уже превзошла по популярности "Дюну") и очень приятное (для Microsoft) принятое публикой ее нового железногородного сима, обзор которого читайте в этом номере!

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 15 ИЮЛЯ - 15 АВГУСТА 2001

15 Wizardry 8	Sir-Tech	PC	30 Max Payne	Take2	PC
15 Dragon Warrior III	Enix	GBC	30 Pokemon Crystal	Nintendo	GBC
17 Le Mans 24 Hours	Infogrames	PS2	01 Floigan Bros.	Sega	DC
18 Heavy Metal Geomatrix	Capcom	DC	01 Ico	Sony	PS2
19 MechCommander 2	Microsoft	PC	09 Alien Front Online	Sega	DC
19 Final Fantasy X	Square	PS2 Jap	11 PS0 ver.2	Sega	DC
21 Mario Kart Advance	Nintendo	GBA Jap	15 Half-Life	Vivendi-	
24 Klonoa 2	Namco	PS2		Universal	PS2
24 Extermination	Sony	PS2	15 RE: Code Veronica X	Capcom	PS2
25 Outtrigger	Sega	DC	15 Giants	Interplay	PS2

NovaLogic анонсирует Comanche 4

PC Не претендовавший на реалистичность и безумно интересный Comanche некогда привлекал своей необычной воксельной графикой полны народа. Три серии этого странного "аркадного симулятора" пользовались огромной популярностью и вывели компанию NovaLogic в лиды. Одно время казалось, что с успехом сериала Delta Force и кучей новых проектов NovaLogic попросту забыла про свой давний успех. Однако выяснилось, что компания лишь выжидала время, готовилась к будущему анонсу. Который и вывалила вот так, неожиданно, прямо на наши распухшие от информации головы. Пока что известно немного. За густой пеленой пресрелизного тумана можно выискать слова "графика нового поколения", "пилоты получают возможность отражать атаки неших войск, несущих наручные мотелы Stinger'ов", "онлайновые баталии с поддержкой до 32 игроков". Качество графики мы можем оценить, взглянув на первые скриншоты. Обо всем остальном будем говорить потом.



Качество графики мы можем оценить, взглянув на первые скриншоты. Обо всем остальном будем говорить потом.

Новое поле для творчества.



Ваш ребенок может продолжать рисовать на обоях, если ему хочется. Но теперь у него и его родителей появится новое пространство для фантазий. Компактный hp psc 750 «все-в-одном» для домашнего пользования - идеальный инструмент в решении различных задач и реализации творческих идей. Цветная печать, сканирование, копирование фотографического качества (технология hp PhotoREt III), легкость в эксплуатации и стильный дизайн превращают работу в удовольствие. Теперь любой творческий порыв в вашей семье будет оформлен самым достойным образом.

www.psc750.hp.ru

\$319*



тел.: (095) 230-6350

797-3-797



www.hp.ru

*рекомендованная розничная цена

Телерекламное агентство



Emperor: Battle for Dune

3D стратегия в реальном времени на 4CD

 \$19.99	 \$62.99	 \$37.99	 \$39.99
<p>Z: Стальные Парни (рус. док.)</p>	<p>Quake III: Arena</p>	<p>Ultima Online: Game Time</p>	<p>Rising Sun</p>



у нас свыше 1000 игр

 \$19.99	 \$19.99	 \$13.99	 \$21.99
<p>Косары</p>	<p>Black & White (рус. док.)</p>	<p>Ultima Online: Renaissance</p>	<p>Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction</p>
 \$62.99	 \$32.99	 \$39.99	 \$55.99
<p>Fallout Tactics(US)</p>	<p>EverQuest: The Scars of Velious</p>	<p>Real Myst 3D</p>	<p>UO: Third Dawn (US)</p>

аксессуары для геймера

 \$49.99	 \$245	 \$157.99
<p>Top Gun Fox 2 Pro</p>	<p>Studio (Miro) Video DC-10 Plus</p>	<p>Force Feedback Racing Wheel</p>
 \$39.00	 \$18.99	 \$59.99
<p>(OEM) Montego II Quadzilla</p>	<p>(OEM) Pilot Mouse</p>	<p>Sound Blaster Live 1024</p>
 \$209.99		
<p>(STB) Voodoo 5 5500, 64 MB, AGP (OEM)</p>		

Заказы можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных по телефону (095) 258-8627 (095) 928-6089 (095) 928-0360 (812) 276-4679

Заказы по интернету - круглосуточно
e-mail: sales@e-shop.ru

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

Square делится новостями

Издательство Square провело на днях очередное собрание акционеров, которое сопровождалось длинной сессией вопросов и ответов, в которых представители компании оправдывались за высокие издержки и обещали прироста доходов в будущем. К счастью, этими финансовыми подробностями дело не ограничилось, и директором компании пришлось



рассказать и о некоторых вещах, интересных прежде всего нам, игрокам. В частности, выяснилось, что видеоролики для Final Fantasy X создавались теми же людьми и на том же оборудовании, что и кадры из фильма Final Fantasy: Spirits Within. Соответственно, и по качеству они не уступают киношным сценам. Впрочем, из выпущенных Square видеороликов это видно и без всяких дополнительных разъяснений. Бюджет последней серии FFX превысил сумму в 45 миллионов долларов, а на фильм Square потратила уже более 115 миллионов. Тем не менее, компания заявила о том, что она не стремится занять первые места в кассе проката в этом году. Фильм по Final Fantasy Square рассматривает скорее, как инвестицию в торговую марку, которая поможет лучше и больше продовать ос-

тальные игры сериала. Онлайн-новая Final Fantasy XI, как и предполагалось ранее, выйдет в свет не только на PlayStation2, но также и на PC. Вопрос о других платформах (GameCube, Xbox) "пока не решен". Кроме того, Square уже прыгнула к разработке Final Fantasy XII для PlayStation2, работой над которой занимается команда, включающая главного дизайнера Vagrant Story Yasumi Matsuno и художника FFVI и IX Yoshitaka Amano. Соответственно, игра эта должна серьезно отличаться от FFX, которую делает для нас команда, создавшая технологичную и реалистичную FFXIII. Не исключено, что мы снова вернемся в сказку. Final Fantasy XII должна выйти в Японии уже в марте 2003 года. Это очень скоро, но все равно почти через два года...

SONY



WALKMAN

НОВЫЙ ВЕК НОВОЕ ЛИЦО

товар сертифицирован

www.sony.ru

www.sonystyle.ru



ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ XXI ВЕКА

Сергей Овчинников

Готовь сани летом, — говорит народная мудрость. В этом году игровой индустрии предстоит совершенно небывалая буря, в которой схлестнутся гигантскими волнами игровые платформы нового тысячелетия. Уже в ноябре на американском рынке (в силу ряда причин наиболее для нас близком) выйдут новые приставки от Nintendo и Microsoft, которые могут оказать серьезное влияние на дальнейшую расстановку сил в индустрии. Мы же решили не ждать осени и попробовать сформировать свое собственное (ну и ваше, разумеется) мнение относительно того, что же мы вправе ожидать от игрового мира этой осенью. В этом обзоре вы наверняка найдете ответы на многие вопросы, а в огромной сводной таблице приведены все важнейшие характеристики пяти игровых систем, на которых, по нашему мнению, будет сконцентрировано все внимание игроков этой осенью. В конечном счете, возможно, именно наше небольшое исследование поможет вам выбрать ту платформу, на которой вы найдете наибольшее число привлекательных проектов. Однако даже без особенного «закапывания в детали» можно сказать, что однозначного лидера в новой игровой гонке вооружений пока что нет. А вот лидеров в той или иной категории мы все-таки назвать сможем. Наследок еще один небольшой комментарий. Присваивая этому материалу столь громкое и звучное название, мы, разумеется, хотели сказать: «домашние платформы

XXI» века. Что же касается рынка портативных систем, то он все-таки стоит особняком и в безумные страсти этой осени вмешиваться не собирается. К тому же, там и решать особо нечего. Покупай **GBA** и точка.

В процессе выбора игровой платформы наиболее важными факторами, по нашему мнению, являются технические спецификации и производительность, набор доступных игр, потенциал появления новых шедевров, цена платформы и, наконец, стоимость игр на нее. С недавних пор к этому списку (во многом благодаря революционным стремлениям **Sega** вывести консольных игроков в онлайн) добавился и еще один пункт: наличие возможности выхода в Сеть и качество онлайн-игровых служб. Вот с этих позиций мы и постараемся рассмотреть каждую из пяти игровых платформ, которые, по нашему мнению, будут наиболее популярны этой осенью.

Вполне очевидно, что в области технических спецификаций лидируют консоли, выпуск которых намечен на конец этого года. При этом в случае с **Xbox** и **GameCube** имеются особые нюансы. Архитектура двух этих машин абсолютно различна, и в то время как **Xbox** пользуется построением, во многом схожим с **PC** (вплоть до центрального и графического процессоров и ширины памяти), **GameCube** построен изначально как иг-

ровая машина с использованием архитектуры **RISC** (процессоры, созданные на базе этой архитектуры, также устанавливаются в компьютеры **Apple Power PC**) и особого специализированного графического процессора. То же самое можно сказать и о **PlayStation2**, полные возможности архитектуры которой еще далеко не исследованы. Каждая из игровых компаний (за исключением **Nintendo**) оперирует своими собственными цифрами, говоря о производительности своих консолей, причем цифры эти порой кажутся взятыми скорее из рекламных агентств, нежели из лабораторий тестеров. Так, **PS2** хвалится возможностью обрабатывать до 66 миллионов полигонов в секунду, а **Xbox** похвастался даже на 100. В то время как графический чип **GeForce3**, к примеру, способен теоретически обрабатывать лишь 30-35 миллионов полигонов. Откуда у **Xbox** взялась мощь для еще 65-и, абсолютно непонятно. Слушать всю эту чепуху цивилизованный геймер просто не имеет права. Лидером по производительности нам все-таки представляется **Xbox**, от него незначительно отстают **GameCube**, далее следуют **PlayStation2**, современные **PC** и, наконец, **Dreamcast**, почти переваливший уже за трехлетнюю отметку собственного существования. Это, впрочем, заставляет нас немедленно перейти к следующему вопросу. Мощности у **Xbox**, разумеется, не занимать, но кто же будет ею достойным образом пользо-



Luigi's Mansion (Nintendo/EAD) — Проект номер один на консоли в отсутствие Mario. В игре, полностью посвященной доброму и меланхоличному братцу Луиджи, герою придется освобождать гигантскую усадьбу от наводнивших ее привидений. При помощи особого пылесоса, фонарика и водяного насоса. В демке, показанной на Е3 многие отметили отсутствие разнообразия в игровом процессе. Однако по сведениям, доходящим к нам из заслуживающих доверия источников, Nintendo показала лишь малую часть игры. Так что сюрпризов будет еще достаточно.



Pikmin (Nintendo/EAD) — Оригинальный взгляд на стратегию в реальном времени от самого гениального дизайнера в индустрии. Руководя отрядом странных растительноподобных существ Pikmin'ов вам предстоит исследовать территорию большого сада, где на каждом шагу для малышей приготовлены суровые испытания и страшные опасности. Все от сбора ресурсов до сражения с монстрами и управления отрядом просто кричит о новаторстве в этой красивой, интересной и совершенно уникальной стратегии.

Star Wars: Rogue Leader (Nintendo/Lucas Arts/Factor 5) — Впервые за всю долгую историю игр по мотивам «Звездных Войн» нашему вниманию представляется игра, визуально практически неотличимая от любимой трилогии Лукаса. Разработчики из Factor 5 получили доступ ко всем оригинальным декорациям фильма и отсняли с них тысячи фотографических текстур, которые потом были нанесены на игровые объекты. Фантастическое качество графики и многообещающий, насыщенный действием игровой процесс обещают нам одну из самых ярких игр на GameCube.



Metroid Prime (Nintendo/Retro Studios) — Ставший суперхитом и одной из самых ожидаемых игр на платформе еще до своего официального анонса, Metroid Prime пока что стесняется показываться на широкой публике. Внимание журналистов и игровой общественности пока представлены считанные секунды видеозаписи, из которых, увы, об игре узнать можно немного. Однако стойкая вера в успех предприятия плюс талант разработчиков, работающих под личным контролем Shigeru Miyamoto, вселяют эту веру и в нас. Action от первого лица, богатый сюжет и умопомрачительная графика.



Mario Sunshine (Nintendo/EAD) — Пока строго засекреченная новая игра Shigeru Miyamoto с участием Mario. Название мировой общественности удалось узнать случайно — Nintendo зарегистрировала одновременно несколько доменных имен в Интернет, посвященных своим игровым проектам на GameCube. Среди них оказалось и название Mario Sunshine. Игра будет впервые показана на выставке Nintendo Spaceworld'2001 24 августа этого года. И, как ни странно, вполне может выйти вместе с приставкой 14 сентября. По крайней мере, ни сам Miyamoto, ни представители Nintendo такой возможности не исключают.



Metal Gear Solid 2 (Konami/KCEJ) —

Один из самых амбициозных и самых ожидаемых игровых проектов современности. Сиквел знаменитого Metal Gear Solid обещает быть еще более драматичным, захватывающим и разнообразным. И при этом, не будет заканчиваться по истечении четырех часов игрового времени. Команда разработчиков во главе с Hideo Kojima работает денно и нощно для того, чтобы успеть выпустить проект в свет к Рождеству. При этом сообщается, что ни одного нового скриншота или видеоролика до самого дня релиза больше выпущено не будет. Впрочем, нам и те, что уже доступны переваривать еще не день и не два.



Final Fantasy X (Square) — Точно следуя неписанному правилу выпускать строго по три части своего знаменитого сериала на каждой из платформ, издательство Square только что завершило работу над одним из самых заметных проектов в истории. Впервые Final Fantasy переходит в полное 3D, обзаводится голосовой озвучкой, и меняет боевую систему. Очень достойная графика, невероятно яркий и насыщенный игровой мир и на этот раз уже просто сногсшибательные ролики заставят вас купить FFX, даже если вы вообще ненавидите Final Fantasy. Square рассчитывает продать в Японии минимум два миллиона копий нового шедевра.



Игровые платформы '2001

	Dreamcast	PlayStation2	Xbox	GameCube	PC
Центральный процессор	Hitachi SH4 RISC 200 МГц	Sony/Toshiba Emotion Engine 296 МГц.	Модиф. Intel Pentium III 733 МГц	IBM «Gekko» RISC 485 МГц	Intel, AMD, от 600 до 1700 МГц
Графический процессор	NEC/Videologic PowerVR 100 МГц	Sony Graphics Synthesizer 150 МГц	NVidia X-Chip (модиф. GeForce 3) 200 МГц	ATI/ArtX «Flipper» 162 МГц	NVidia GeForce 2/3
Память	26 МБ SDRAM, вкл. 8 МБ видеопамати	40 МБ Direct Rambus DRAM, включая 4 Мб кэш видео буфер	64 МБ унифици. SDRAM	43 МБ, вкл. 3МБ кэша на видеочипе и 24 МБ сверхбыстрой 1T-SRAM	От 128 МБ SDRAM
Носитель	1 ГБ GDROM диски	стандартные DVD-ROM, CD-ROM синего цвета	стандартные DVD-ROM	модиф. DVD-ROM 1.5 ГБ, диаметром 8 см.	Стандартные CD-ROM, DVD-ROM
Модем/сетевой адаптер	да (в комплекте) /да, \$50	да/да (\$40, выходит в ноябре)	да/да (в комплекте)	да/да	да/да
Жесткий диск	нет	да, 40 ГБ, выходит в ноябре	да, 10 ГБ (в комплекте)	нет	да
Поддерживаемые медиа-форматы	Audio-CD, MPEG1 video	Audio-CD, DVD-video	Audio-CD, DVD-Video (с доп. ПО)	Panasonic SD-card, DVD-video (только в модели от Panasonic)	Все
Теоретическая полигонная производительность, данные производителей, миллионов полигонов в секунду	2-3	до 66	до 80	-	до 35 (GeForce 3)
Реальная полигонная производительность, данные разработчиков, миллионов полигонов в секунду	2	до 10	6-8	от 9 до 12	3-4
Цена в Японии	¥9800 (\$78)	¥35000 (\$280)	не анонсирована	¥25000 (\$200)	от \$1000
Цена в США	\$99	\$299	\$299	\$199	от \$900
Цена в России (средняя)	\$140	\$450	\$450	\$300	от \$1000
Цены на игры в США	от \$30 до \$50	\$50	\$50	\$50	от \$30 до \$60
Дата выхода в Японии	27.11.1998	04.03.2000	весна 2002	14.09.2001	-
Дата выхода в США	09.09.1999	26.10.2000	08.11.2001	05.11.2001	-
Дата выхода в Европе	23.03.2000	27.11.2000	15.03.2002	весна 2002	-
Количество игр в launch в США	16	33	12-15	6-8	-



Virtua Fighter 4 (Sega/AM2) — Долгожданная четвертая часть самого инновационного файтинга всех времен выходит на игровых автоматах уже в августе этого года, однако нам с вами насладиться красотой нового VF суждено будет лишь в его «домашней версии», которая по некоторым сведениям, поступит в продажу в феврале 2002 года. Версия на PlayStation2 будет включать в себя некоторые дополнительные элементы, которых не будет в аркадах. Однако что они собой представляют, пока неясно. Более того, как VF4 будет выглядеть на Sony'вской консоли мы тоже пока представить не можем.



Devil May Cry (Capcom) — По мнению главного дизайнера сериала Resident Evil, главное в любой игре, — это чтобы «все в ней было круто». Именно на этом основополагающем принципе и базируется концепция Devil May Cry. Крутой персонаж, которого можно обратить в еще более крутого демона. Отличная боевая система, - можно одновременно пользоваться и мечом, и пистолетом. Крутейшая графика и спецэффекты. И это мы, между прочим, получаем вместо Resident Evil 4. Честно признаюсь, — и слава богу!

Jak & Daxter (Sony/Naughty Dog) — Маленький технологический шедевр от создателей знаменитого Crash Bandicoot. Jak & Daxter — типичный платформер, снабженный авантурными элементами, играть в который можно как просто для души, так и для скрупулезного подсчета полигонов, эффектов и прочих графических красот, на которые способна PlayStation2. А разогнать «старушку» ребята из Naughty Dog смогли как следует, — по их собственному мнению, аж до 10 миллионов полигонов в секунду. Так это или нет, нам остается лишь признать, что выглядит J&D просто феноменально.



e-shop

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

e-mail: sales@e-shop.ru



НОВАЯ
пониженная
цена

\$469.99

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

- | | | | |
|--|---|---------------------------------------|--|
| \$79.99
NEW!
(US) Crazy Taxi | \$79.99
(US) Onimusha Warlords | \$79.99
(US) Summoner | \$79.99
(US) Oni |
| \$79.99
NEW!
Twisted Metal: Black | \$79.99
(US) Donald Duck: Goin' Quackers | \$79.99
(US) Tekken Tag Tournament | \$79.99
NEW!
(US) Red Faction |
| \$55.99
(US) Basic Memory Card | \$55.99
(US) PSX-2 Controller | \$69.99
(US) Gameshark 2 | \$34.99
(US) DVD Wireless Master Remote Control |



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



Unreal

2 (Infogrames/Legend) — в успехе и потенциале этого проекта мы не сомневаемся ни на секунду. Увидев игру в действии на E3, мы были просто поражены как качеством графики, так и новациями в игровом процессе, которые Legend собирается использовать в игре. Все в Unreal 2 говорит о невероятном качестве. Doom 3 будет тяжело тягаться с этим шедевром.



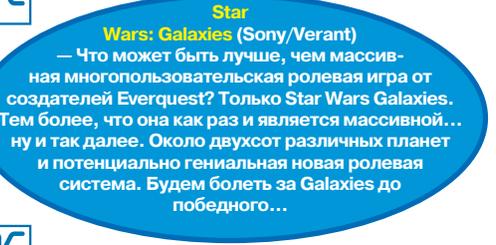
Doom

3 (Activision/id Software) — Мы долго размышляли, какой же из многочисленных проектов на PC поставить на первое место, — ведь многие из них действительно этого заслуживают. Почетное положение у «единички» занял суперзасекреченный Doom 3 от id Software. Не за свои игровые качества (о которых, разумеется, пока ничего не известно), а скорее «по совокупности заслуг перед отечеством». Посмотрим, оправдаются ли наши надежды.



Star

Wars: Galaxies (Sony/Verant) — Что может быть лучше, чем массивная многопользовательская ролевая игра от создателей Everquest? Только Star Wars Galaxies. Тем более, что она как раз и является массивной... ну и так далее. Около двухсот различных планет и потенциально гениальная новая ролевая система. Будем болеть за Galaxies до победного...



Floigan Bros. (Sega/Visual Concepts) — Один из самых интересных представителей адвенчурного жанра проект Floigan Bros. долгое время воспринимался мировой общественностью просто как очередной платформер. Когда же выяснилось, что на самом деле это адвенчура с сильной коммуникативной составляющей, у журналистов просто-таки челюсть отвисла. Поиграв где-то полчаса в эту уникальную и на редкость веселую игру на E3, я могу смело сказать: этого стоило ждать! Причем ждать-то как раз осталось недолго, до конца августа!



WarCraft

III (Vivendi-Universal/Blizzard) — В представлении не нуждается. Основная стадия разработки завершена, три из четырех кампаний уже полностью сформированы. Остался лишь один небольшой момент — публичное бета-тестирование. Blizzard пока говорит, что ничто не помешает компании выпустить Warcraft III в ноябре-декабре этого года.



FreeLancer

(Microsoft/Digital Anvil) — Первый полноценный проект Криса Робертса с Wing Commander IV. FreeLancer куда более масштабен, нежели любая из серий WC, и по концепции схож скорее с Privateer. Нелинейность сюжета, полная свобода действий, великолепные технические решения и неопределенная дата выхода. Скорее всего, весна будущего года.



Blood Wake (Microsoft/Stormfront) — Совершенно необычная и красивейшая игра от никому пока не известной команды Stormfront. Вы управляете мощным футуристическим боевым катером, напичканным всевозможным оружием и способным одинаково хорошо передвигаться по воде и по земле. Несмотря на огромное количество аналогий с сериалами Twisted Metal и Vigilante, у Blood Wake имеется одно неоспоримое преимущество — игра невероятно красива. Пусть вода на самом деле плоская, но зато какая на ней великолепная текстура! А гоняться по гигантским уровням и уничтожать тучи противников всегда весело.



Dead or Alive 3 (Тесто/Team Ninja) — Единственный исконно японский проект на Xbox, масштабом превосходящий остальные чисто детсадовские поделки, анонсированные пока японскими разработчиками под новую консоль Microsoft. Несмотря на общий спад интереса к жанру файтингов (который, надеемся, возродится с выходом в свет VF 4 и Tekken 4), компания Тесто сумела превратить свой поначалу довольно посредственный сериал в настоящий суперхит. Третья же часть игры, эксклюзивная для Xbox, должна побить все рекорды по части качества картинки и красоты спецэффектов. Даже с игровым процессом на весьма среднем уровне этого вполне достаточно для отличного старта Xbox на японском рынке.



Halo (Microsoft/Bungie) — Один из двух центральных проектов (второй — Munch's Oddysee), на которых Microsoft концентрирует внимание игроков в преддверии запуска Xbox. Несмотря на то, что оба они уже огромное количество раз показывались перед публикой (в том числе и в игровом виде), до совершенства их пока довести не удалось. Отчасти проблема в том, что Microsoft до сих пор не успела представить разработчикам полнофункциональные development kit'ы, и даже во время показа на E3'2001 практически все игры шли на системах, способных воспроизводить всего лишь 50-60 процентов производительности финальной машины. Если, конечно, эти сведения не являются попыткой корпорации сгладить не особенно яркое выступление ее новой консоли на выставке.

Headhunter (Sega Europe/Amuze) — Признаться, за судьбу этого проекта мы переживаем больше всего. Особенно после закрытия студии No Cliche, которая, как и норвежские ребята из Amuze, слишком долго возилась со своим мегапроектом Agartha. Пока же, впрочем, европейское отделение Sega не упускает случая, чтобы подтвердить свою приверженность проекту и стремлению непременно выпустить новаторскую гонку-адвенчуру-3D Action уже к осени этого года. Хотя, может статься, увидим мы эту игру лишь на PS2 или Xbox.



Rez (Sega/United Game Artists) — Уникальное творение автора Sega Rally и Space Channel 5 Tetsuya Mizuguchi потребует от игроков чего-то большего, чем просто умения в такт нажимать на кнопки. В своей новой супер-авангардистской игре автор предлагает нам вплотную заняться музицированием. Причем все это — в форме «стрелялки на рельсах». В свое время Space Channel 5 гремел своими мелодиями в редакции чуть ли не каждый вечер на протяжении полугода. Нет сомнений, что и Rez ожидает подобная участь.



Outrigger (Sega/AM2) — Истинно японский взгляд на жанр 3D Action от одной из самых сильных команд разработчиков в мире. Аркадный вариант игры появился в залах игровых автоматов еще весной 2000 года, AM2 не торопится выпускать проект на консольный рынок, явно пытаясь довести его до совершенства. В аркадной версии Outrigger несколько быстроват и местами даже слишком динамичен. Разработчики решили несколько переработать игровой процесс, сделав его более схожим с Unreal Tournament, к примеру. Пока же мы можем отметить лишь сногсшибательный дизайн арен и отличную графику. Остальное — в финальном обзоре.



Shenmue 2 (Sega/AM2) — Вторая часть эпохальной саги, полностью изменившей наши представления об интерактивности и свободе в играх. В отличие от первой серии, предназначенной, прежде всего, чтобы познакомить игроков с концепцией, вторая часть шедевра концентрируется уже на сюжете и действии. Больше драк, динамичное движение сюжета и поистине гигантский игровой мир, который будет, как минимум, в четыре раза больше, чем в оригинале. Shenmue 2 станет громким и, полагаем, мажорным финальным аккордом в жизни Dreamcast.

Project EGO (Microsoft/Lionhead/Big Blue Box) — Игра, которой удалось произвести на прошедшей E3 чуть ли не эффект разорвавшейся бомбы, является, как ни удивительно, детищем почти той же самой команды, что мучила нас три года, заставляя ждать Black & White. А точнее, одного из подразделений Lionhead — молодой студии Big Blue Box. В основе на густо сдобренном ролевом тесте идея о том, чтобы не просто управлять персонажем в игровом мире, а именно жить им — от молодости до старости. Начав играть героем, которому 15 лет, вы закончите игру седовласым старцем. Вид от третьего лица и совершенно невероятные визуальные эффекты. Дата выхода — что-то около 2003 года. Подробности — в следующем номере СИ.



Oddworld: Munch's Oddysee (Microsoft/Oddworld Inhabitants) — Начавшийся как один из самых ярких и неординарных платформеров всех времен и народов сериал Oddworld сейчас предстал перед самым тяжелым испытанием. Испытанием новыми технологиями, а за компанию, еще и новой платформой. Титанические изменения, которые были вызваны в игровом процессе этими событиями, просто невозможно перечислить. Перед нами, — абсолютно новая игра, правда, с кое-какими знакомыми героями. Доказать, что новый Oddworld является шедевром калибра Mario, Metal Gear, Resident Evil или хотя бы Sonic разработчикам пока что не удалось. А ведь именно ради такого шедевра Microsoft в свое время не покупились на перекупку команды у Infogrames.



ваться? А вот с качественными хитовыми играми у Microsoft пока настоящая беда. Даже с медленно расквашивающейся PlayStation2 игровой библиотекой на Xbox бороться будет чрезвычайно сложно. Тем более, что к концу этого года у Sony выйдут уже и Final Fantasy X, и MGS2, и GT3, и Jak & Daxter, закрывая таким образом весьма качественные продукты почти все жанровые ниши. В сравнении с этим жалкие Halo и Munch's Oddysee выглядят по меньшей мере смешно. Медленно иссякающий поток хитов на Dreamcast, тем не менее, будет полон до конца осени, когда свет увидит несколько примечательных проектов, главным из которых является сиквел шедевральной Shenmue. Весьма сильно выигрывает и PC, на котором, правда, все наиболее перспективные проекты имеют немалые шансы «переехать» на 2002 год. Стартовая линейка GameCube также чрезвычайно интересна, особенно если она будет усилена премьерой долгожданного Mario Sunshine. На первое место мы бы поставили PlayStation2, второе займет GameCube, третье — PC, четвертое — Dreamcast. Кому достанется пятое, догадайтесь сами. Что же касается перспективных разработок, которые нацелены к выходу на будущий год, то здесь ситуация несколько иная. И хотя первые три места, скорее всего, останутся в том же порядке, то по крайней мере Xbox имеет все шансы занять почетное четвертое.

Поддержка сетевых услуг стала сегодня чуть ли не краеугольным камнем всего игрового рынка. Новаторство компании Sega, которое ей так и не удалось превратить в преимущество, заставило всех крупнейших игроков задуматься о модемах и жестких дисках. Первенство Sega уже давно забыто, и (часто не без помощи теперь мультиплатформенной Sega) все производители приставок стремятся как можно скорее ввести в строй собственные игровые службы. Старания Microsoft в этой области, думается, будут вознаграждены, в то время как Sony также не сидит на месте, и к ноябрю (дате выхода Xbox) на прилавках уже будет лежать модем/сетевой адаптер по \$40 и жесткий диск для PS2. Думается, что Sony также сочтет необходимым продавать все это в комплекте по стандартной цене, равной премьерной стоимости Xbox. Единственная компания, которую онлайн волнует незначительно, — это Nintendo. Правда, и японский игровой гигант уже успел анонсировать как модем, так и сетевой адаптер для GameCube. А вот жесткого диска у GameCube не будет. Зато будут миниатюрные SD-карточки любых объемов.

Трудно сказать, какие действия могут привести (или не привести) ту или иную платформу к победе или хотя бы к доминированию на рынке. Однако мы пока склонны полагать, что спокойствия на игровом рынке в ближайшие три-четыре года не предвидится. А это означает, что, скорее всего, ни одной из платформ не удастся захватить подавляющего лидерства. Кто же из них сможет хотя бы получить почетный титул #1 на мировом рынке, покажет время. Ну а ближайшей точкой отсчета станет ближайшая осень.



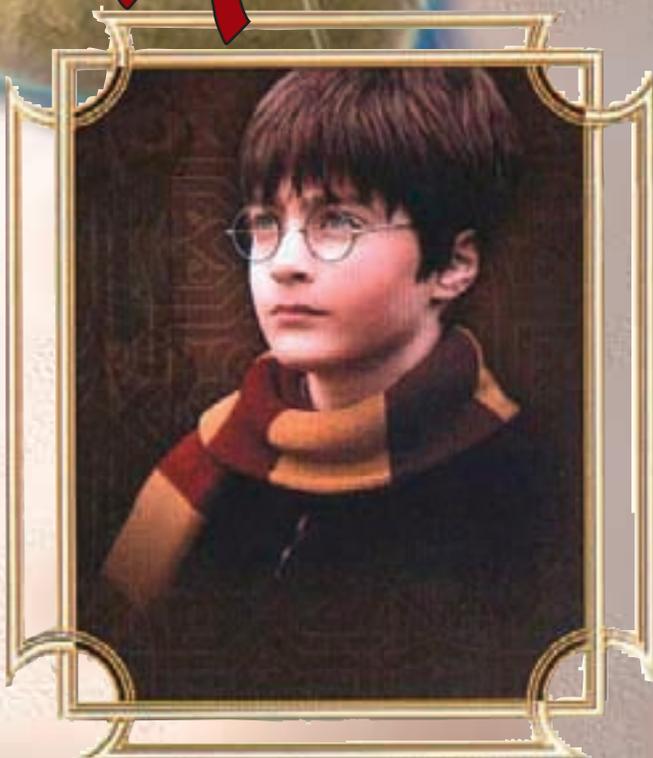
HARRY POTTER

Максим
Заяц,

Эту историю можно было бы назвать сказкой — если бы она не произошла на самом деле... Все началось 31 июля 1965 года. Именно в этот день в Англии, в местечке под названием Чиппинг Сотбери, появилась на свет девочка, которой в будущем предстояло стать автором одной из самых знаменитых детских книг конца XX века.

Девочку назвали Джоан. В школе Джоан Роулинг была типичным «книжным червем». Застенчивая, веснушчатая, близорукая, она учила разные языки и совершенно не интересовалась спортом. И еще она очень любила рассказывать истории своим друзьям: — истории, где все они совершали подвиги, которых так не хватало в реальной жизни... За школой последовал университет в Экзетере, где Роулинг изучала французский язык. Ее родители решили, что, в совершенстве зная два языка, Джоан сможет начать секретарскую карьеру. Но секретаря из девочки не получилось. В 1991 году она отправляется в Португалию и работает там преподавательницей английского языка. Примерно тогда же она выходит замуж за местного журналиста, и через два года у них появляется дочь Джессика. Однако этот брак нельзя было назвать счастливым. После развода Джоан с дочкой переезжает в Шотландию, поближе к своей старшей сестре.

Свою первую историю она записала в 6 лет. Это был небольшой рассказ о кролике по имени Кролик, который болел корью и к нему приходили друзья. Став старше, Джоан пыталась писать книги для взрослых — и бросила первые две, считая их «очень плохими». Свою третью книгу, — исто-



рию о мальчишке-волшебнике по имени Гарри Поттер — она начала писать еще в Португалии и продолжила работу над ней уже в Шотландии. Пытаясь устроиться на работу учительницей французского языка и сидя по вечерам с блокнотом за столиком кафе, Джоан придумывает сказку, которая вскоре покорила сердца миллионов людей. Но сначала путь этот был весьма и весьма непростым. Даже несмотря на то, что Шотландский Совет Искусства выдал грант на завершение книги, Джоан далеко не сразу удалось убедить хотя бы одно издательство напечатать ее. В конце концов роман «Гарри Поттер и Философский Камень» был продан английскому издательству Bloomsbury за 2500 фунтов. Книга была опубликована в Великобритании и неожиданно для всех получила такие престижные награды, как «Книга Года» и «Smarties Prize». И с этого момента к Роулинг пришло признание. «Философский Камень» был переименован в «Камень Волшебника», и права на американское издание книги выкупило издательство Arthur A. Levine Books, заплатив Джоан сумму, достаточную для того, чтобы она бросила только что найденную работу и принялась за написание продолжения.

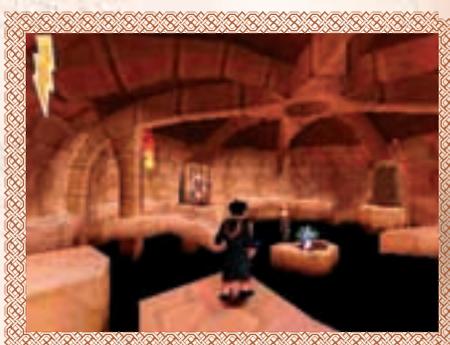
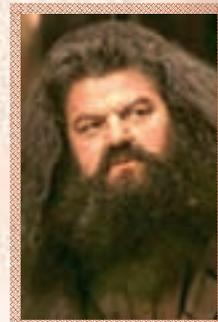
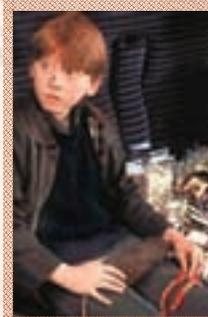
Слава Гарри Поттера нарастала подобно снежной лавине. «Гарри Поттер и Тайная Комната» и «Гарри Поттер и Узник Азкабана» вместе с первой книгой были переведены на 35 языков и проданы суммарным тиражом более 35 миллионов экземпляров на сумму порядка 480 миллионов долларов. Значительную часть этой суммы Роулинг получила в качестве гонорара за свою работу. Но даже превратившись из никому не известной учительницы в одну из самых знаменитых и обеспеченных женщин Англии, она не бросила своего главного призвания — писать. В июле 2000 года появился четвертый роман «Гарри Поттер и Огненный Кубок», только первоначальный тираж которого составил 5,3 миллиона

экземпляров. Джоан Роулинг твердо решила, что всего книжек о Поттере будет семь, — и сейчас работает над пятой частью. В России на сегодняшний день переведены и изданы лишь две первые книги — но это только начало...

Сказать, что Гарри Поттер приобрел всемирную славу — значит не сказать ничего. В любом игрушечном магазине Америки сувениры, игрушки, плакаты и одежда с эмблемой Хогвартс — Школы Магии и Волшебства из книг Роулинг — занимают целый огромный отдел и буквально сметаются с прилавков. Права на любую продукцию, связанную с Гарри Поттером, приобрела кинокомпания Warner Bros., она же приступила к съемкам фильма по первой книге, который должен появиться на экранах Америки 16 ноября этого года. Продюсером картины стал Крис Коламбус, известный нам по фильмам «Один дома» и «Мисс Даутфайр». Первоначально предполагалось, что киновоплощением волшебного мира Роулинг займется Стивен Спилберг. Он был в восторге от этой идеи и предложил на роль Гарри

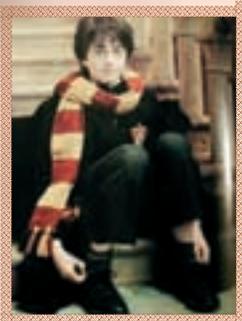
Поттера одного из своих любимых актеров — мальчика, сыгравшего главную роль в «Шестом чувстве», «Искусственном интеллекте» и еще множестве других фильмов. Однако Роулинг, патриотичная, как и все англичане, решительно заявила, что Гарри будет играть только ее соотечественник. В результате фильм сменил продюсера и режиссера и, судя по первым двум роликам, ничего не потерял от этого. Нам остается дожидаться конца декабря этого года — по имеющимся данным именно тогда начнется прокат фильма в России.

Разумеется, мир Гарри Поттера стал основой и для множества самых различных игр. Но об этом немного позже...



PlayStation-версия игры выжала максимум технических возможностей из старой консоли Sony и потому смотрится просто великолепно. В отличие от PC, этот вариант приключений Гарри Поттера более ориентирован на action.





Гарри Поттер: Мальчик, Который Выжил

Именно так называется одна из глав в первой книге Джоан Роулинг. Гарри Поттер — одиннадцатилетний мальчик, родители которого погибли в автокатастрофе. Во всяком случае, так говорят ему миссис и мистер Дурсли — его родные тетя и дядя, семья которых приняла мальчика. На память об этом страшном событии у Гарри остался большой шрам на лбу — и одиннадцатилетний ад совместной жизни со своими «близкими родственниками». Сказать, что семья Дурсли плохо относилась к мальчику, — значит не сказать ничего. Один лишь вид Гарри вносил хаос в размеренную коровью жизнь вспльчивого продавца сверел Вернона, его сварливой жены Петунии и их непомерно толстого и крайне любимого сыночка Дадли. Они третировали мальчика как могли — использовали в качестве прислуги, запирали в шкафу, дарили ему на день рождения старые носки... все до того момента, когда Гарри получил письмо с приглашением в школу Хогвартс. Впрочем, я неточно выразился: ПОЛУЧИТЬ письмо Гарри никто бы не позволил. Просто письма эти стали с завидной регулярностью возникать в доме Дурсли — и ни дядюшка Вернон, ни тетушка Петуния, ни уж тем более их сыночек Дадли ничего не могли с этим поделать. А ведь хотели... Письма сжигали, рвали на части и выбрасывали, от них пытались даже убежать... но рано или поздно послание все-таки нашло своего адресата, и Гарри стал студентом Школы Магии и Волшебства, все обитатели которой, оказывается, хорошо знали его!

Постепенно Гарри узнает правду, которую так тщательно скрывали от него Дурсли. Существуют два мира: мир волшебников и мир обыкновенных людей, маглов, как их еще называют. Родители Гарри, Лили и Джеймс Поттер, были самими что ни на есть настоящими волшебниками, погибшими в бою с самым страшным черным магом столетия — лордом Вольдемортом, державшим в страхе весь волшебный мир. Но что интересно: последнее заклятие черного лорда, которое должно было уничтожить годовалого Гарри, обратилось против самого Вольдеморта и уничтожило его си-

лу. Мальчик выжил — и стал знаменитым для всех обитателей волшебного мира. Не слишком хорошо знавшие маглов друзья Лили и Джеймса решили отдать Гарри на воспитание ближайшим родственникам — Дурсли, как огня боявшихся всего, что связано с магией и волшебством. Благодаря этой ошибке детство Гарри никак нельзя было назвать счастливым... но все изменилось в один миг с момента его появления в школе Хогвартс. У Гарри появились новые друзья — Эрмиона Гренджер и Рон Уэсли. У Гарри появилось новое увлечение — квиддич, своего рода магический баскетбол, все игроки которого летают на метлах. У Гарри появился целый новый мир, который стал его вторым домом. Но и, конечно же, у него появились новые враги. Потерявший силу и власть, скрывающийся даже от своих бывших последователей лорд Вольдеморт все эти годы жил одной лишь мстью. Его соратники — те, кто действовал не по принуждению, а по доброй воле — также были бы счастливы уничтожить мальчишку, который лишил власти их повелителя. Просто за все эти годы не нашлось силы, способной вновь объединить их. Но Темный Лорд вернулся, и тучи вновь ступили над волшебным миром. О противостоянии Гарри Поттера и Лорда Вольдеморта, правды и лжи, добра и зла рассказывают эти книги...

Гарри Поттер — PC

Мир, созданный фантазией Джоан Роулинг, открывал неограниченные возможности для создания игр, и крупнейшие издательства не могли упустить этой возможности. В результате эксклюзивную лицензию на все игры серии получила компания Electronic Arts — и сразу же анонсировала проекты почти на всех существующих платформах. В данном случае Джоан Роулинг немного отступила от своего главного правила, которое гласит: «Каждый читатель должен представлять героев книги по-своему». И в американском, и в английском изданиях Поттера практически отсутствуют иллюстрации. Но в фильме и в играх мы сталкиваемся с героями, которые выглядят так, как их представляют себе режиссеры-разработчики, — и надо признать, что большинство образов получилось весьма и весьма удачным. PC-версия приключений Гарри Поттера представляет собой классический action/adventure, созданный на базе движка Unreal Tournament по образу и подобию фильма. С волшебной палочкой в руках Гарри путешествует по огромному замку Хогвартс, таящему в себе немало тайн и загадок. В игре у него будет немало друзей: Эрмиона, Рон и его старшие братья Фред и Джордж Уэсли, Рубеус Хагрид, профессор Дамблдор и много других. Немало будет и врагов — начиная от вполне безобидной кошки Мисс Норрис, принадлежавшей ненавидящему студентов дворещком Филчу, и заканчивая профессором Снейпом и, наконец, самим Темным Лордом Вольдемортом. На сегодняшний день игра находится еще на очень

Как вам, например, понравится идея скоростной гонки по Запретному Лесу на любимой метле Гарри «Нимбус Две Тысячи»? Или вы хотели прокатиться на вагонетке по подземельям Гринготс, собирая золотые галеоны наперегонки с Драко Малфоем?

ранней стадии разработки, но уже сейчас ясно, насколько приятно будет отыскивать секретные комнаты и проходы в огромном замке Хогвартс, учить новые заклинания («на счет «три» Мисс Норрис научится летать») и побеждать коварных врагов, искренне веря во все, что происходит на экране монитора...

Гарри Поттер — PlayStation

PlayStation-версия игры выжала максимум технических возможностей из старой консоли Sony и потому смотрится просто великолепно. В отличие от PC, этот вариант приключений Гарри Поттера более ориентирован на action. Игра разбита на уровни, каждый из которых становится чем-то новым и неожиданным. Как вам, например, понравится идея скоростной гонки по Запретному Лесу на любимой метле Гарри «Нимбус Две Тысячи»? Или вы хотели прокатиться на вагонетке по подземельям Гринготс, собирая золотые галеоны наперегонки с Драко Малфоем? Возможно, вам придется также прогуляться по окрестностям Хогвартса, в лучших традициях аркадных игр проявляя чудеса ловкости, дабы не попасть в лапы того... в лапы кого попадать не следует. Но в любом случае в этой игре каждый найдет для себя что-то интересное.

Гарри Поттер — Game Boy, Game Boy Advance

Не обойдены вниманием и владельцы карманных игровых приставок Nintendo. GB и GBA-версии игры различаются в основном за счет технических возможностей этих консолей и представляют собой два классических adventure, в ходе которых мы должны помочь Гарри в решении загадок и тайн волшебного замка Хогвартс. Помимо разговоров с различными персонажами и многочисленных головоломок, в обеих играх будет присутствовать и элемент action — матч по квиддичу, например. Разработчики обещают нам не менее 30 игровых эпизодов, общая цель которых — победить Вы-Знаете-Кого (так в волшебном мире иногда называют Вольдеморта из опасения быть услышанными им).

Гарри Поттер — другие проекты

И, разумеется, это еще далеко не все. Разработчики пока еще держат в секрете уже анонсированные игровые проекты для PlayStation 2 и Xbox — вероятнее всего, они будут продюсированы осенью этого года. Примерно в это же время компания «Саргона» планирует выпустить в России новую карточную игру, посвященную Гарри Поттеру. Компания Lego — создатели знаменитых детских конструкторов — готовит новую серию, посвященную книгам Роулинг. Самым большим набором будет замок Хогвартс — со всеми его секретами, окрестностями и обитателями. Наконец, Lego также планирует выпускать компьютерные игры, посвященные своей новой серии. Их изданием в России займется компания «Новый Диск». Ну и, конечно же, будет еще множество интересных проектов и, главное, книг — ведь приключения Гарри будут продолжаться еще целых три тома. Но даже после этого сказка не закончится. Она уже обрела собственную жизнь — настолько реальную, что в нее невольно хочется верить...



СТЕРЕО



ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК CREATIVE SURROUND



Стоп – вы окружены!

Это опасное приключение, а не просто компьютерная игра. Это глубокое потрясение, а не просто музыка. Это эффект полного присутствия, а не просто фильм. Это объемный звук Dolby® Digital 5.1 Surround Sound. Откройте для себя новое измерение цифровых развлечений на ПК благодаря звуковой плате Creative Sound Blaster® Live!™ Platinum 5.1 и серии акустических систем Dolby® Digital! Лучше один раз услышать!

www.europe.creative.com



CREATIVE



Олег Кафаров



Совсем недавно в Японии произошло событие, которому удалось всколыхнуть весь игровой мир, заставить геймеров планеты на время позабыть о своих ежедневных заботах и устремить свой любопытный взор в сторону Namco.

Итак, в самый разгар летнего сезона, когда добрая половина человечества мечтает о том, как бы поскорее покончить с будничной суетой и отправиться в отпуск, три ведущие японские компании-разработчики культовых проектов для игровых автоматов провели в душном Токио беспрецедентную пресс-конференцию. Этими тремя компаниями оказались Namco, Capcom и Kato Manufacturing. Собрав в одном из громадных конференц-залов журналистов ведущих мировых изданий, «три кита» начали закрытое «слушание дела» по поводу дальнейшей судьбы аркадных автоматов и консолей следующего поколения.

Гвоздем программы, естественно, было выступление Namco: она, наконец, представила широкой аудитории игральную (!) демо-версию своего главного хита этого года — **Tekken 4 (The King of Iron Fist Tournament 4)**. То великолепие, которое было представлено на огромных проекционных экранах, просто не поддается описанию словами! Это надо увидеть самому! Но дабы утолить вашу жажду поскорее узнать о дальнейшей судьбе любимой игры, постараюсь все-таки ввести вас в курс дела по поводу **Tekken 4** (хотя в этом случае как нельзя лучше применима поговорка «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать»). Я надеюсь, что вы уже хоть капельку знакомы с сюжетами предыдущих частей и знаете главных героев всемирно известного файтинг-сериала.

В начале выступления Namco вкратце поделилась с журналистами своими планами релиза **Tekken 4**. Оказалось, что сначала ее фирменное творение появится на игровых автоматах (в конце года в Японии), позже — через некоторое время — в американском варианте для PlayStation 2. Главная цель, которую преследовала компания на протяжении всего процесса создания четвертой части, — обойти конкурентов в лице AM2 (Virtua Fighter 4) и Team Ninja (Dead or Alive 3 для XBOX) и доказать всем не только свое превосходство, но и уникальность создаваемых проектов! Именно для этого компания долго и тщательно изучала все достоинства аналогичных продуктов, чтобы в конце концов собрать их воедино и разом реализовать их

в **Tekken 4**, сделав из него не просто очередной клон, а ни с чем не сравнимую, запоминающуюся игру. Премьера проекта началась с показа небольшого, но насыщенного полезной информацией, красочного трехмерного видеоролика. В нем раскрывалась связь с предыдущей частью и рассказывалось о главном яблоке раздора четвертой серии, действие которой происходит спустя два года с момента окончания третьего турнира.

В **Tekken 4** во главу угла поставлен вопрос искусственного создания универсального сверхсильного воина-демона путем скрещивания генов различных бойцов с дьявольским геном. Также нам становится известно, что великий Kazuya, обладатель самого уникального гена, жив, и за ним охотится Heihachi, преследующий цель превратить себя в самое могущественное существо вселенной. Надо отметить, что после своего поражения Kazuya был тайно воскрешен в секретных микробиологических лабораториях. И этим мы обязаны стараниям ученых некоей G Corporation, которая также желает заполучить образцы ДНК и тканей, чтобы использовать их в своих подпольных экспериментах. Но во время нападения Heihachi на тайную лабораторию в Небраске, где хранилось тело реинкарнированного Kazuya, ситуация выходит из-под контроля, и Kazuya оказывается на воле. Мечтающий во что бы то ни стало отомстить своему заклятому врагу Heihachi, он готов пойти на любые жертвы. Но и его противник не сидит сложа руки: желая заполучить образцы ДНК Kazuya, Heihachi организует очередной турнир, на который приглашаются все лучшие бойцы мира. Коварный Heihachi прекрасно понимает, что Kazuya обязательно воспользуется возможностью доказать свое превосходство над другими. Главный приз за победу — Mishima Zibatsu, самая могущественная финансовая корпорация в мире.

На пресс-конференции, к сожалению, так и не было названо точное количество персонажей в конечном варианте продукта. На сегодняшний день эта цифра составляет 12, тогда как у меня есть предположения, что ближе к релизу у нее есть шансы вырасти до 20 (включая абсолютно новые персонажи). Бо-



NAMCO



ДОСЬЕ

Платформа: PS2 Жанр: Fighting

Издатель: Namco

Разработчик: Namco

Онлайн: www.namcoarcade.com/tekken4

Дата выхода: Конец 2001

лее точно с этой информацией вы сможете познакомиться, обратившись на недавно открытый сайт **Tekken 4**. Попастъ на него можно с домашней странички Namco.

Абсолютно у каждого из героев есть свои причины участия в турнире. Ling Xiaoyu пытается разобраться в происходящем и раскрыть причину воскрешения Kazuya, Christie Monteiro ищет убийцу своего отца, у Craig Marduk и бойца по имени King свои счеты друг с другом, Yoshimitsu просто мечтает завладеть деньгами и неограниченной властью призовой корпорации, англичанин Steve Fox пытается раскрыть тайну своего детства. Но если практически каждый персонаж, прибывший на турнир, преследует свои личные цели, то Hwoaigang вообще не заинтересован ни в подчинении себе корпорации, ни в раскрытии какой-либо тайны — ему просто хочется поразвлечься, точно так же, как и Marshal Law. Самым же колоритным персонажем обещает быть, конечно же, сам Jin Kazuya.

На показе нашему вниманию было представлено всего шесть различных игровых арен: автомобильная парковка, аэропорт, огромный небоскреб, магазин, секретная лаборатория и джунгли. Еще две (пляж и город Shinjuku) были показаны в видеозаставке. Безусловно, к моменту появления

Tekken 4 на свет арен станет значительно больше. Во время презентации представительница Namco пояснила: «На данном этапе разработки игра закончена только на 40 процентов. Впоследствии на заднем плане арен появится большее количество различных объектов.» Действительно, пока что арены Tekken 4 выглядят очень похожими на те, что были в Tekken 3. То, что на аренах появится большее количество объектов, совсем не означает, что арены станут полностью интерактивными на манер Dead or Alive 2. Геймеры все так же будут ограничены жесткими рамками поля битвы. Хотя, как нам стало известно, теперь сражения могут происходить на многоэтажных аренах. Творение Namco, похоже, также решило реализовать и то, что представила Virtua Fighter 3, — возможность использовать стены и рельеф арены для того, чтобы нанести больший урон противнику, ударив его об угол каменной стены (сама Тесто от использования этого приема решила в Virtua Fighter 4 почему-то отказаться). Кроме того, в игре будет по-прежнему активно использоваться прием sidestepping.

Дизайн персонажей во многом остался прежним, разве что значительно улучшились их анимация и графическое исполнение. Вообще, благодаря титаническим усилиям сотрудников Namco весь геймплей выглядит так, словно это отличная заставка а-ля Final Fantasy, которая прекрасно могла бы быть использована Sony для демонстрации истинного потенциала PlayStation 2. Сногшибательные графические и звуковые спецэффекты, постоянно сопровождающие сражения, привнесут в игру еще больше динамичности. Впрочем, очень уж большой бочкой меда **T4** не назовешь. Графически игра значительно слабее как Virtua Fighter 4, так и Tecmo'вского Dead or Alive 3. А игровые инновации (впрочем, традиционно) слизаны из прошлого, уже пятилетнего VF3. Поклонникам Tekken впервые удастся увидеть в любимой игре реальную трехмерность, в то время как остальной мир наслаждается истинно трехмерными файтингами уже очень длительное время. Управление осталось практически неизменным, оставляя после себя приятные ощущения. Похоже, что все старания Namco направлены на то, чтобы действительно сделать из **Tekken 4** «The fight of your life» (драку всей твоей жизни). Получится это у нее или нет — судить об этом пока рановато.

Когда же появится возможность в полном объеме насладиться творением Namco и помочь героям расставить все точки над *i*? Прошел слух, что игра появится на автоматах уже в конце лета этого года. Что же касается неизбежного порта **Tekken 4** на PlayStation2, то он, вероятно, не появится раньше зимы будущего. Но, сдается мне, это знаменательное событие, учитывая тот объем работы, который Namco уже успела проделать, произойдет все-таки пораньше.

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!

С ВОСКРЕСЕНЬЯ ПО ЧЕТВЕРГ

С 9 ДО 11 ЧАСОВ ДЕЙСТВУЕТ

СПЕЦИАЛЬНАЯ "ГРИФФОНОВСКАЯ" СКИДКА

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>





Олег Коровин

Только не надо говорить мне, что эта игра выйдет. Я имею в виду не когда она выйдет, а что она вообще появится на свет. Такие разговоры уже давно не актуальны и, откровенно говоря, скучны. Ну, какая вам разница, когда выйдет Max Payne? Хочется поиграть? Ну, вы насмешили! Разве в такие игры играют? Их ждут, ими восторгаются, по ним сходят с ума, потом начинают от всего этого уставать, постепенно забывают, охлаждаются, пока не пройдет какая-нибудь Е3, после которой безумство возвращается в новом качестве и почти всегда с большей силой.

МАХ ПЕЙНЕ

*Душе настало пробужденье:
И вот опять явилась ты,
Как мимолетное виденье,
Как гений чистой красоты.*

А.С. Пушкин

Д а вы вспомните, как мы ждали Black & White! Вышел он. И что? Половина игроков и журналистов сделала умные лица и сказала, что, в общем, это, конечно, неплохо, но до революции далеко — мол, не очень-то и хотелось, могли столько шума и не поднимать. А подобное отношение неизбежно, хотя и незаслуженно.

Короче говоря, я рад, что в Max Payne можно только верить, но нельзя попробовать на вкус, пощупать руками и уж тем более (какая глупость!) поиграть. Поэтому мне откровенно трудно понять те сайты, которые упорно ставят в графе «release date» какие-то конкретные сроки. Притом, если раньше дату выхода пророчили на год вперед, то теперь ставят август, в августе поставят ноябрь, потом Рождество и т.д. — чтобы народ не скучал и получал с каждым новым обновлением новую надежду.

Еще мне очень нравится позиция Remedy Entertainment. Притом, что об игре вроде все всё знают, проект окутан непроницаемым покровом тайны. Особенно в отношении даты выхода

); «Планируете ли вы проводить публичное тестирование?». Они не уверены, но не исключено, что нет, так что увидеть творение в действии до выхода не сможет никто. «Будет ли выпущена демо-версия?» Да, разумеется, будет. Какая же игра таких масштабов обходится без демки. Но только выйдет она не когда-нибудь, а непосредственно перед релизом, когда сама игра будет отправлена в печать. А случится это... ах да, вы уже знаете. Вот

так, просто и незатейливо, все остаются заинтригованы и в полной уверенности, что знают, чего ждут. Ну-ну. Зато пока проект не завершен, всегда есть тема для светской беседы в ситуации, когда говорить, кажется, не о чем. Тоже полезно.

Подождите, меня вдруг осенило! Может, среди читающих эти строки есть те, кто не очень себе представляет, о чем вообще говорим? Ну, в общем-то,

эта статья и пишется для того, чтобы таких не осталось, но так как до конца еще далеко, сразу напомню, что Max Payne — это third person shooter, выполненный в стиле noir. Шутер весьма динамичный, очень атмосферный да к тому же одобренный кинематографическими элементами. Это если кратко. Если подобное описание вам мало о чем говорит — читайте дальше. Впрочем, даже в противном случае все равно рекомендую полюбопытствовать.

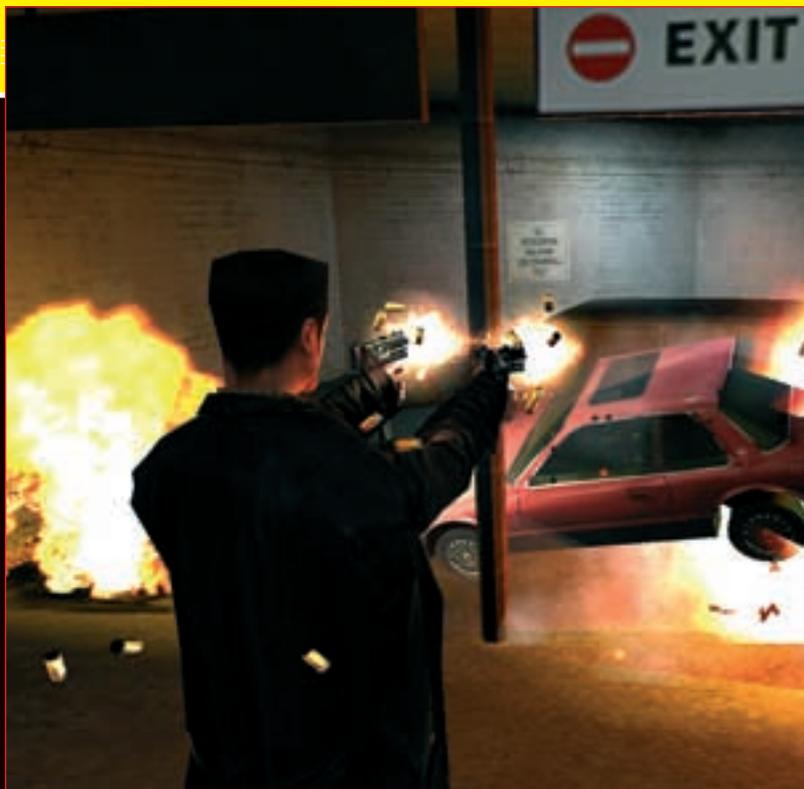


Главного героя игры от Remedy зовут (не поверите) **Max Payne**. Обычный американский полицейский. Семью Макса убили члены какой-то банды. В герое вскипели праведный гнев и желание мести, страшной и кровавой, как это и принято у положительных героев. Он внедряется в самое сердце преступного синдиката, задавшись целью разоблачить бандитов и попутно учинить еще кучу гадостей. Но по какой-то причине законспирированный агент оказывается расконспирированным — Макс облажался, проще говоря. Но на этом проблема далеко не исчерпывается. Полиция Нью-Йорка (город, где проходит все действие игры) коррумпирована почти как их российские коллеги, что также не облегчает жизнь нашему благородному полицейскому. Среди

Как видите, киношные элементы появляются с самого начала, так как сюжет у **Max Payne** самого типичного голливудского боевика. Это отнюдь не повод расстраиваться и называть саму игру типичной в каком бы то ни было отношении. Забегая вперед, скажу, что сейчас Max Payne производит такое впечатление, что это чуть ли не самый продвинутый интерактивный боевик из всех виденных нами (впрочем, игр именно такого жанра не так уж много). И все в нем — от дизайна уровней и графики до манеры раскрытия сюжета — в той или иной степени необычно и выполнено на самом высшем уровне.

Как можно понять, колоссальное значение здесь имеет атмосфера. Если вы еще не знакомы с тем, что такое

Притом, что об игре вроде все всё знают, проект окутан непроницаемым покровом тайны. Особенно в отношении даты выхода :).



Наиболее впечатляющим эффектом в Max Payne является огонь. Во всех его разнообразных проявлениях.



выполнены в не совсем обычной манере — фантазия художников, похоже, и здесь себя проявила. Будет привычный текст в «облачках» около говорящего, но в дополнение к этому диалоги еще и озвучены. Смесь получается гремучая, и эффект должен быть по меньшей мере необычный.

Кроме того, на каждом шагу мы в том или ином виде встречаем мысль о безысходности всего происходящего. Главный герой — a man with nothing to lose (это, пожалуй, наиболее часто встречаемые слова разработчиков во всех материалах об игре). Честно говоря, это чуть ли не первая игра, которая заранее вызывает мысли о том, что happy end'a мы можем и не увидеть. Уж больно сложно все оборачивается. Слишком уж малы шансы на победу в войне против всех. И как-то очень быстро возникает ощущение,

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** shooter **Издатель:** Gathering of Developers **Издатель в России:** 1C **Разработчик:** Remedy Entertainment **Онлайн:** www.maxpayne.com **Дата выхода:** 08. 2001

всей этой братии был только один порядочный человек, связной Макса. Но связного убивают, а убийство навешивают на главного героя. И вот теперь мы в ситуации, когда нужно: а) отомстить-таки бандюкам за смерть семьи; б) спасти свою зад... жизнь, не попав в руки этим самым бандюкам; в) избежать дружеских объятий товарищей по работе, стремящихся его посадить, а может, сотворить что похуже.

poir, то я вам искренне завидую, потому что это действительно интересное знакомство. Элегантная мрачность, гнетущая обстановка, которая не вызывает ощущения подавленности, а оказывается удивительным образом привлекательной, жестокость, скорее наводящая на мысли о необычной красоте, чем о варварстве. И все это, конечно, в темных тонах. Здесь, разумеется, не могу не упомянуть об одной из самых больших необычностей

игры: не будет никаких анимационных вставок. Вместо них в промежутках между действиями мы будем... читать комиксы. Так становится понятнее, почему сюжет должен быть таким простым и знакомым, — ведь это самое типичное и нормальное явление для комиксов. В то же время рисунки

что такой человек, как Макс, припертый к стене, с узи в руках, окажется очень далек от привычного образа супермена, суперполицейского и вообще кого-то супер. Стиль накладывает отпечаток. Здесь возможны крайности, но гораздо более утонченные... и мрачные, наверно.

Кто бы сомневался, что дизайн уровней будет в полной мере отвечать общей атмосфере происходящего. Как я и говорил, все действие происходит в Нью-Йорке. Разработчики не поленились съездить на место событий и отсняли полгорода на фото- и киноплёнку. Подобное рвение более чем похвально, потому что реализм смогут оценить разве что сами жители Нью-Йорка. Хотя, если подумать... даже они вряд ли. Редко действие будет переноситься на оживленные центральные улицы, нечасто будет возможность полюбоваться достопримечательностями (хотя она все же будет, иначе как объяснить то, что достопримечательности попали-таки в отснятый материал). Гораздо чаще мы будем видеть трущобы, станции метро (которое по чистоте и красоте от трущоб не многим отличается — американское все-таки), темные переулки, подземные гаражи, занюханые конторы, столь знакомые нам по полицейским

боевикам. В общем, похоже, даже жители города, к которым попадет в руки Max Payne, откроют для себя много нового.

Вообще, говорить о дизайне уровней до выхода игры — очень благодарное занятие, так как почти никогда скриншоты и видеоматериал не дают достаточно объективной картины. И все же в этом аспекте **Max Payne** пока производит сугубо положительное впечатление. Интерьеры внутри зданий невероятно реалистичны и детализованы. В тех сценах, где по естественным причинам почти нет света (ночные уровни, метро), темнота кажется притягательной сама по себе. Это не тупая чернота двухмерных ужасиков, а полумрак, в котором заметно какое-то движение, слышны звуки шагов — и все это оживляет его, наэлектризовывает. Прекрасно смотрятся и уровни на небоскребах.

Несмотря ни на что, наверное, главная прелесть **Max Payne** в том, что нам придется очень много стрелять. Очень много! Причем это, конечно, совсем не такая стрельба, как, скажем, в Unreal Tournament. Max Payne — шутер только по официальному определению. Лично я настаиваю на слове боевик, так как это гораздо лучше отражает суть. И речь здесь идет сразу о многих аспектах. Во-первых, причины, по которым мы сражаемся и убиваем. С одной стороны, они ясно очерчены сюжетом, с другой — это лишь формальность, и, как и в кино, убийство это, так сказать, способ провести время для полицейского-изгоя. То есть за свою жизнь борьба, конечно, идет, но для того чтобы выжить, убивают все же, скорее, как в UT. А в **Max Payne** мы просто так отдыхаем. Во-вторых, зрелищность сражений, да и не только их. Вот она, изюминка, вот оно, влияние кинематографа, за которое эту игру будут



Масса «матрицаподобных» эффектов появилась в проекте, кажется, еще даже до выхода вышеупомянутого фильма.



Вот где можно полюбоваться ночным Нью-Йорком — с высоты открывается великолепный вид на сотни метров вокруг. Прекрасно передается ощущение высоты. Из-за уже упомянутой атмосферности это как раз тот проект, где дизайнерские изыски не просто приветствуются, а являются жизненно необходимыми, иначе задумки сценаристов могут оказаться просто напросто убитыми. Нельзя же проникаться сюжетом, бегая внутри квадратных коробок, соединенных между собой лестницами и переходами.



Деревянную дверь можно в буквальном смысле превратить в решето. На стенах остаются огромные дыры от обвалившейся штукатурки.

любить и откровенно любоваться ею. Эта красота видна даже на скриншотах. Что уж говорить о видео, которое демонстрировалось на E3! Пули производят в буквальном смысле неизгладимый эффект на все твердые предметы и, как следствие, на игрока. Разумеется, следы от пуль будут разными, в зависимости от того, куда стреляем. Деревянную дверь можно в буквальном смысле превратить в решето. На стенах остаются огромные дыры от обвалившейся штукатурки. Думаю, даже нет необходимости говорить о том, что при попадании пули в бочки с горючими жидкостями взрыв неизбежен. Кстати, это тоже отдельная песня. Огня будет почти так же много, как и стрельбы. Загореться может, помимо упомянутых бочек, например, машина. Причем не обязательно взорваться, а именно заго-

реться. Если огонь в комнате, то он может перекинуться на легковоспламеняющиеся предметы. Конечно, хотя и устроить полномасштабный пожар в небоскребе вряд ли удастся, раньше все равно такого не было.

Не забудем и про главного героя. Вы только взгляните на это! Чудеса анимации. Если это все не заскриптовано, то я снимаю перед Remedy шляпу. Макс может стрелять не только стоя, сидя или на бегу, но и в красивейших падениях, особенно здорово это смотрится при стрельбе с двух рук (снова привет кинегероям). Макс может палить и из положения лежа. Забудьте то, что вы видели раньше. Я говорю не о ползании по полу на животе с пистолетом в руках, а, например, о возможности отстреливаться, упав на спину или на бок. Казалось бы, самая

очевидная вещь, однако никогда раньше мы не видели, чтобы герой падал как нормальный человек, а не в строго определенное положение. Вызывает вопрос, каким при этом будет управление, но это оставим до выхода игры... короче, оставим.

А теперь на сладкое. Та фишка, о которой первым делом будет громкогласно заявлено на коробке. Ничего особо функционального в ней нет. И даже революцией это назвать сложно. Но как красиво!!! Даже если это окажется самым бесполезным нововведением (во что я отказываюсь верить), задумка все равно останется великолепной. Речь идет о режиме bullet time. Догадываетесь, о чем я? А «Матрицу» вы смотрели? А Mission Impossible? Bullet time — это возможность замедлять время ровно настолько, чтобы видеть, как пуля вылетает из ствола и несется к цели. Как мы восхищенно замирали, когда впервые видели этот эффект на киноэкране! А теперь он в полном нашем распоряжении. Здесь есть два режима камеры. В первом она будет вращаться вокруг Макса, так что у нас будет возможность видеть все эти невероятные падения со стрельбой в замедленной съемки, и к тому же появится преимущество над противниками в скорости реакции. Второй режим рассчитан исключительно на эстетов. Камера будет неотрывно следовать за пущенной врагу в сердце пулей вплоть до... Это действительно красиво. Достаточно сказать, что на поверхности показываемой крупным планом пули будет отражаться интерьер помещения! Ну а о радости видеть поверженного противника от первого лица, думаю, вы сами догадаетесь. А



краска может казаться красивой. Не потому что она сделана как-то по-особому, а именно потому, что выглядит, как в жизни. Новыми красками заиграют и зеркальные поверхности. Конечно, отражать они будут по-разному, в зависимости от материала. Будут и мраморные полы в духе Unreal, и стекла, и уже упомянутые блестящие пули (хоть это и не слишком реалистично, но эффектно-то как).

Мне очень интересно, что будет со звуковым оформлением. Отрывочно о нем можно судить и по роликам. Все эти гуликие шаги в переулках, жуткие крики и т.д. определенно берут за душу. А вот что, интересно, с музыкой? Хочется услышать что-нибудь столь же экстраординарное и мрачное, как и сама игра. Надеюсь, здесь разработчикам можно довериться, потому как без подходящих soundtrack'ов картина явно будет неполной.

Довольно трудно подводить итоги, потому что практически любой разговор о Max Payne можно считать относящимся к средней стадии разработки, а потому итог вроде как предварительный. Ну ладно, сначала — черту под сказанным. Надеюсь, стало очевидным, что перед нами совершенно неординарный проект. Зная индустрию и переменчивые вкусы публики, я бы не взялся пророчить ему счастливое будущее заранее. Вопиющая неординарность и экстравагантность налицо — вне зависимости от успешности всего проекта. То есть уже сейчас можно говорить о том, что разработчики проделали огромную работу. Три года они там не просто так сидели. Сделать из набившей оскомину идеи настолько интересное творение действительно непросто. Самое замечательное, что идеи останутся актуальными вне зависимости от моды на фильмы, вроде «Матрицы», потому что в игре мы все равно такое получаем впервые.

В техническом плане Max Payne сейчас тоже находится на самом Олимпе. Сейчас еще да. Пока не наступил момент, когда будет поздно. Строго говоря, у игры есть запас по времени, так как такие технологии пока еще далеки от устаревания и даже от того, чтобы стать привычными, но все равно лучше бы они не тянули...

Ага, я, кажется, стал противоречить сам себе. Да, если подходить отстраненно, то, действительно, можно и подождать. В конце концов, торопить разработчиков просто бессмысленно. Вон Ion Storm'у сказали: «Не выпускайте Daikatan'у к Рождеству — закроем проект на фиг». Те многозначительно кивнули и... не выпустили. Упрямые люди. О судьбе Daikatan'ы, думаю, все слышаны. С другой стороны, бесконечные отсрочки релиза Black & White, включая последнюю, самую досадную, несколько не помешали игре завоевать сердца игроков. Но в любом случае мне будет крайне обидно, если такое творение погубит время. Если критика — ладно, это честно, но не время. Вообще, Remedy уже предоставили возможность всем желающим заказать игру по Сети и получить коврик для мыши в подарок. Теоретически — это хороший знак, но загадывать все равно не стоит. It's done when it's done.

В ПРОДАЖЕ С 1 ИЮЛЯ



Отдыхать, учиться, зарабатывать деньги, мило пакостить окружающим =)...
Что можно делать летом?

Все это - в спецвыпуске "X-лето"!

Работа для хакера

Пейнтбол - враг у ворот!

Учеба для халаящика: бесплатные курсы

Картинг - путь к "Формуле-1"

Прогулки по лесу с металлонскателем: звенящий лес

Работа за границей: 1000 у.е. за 14 дней

Прыжки с парашютом и полеты на самолетах - доступнее, чем кажется

Московские диггеры: куда бежать от атомной войны

Также в номере: X-конкурс, варим свое продвинутое пиво, брэйн - джаз, раскрутка для музыканта, и многое другое.

спецвыпуск
ХАКЕР
#5

GameStand
www.gamestand.ru

XENOSAGA: DER WILLE ZUR MATCH

Сергей Овчинников

Ролевые игры в Японии, - это не просто еще один жанр интерактивных развлечений. Это нечто совершенно особенное, имеющее богатую историю и глубокие, уходящие корнями в культурные истоки страны особенности.

И если по мультяшному Chrono Trigger, слишком мелодраматичной Final Fantasy или чрезмерно замороченному Dragon Quest такие выводы порой сделать бываете сложновато (хотя, конечно же, определенный колорит схватывается буквально на лету), то, например, древняя RPG Xenogears в полной мере раскрывает перед нами особенности истинно японского взгляда на мир. Это и совершенно непонятные западному человеку (мы для них - тоже "западные люди") ценности, порой необъяснимые взгляды на религию и человеческие взаимоотношения. Куда больше литературное произведение, нежели игра, Xenogears чудом была портирована на английский язык и выпущена Square в Америке к великой радости фанатов всего японского. С тех пор утекло уже много воды, продюсер Xenogears Тецуйя Такахаши успел поссориться со Square и перейти в новую команду Monolith

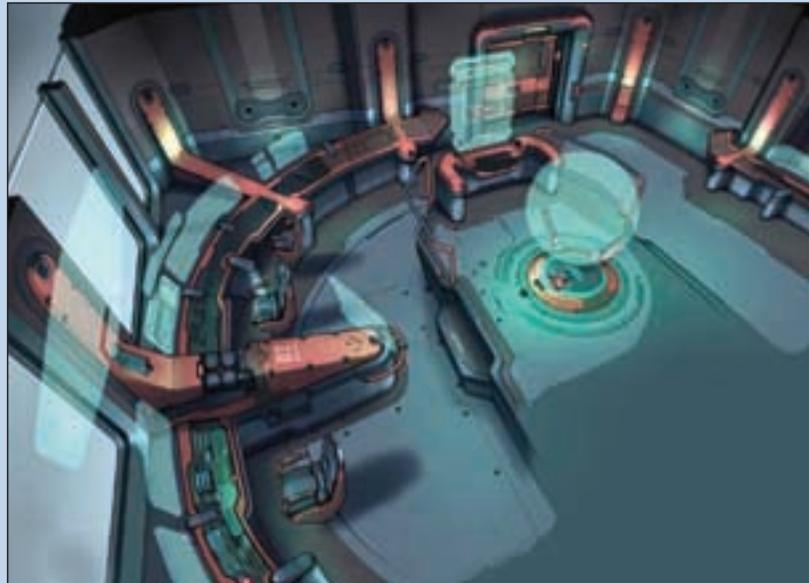
ДОСЬЕ

Платформа: PS2 Жанр: космическая опера (RPG)

Издатель: Namco Разработчик: MonolithSoft

Онлайн: <http://www.namco.com/>

Дата выхода: осень 2001

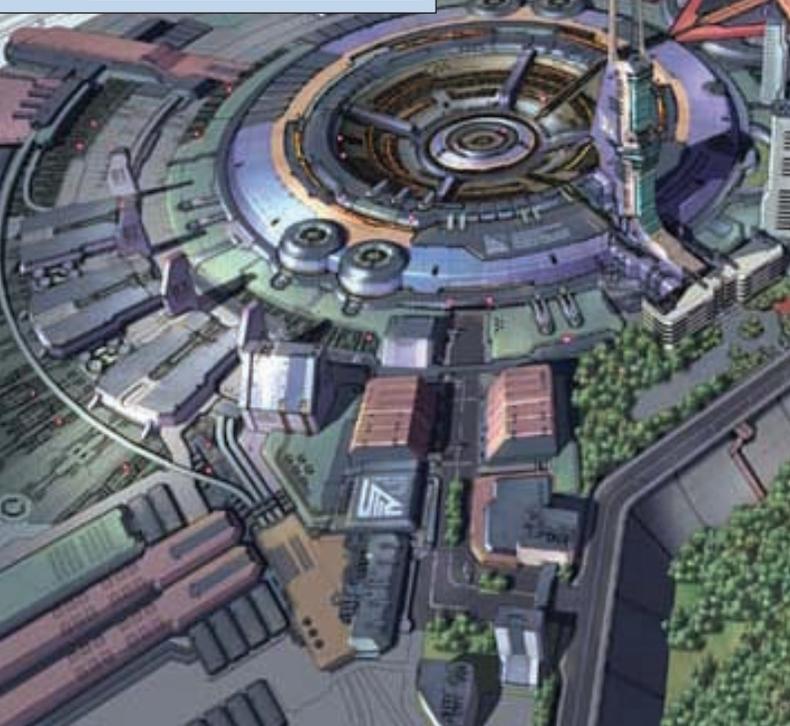
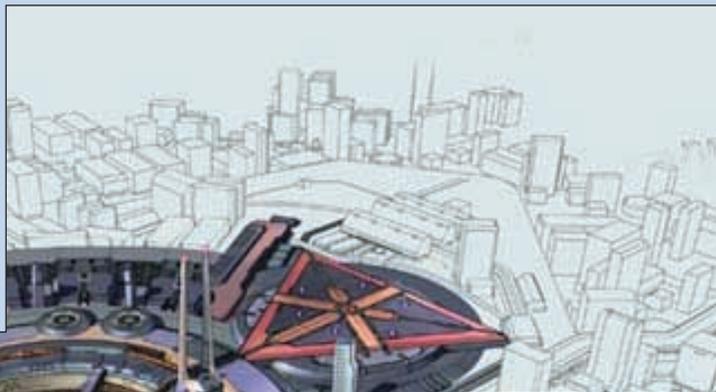


Неудивительно, что тот самый Project X, слухи о разработке которого дошли до нас еще полтора года назад, является духовным продолжателем одной из самых интересных ролевых игр в истории.

Soft, организованную издательством Namco специально для создания игр жанра RPG, которые могли бы составить конкуренцию продукции Square. Неудивительно, что тот самый Project X, слухи о разработке которого дошли до нас еще полтора года назад, является ду-

ховным продолжателем одной из самых интересных ролевых игр в истории.

Прежде всего, стоит отметить, что, несмотря на схожесть названий, Xenosaga (читается как "зеносага") отнюдь не является сиквелом Xenogears. Автор игры отмечает лишь, что единственным сходством является наличие sci-fi вселенной. Работа над проектом началась более двух лет тому назад и сейчас уже постепенно движется к завершению. Несмотря на то, что день официального представления Xenosaga японским игрокам еще не пришел (игра будет впервые показана лишь на осенней Tokyo Game Show), авторы уже сбросили покрывало таинственности, окружавшей проект, и не только разослали прессе массу скриншотов, но и охотно поделились с нами кое-ка-



кой информацией относительно сюжета и игрового процесса. Информацией, впрочем, не особенно конкретной и оттого немножко мистической. Xenosaga будет представлять собой еще одну "эпизодическую RPG", которая будет появляться на свет по частям. Однако эпизоды эти выполнены, скорее, не на манер Sarcom'овской Eldorado Gate, а скорее, как в Shenmue, где каждый эпизод является по сути самостоятельной игрой, сюжет которой составляет часть одной большой истории. Соответственно, новые серии Xenosaga будут выходить примерно раз в полтора-два года. Если, конечно, первая будет пользоваться успехом. Учитывая тот факт, что оригинальная Xenogears была продана почти миллионным тиражом, нет никаких оснований сомневаться в серьезности претензий Namco на рынок RPG.

Основным лейтмотивом первой части игры станет фраза, вынесенная в подзаголовок (стильно преподнесенный на немецком) Der Wille Zer Macht, что в переводе на русский означает "жажда силы". Герои Xenosaga - люди, несущие в себе бремя былых переживаний и жизненных коллизий, и всем им



начена для того, чтобы максимально полно и ярко передать сюжетную линию. Если сравнить это утверждение со Square'вским принципом "eye candy", то творение Monolith Soft действительно начинает представать перед нами в абсолютно новом свете. А уж в умении этой команды рассказывать историю мы совершенно не сомневаемся. Игра в Xenogears была сродни чтению длинной хорошей фантастической книжки с сильными религиозными и философски-



В Xenosaga мы увидим полностью трехмерную графику, делающую честь любому проекту нового поколения. В движении это должно смотреться еще лучше

требуется сила. Сила для того чтобы продолжать жить и бороться. Как и в любой достойной японской RPG, это относится не только к положительным персонажам. Злодеи в Xenosaga тоже ищут эту силу, которую они смогут использовать для преодоления собственных страхов и сомнений. Но если в первом случае в качестве "силы" могут выступать доброта и сострадание, то во втором, скорее, власть и могущество. В числе всех новаций авторы игры стараются больше всего выделить тот факт, что в Xenosaga не сюжет используется для того, чтобы разбавить ролевые и авантурные элементы игры, а именно сама игра предназ-

му отступлениями. От нового творения Такахаша мы ждем чего-то в том же роде.

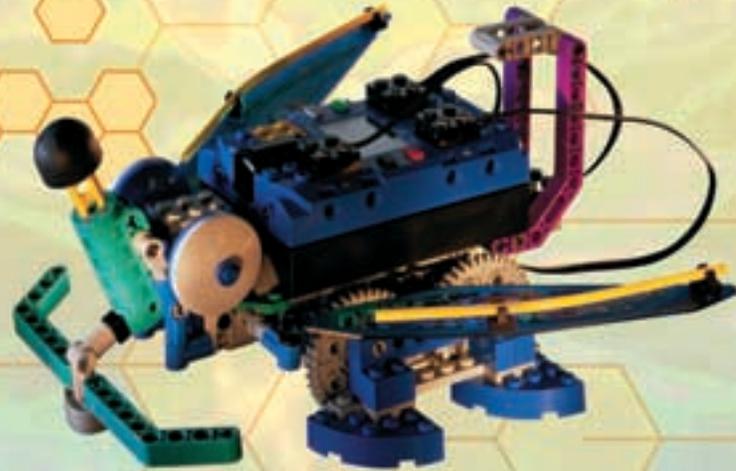
Уже этой осенью японцы смогут, наконец, оценить труд трехлетней работы одной из самых талантливых команд разработчиков в жанре. А вот нам наверняка придется подождать подольше. Учитывая неторопливость Namco во всем, что касается локализации RPG, ожидать выход Xenosaga можно в лучшем случае во второй половине будущего года. Впрочем, такой проект стоит ожидания. Взгляните на скриншоты, представьте себе масштаб и объем истории. И начинайте мечтать о новом шедевре

e-shop

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



СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА
запрограммируй его как хочешь



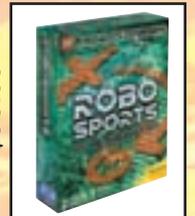
Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных
(095) 258-8627, (095) 928-0360, 928-6089, (812) 276-4679



Система Robotics Invention System, программируемая с компьютера



Robotics Discovery Set



Дополнительный набор



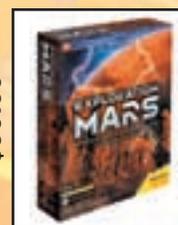
Ultimate Accessory Set



Дополнительный набор



Droid Developer Kit



Дополнительный набор



Dark Side Developer Kit



Vision Command

Заказы по интернету - круглосуточно
e-mail: sales@e-shop.ru





TWISTED METAL BLACK

Иван Напреенко

Как-то раз утром 1999 года два американских школьника пришли в родное учебное заведение в штате Колорадо, достали два пистолета-пулемета, одну винтовку и открыли огонь на поражение по одноклассникам и любимым учителям. Когда на земле корчилось пятнадцать изувеченных тел, пацаны сунули еще теплые дула пистолетов себе в рот, и пальцы еще раз нажали на спусковые крючки.

Такое случилось уже не один раз. Недавно семьи погибших два года назад детей подали иск на ряд игровых компаний, создавших игры, якобы спровоцировавшие школьников на преступление. В списке «provokatorov» фигурируют GT Interactive, Sega of America, Atari, Nintendo of America, Virgin Interactive Media, Activision, AOL Time Warner, Id Software и Sony Computer Entertainment. Среди самых страшных игр называют Redneck Rampage и серии Doom&Quake. Но это не так. Самые страшные игры — серия Twisted Metal. Просто родители об этом не знают, потому что их чада играют в них только поздно-поздно ночью, в полной темноте, когда безумие бьется синей венозной жилкой на виске...

**СИДИТЕ СМІРНО.
ЩАС ПРИДЕМ**

Twisted Metal Black — это диагноз. То есть если вам нравится эта игра, то смело можете звонить в скорую психиатрическую

помощь (есть такая) и говорить: приезжайте скорее, у меня паранойя. Или шизофрения. Ну, или циклотимия какая-нибудь, не суть важно.

Судите сами, разве может нормальному, вменяемому человеку нравится изображать из себя пациента психушки, разьежающего на изуродованной машине в поисках себе подобных с одной-единственной целью: убить, порвать в клочья, выпустить кишки, размазать по стенке и т.д. и т.п. Эстетика немотивированного насилия, постапокалиптический угар, техногенная резня, нездоровый интерес к темным сторонам подсознания, выявление садомазохистских наклонностей — весь этот обильно пропитанный кровью ви-

негрет от студии Incognito Studios аккуратно упаковывается в коробки с надписью Twisted Metal Black и будет продан обладателям PS2. Полный мрак.

DIE, DIE, DIE, DIE!!!

Несмотря на смену платформы, концепция «развлечения» осталась неизменной: маньяки-убийцы, сидя за рулем «плода больной фантазии автомобилеконструктора», охотятся друг на друга в постапокалиптических городах. Снова с нами сумасшедший клоун Калипсо и его пятнадцать пациентов — все, как на подбор, уроды, бездушные палачи, садисты, уникальные случаи для судебной медэкспертизы и вообще очень незаурядные личности.

Оба режима игры — и single-player, и multi-player — делятся на три части, превращая TMB в о-о-очень долгоиграющий проект. В single-player входят Story (по развитию сюжета), Challenge (1 уровень для 1 машины) и Endurance (1 машина и масса противников). К multi-player относятся Deathmatch для 2-4 игроков, Story-cooperative для 2 игроков и Lastman standing для двоих. Логичный вопрос, а насколько функциональны все эти режимы? Удивительно, но разработчикам удалось добиться очень приличных показателей скорости игрового процесса. Действие остается очень динамичным да-

же во время многопользовательской игры, не говоря уже об одиночном режиме. Скорость, безумный ритм — вот одно из ключевых понятий TMB, превращающее жестокий машинный триллер в идеальную автомобильную резню.

**ВАС УБЬЮ НЕ СРАЗУ.
ВЫ ЖЕНЕ ХОТИТЕ,
ЧТОБЫ ЭТО СЛИШКОМ
БЫСТРО КОНЧИЛОСЬ**

Убивать не сразу придется хотя бы потому, что надо привыкнуть к системе управления. Предусмотрено несколько схем контроля, так что выбрать оптимальную не составляет труда. Главное здесь: отзывчивость и четкость системы управления — только она может спасти в условиях бешеного ритма игрового процесса.

На каждом уровне перед игроком ставится одна и та же задача: уничтожить всех противников. Обычно их количество колеблется от 7 до 8. Сделать это не просто не только потому, что имеется только 2 жизни и 2 шанса восполнения энергии, а потому что AI супостатов работает чертовски резво. Не исключено, что даже самым опытным ветеранам автомобильного мас-сакра придется сначала играть на easy. По уровню раскиданы разнообразные power-уры, бонусы, боеприпасы, оружие и... смертельные ловушки. Удачной поездки!

Очевидно, что разработчиков консультировали профессионалы нейрорлингвистического программирования и специалисты из отдела зомбирования при ЦРУ. Игровой процесс буквально засасывает. Несмотря на

Среди самых страшных игр называют Redneck Rampage и серии Doom&Quake. Но это не так. Самые страшные игры — серия Twisted Metal. Просто родители об этом не знают, потому что их чада играют в них только поздно-поздно ночью ...



Цветовая палитра, естественно, мрачная, темная, смазанная. Небо, небо — это отдельная песня: как сказал бы писатель Мамлеев, запредельное небо.

сложность геймплея, оторваться от этой интерактивной деструкции и виртуального садизма невозможно... Понять, в чем секрет, трудно: то ли в продуманных до мелочей машин, то ли в «очаровательных» героях, то ли еще в чем. Одним словом, тайна сия велика.

**ПО ЭКРАНУ СТЕКАЛИ
КРОВЬ С МАШИНЫМ
МАСЛОМ. ЗВУЧАЛ
ПОХОРОННЫЙ МАРШ
АЛЬБИНИ**

С точки зрения графики **ТМВ** выглядит почти безупречно. Практи-

чески все время 60 кадров/с, и это при сменяющихся погодных условиях и бешеных спецэффектах живого пламени, разлетающихся осколков (particle-эффекты), натуральных дымных следах, остающихся от ракет, — все как полагается. Плохо только, что практически не наблюдается realtime lighting, и это на PS2! Позор!!! Но на него нет времени обращать внимание, когда глаза прикованы к шикарным моделям машин, заставляющим думать, что где-то в офисах студии Incognito Studios прячутся настоящие психопаты. Цветовая палитра, естественно, мрачная, темная, смазанная. Небо, небо — это отдельная песня: как сказал бы писатель Мамлеев, запредельное небо. Под таким небом хорошо биться головой о кирпичную стенку, предварительно распилив лучшего друга бензопилой. А вот текстуры, что и

говорить, весьма потусторонние, но, между нами параноиками, скучноватые и однообразные. Но все равно **ТМВ** заслужил звание самого зрелищного car-combat-а всех времен и народов.

Звуковое оформление **ТМВ** заставляет вспомнить печальные глаза Трента Резнора: жесткая стена сюрреалистических зловещих скрипов и позвякиваний металлического происхождения сплетается в давящее на сознание звуковое полотно а-ля Nine Inch Nails. Музыка удачно сочетает электронное звучание с мрачными оркестровками, прекрасно подходящими к битвам. Вместе с графикой саунд игры усиленно работает на создание общей патологической атмосферы. Я бы даже сказал — некропатологической. Короче, мерзость страшная.



ДИАГНОЗ

Это хит. Лучший в мире экшен в жанре car-combat — увлекательный, жесткий и социально опасный. Одна из самых горячих игр для PS2. В ближайшее время планету захлестнет волна виртуального насилия. Так что выход один: **ТМВ** надо запретить. ●

Леонарда F

LEGACY OF KAIN:

SOUL REAVER 2

Прошлое...
Какие тайны скрывают в себе глубины времени? Что таится во мраке ушедших дней, месяцев, столетий? Пронзая темноту лучом воспоминаний, мы как бы заново переживаем самые яркие события своей жизни и снова чувствуем радость и печаль, гнев и умиротворение, сладость победы и горечь поражения...

Создатели игр тоже не льком шиты: индустрия электронных развлечений давно уже является отлаженной машиной по производству продуктов, базирующихся на шаблонном сюжете, предлагающем игроку совершить очередное путешествие в мрачное средневековье или век высоких технологий. И тем отраднее сознавать, что некоторые разработчики пытаются отойти от принятых мерок и сделать нечто, отличающееся от стандартных историй о каком-нибудь сумасшедшем ученом, изобретшим машину времени. Crystal Dynamics – как раз такая команда, из-под пера которой в данный момент готовится выйти в свет проект **Legacy of Kain: Soul Reaver 2**. Методом дедукции нетрудно установить, что цифра «2» в названии говорит о том, что мы имеем дело с продолжением известной игровой серии, из чего следует закономерный вывод, что на этом месте следовало бы остановиться и совершить небольшой экскурс в историю...

Итак, 1996-й год от Рождества Христова. Дата, знаменующая рождение Legacy of Kain: Blood Omen. Игроку предстояло сыграть роль Каина – невинно убитого человека, обращенного в вампира. Пройдя путь, вымощенный обидой, ненавистью и кровью, в



Прошлое – это неотъемлемая часть нашего существования. Часть, которая строит будущее, оказывая огромное влияние на все, что происходит в день сегодняшний. Я думаю, следовательно, я существую. Я вспоминаю – следовательно, я живу. Но что если воспоминания доставляют одну лишь только боль? Можно попытаться забыть, затолкнув в дальние участки сознания все то, что гнетет и гложет душу. Можно по-

пытаться переосмыслить и понять.

Понять и простить. Прошлое – самый лучший учитель, помогающий нам разобраться в себе, своих чувствах и поступках. Мы учимся на чужих ошибках, но все равно продолжаем совершать свои. Это неизбежный процесс, одна из высших ступеней, ведущих к самосовершенствованию. Для кого-то друг, для кого-то враг – в любом случае, прошлое помогает

нам жить дальше и строить планы на будущее.

Путешествия во времени – тема давно избитая, но от этого не менее популярная. Жажда перемен издревле свойственна человеческой природе, и желание изменить историю – та маленькая слабость, которой подвержено 99 процентов населения земного шара. Сколько фильмов было снято на данную тематику, сколько книг написано – сосчитать, скорее всего, никто и не возьмется.

конец игры Каину необходимо было сделать нелегкий выбор: пожертвовать собой ради спасения мира, либо же окончательно разрушить его. Похоже, нашему персонажу были чужды геройские порывы, иначе как можно объяснить то, что тремя годами позже на свет появился **Legacy of Kain: Soul Reaver**, действие в котором разворачивалось спустя сотни лет после основных событий, имеющих место в оригинальной игре. Сюжет дал резкий разво-

рот, хотя по-прежнему не отличался особой оптимистичностью.

Здравствующий лорд Каин, пришедший к власти, ударными темпами продолжал истреблять человечество, освобождая место на планете для более совершенных с его точки зрения созданий – вампиров. Легионы ангелов тьмы сеяли хаос, смерть и разрушения, не оставляя за собой ничего, кроме черной, мертвой земли, помнящей слезы и крики отчаяния миллионов жертв.

Погруженная во мрак пустыня, оплакивающая тысячи искалеченных судеб – таково стало наследие нового правителя, давно уже расте-

но игра, но на этот раз игроку отводилась роль Разиеля. Как известно, месть – это блюдо, которое надо подавать холодным, поэтому не мудрено, что разработчики решили не торопить события, и окончание **Soul Reaver** не давало поводов усомниться в том, что вскоре последует продолжение. По сути, в этот момент в серии Legacy of Kain произошел раскол: **Soul Reaver** выделилась в самостоятельную сюжетную ли-

Относительно головоломок хотелось бы отметить, что они заметно прибавили в разнообразии.

Ключом к решению многих пазлов станет легендарный меч Soul Reaver, который по мере прохождения игры будет наделяться силой различных стихий.

потому действительно заслуживает того, чтобы о ней узнали люди, ранее ничего об этой серии не слышавшие.

Но вернемся к **Soul Reaver 2**. Место действия остается прежним: Носгот, готический мир, мрачный и неприветливый. Сюжетная линия стартует с того момента, где завершилась история предыдущей части. Преследуя Каина, Разиель прыгает во

гота, по воле Каина превратившись в ад на земле.

Что касается игрового процесса, то он не претерпит особых изменений, хотя и обещает стать несколько динамичнее. Многочисленные головоломки по-прежнему в строю, но на этот раз боевые составляющей разработчики уделили особое внимание. И если раньше от особо назойливых противников можно было попытаться просто сбежать, то теперь такой фокус во многих случаях уже не пройдет. Только не подумайте, чего доброго, что враги настолько поумнели (хотя и это тоже обещается :)), все гораздо прозаичнее. Теперь нередки ситуации, когда для того, чтобы продвинуться дальше, необходимо будет перебить все, что движется в пределах видимости. Естественно, перебить не просто так, а с какой-либо конкретной целью. К примеру, у охраны может «случайно» завалиться некий специальный предмет, позволяющий открыть доселе запертую дверь (спорим, это наверняка окажется ключ :)). Или, скажем, у одного из оппонентов отыщется какое-либо уникальное оружие, способное сразить



временной портал и оказывается в незнакомой ему реальности, где встречается Мобиуса (Moebius), древнего мага, обладающего способностью манипулировать временем. С его помощью наш герой сможет совершить путешествие в прошлое, и, если это возможно, попытается предотвратить роковое стечение обстоятельств, предшествовавших падению Нос-

ДОСЬЕ

Платформа: PC, PS2 Жанр: 3D action/adventure

Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Crystal

Dynamics Онлайн: www.eidos.com

Дата выхода: сентябрь 2001



Soul Reaver 2 первоначально разрабатывался под Dreamcast. PS2-версия родилась много позже. Но кто мог предположить, что она превратится в основную?



рявшего последние остатки сострадания. Он был близок к цели как никогда, но тут, казалось бы, безупречная система дала сбой. Между Каином и одним из его наместников разгорелся конфликт, в результате которого бывший верноподданный был сброшен в бездну. Но волею древних богов Разиель выжил. Выжил, поставив под угрозу правление Каина и само существование кровавой империи. Здесь предыстория заканчивалась и начиналась собствен-

нию, повествующую о тяготах жизни опального вассала, тогда как Blood Omen, вторая часть которого также готовится выйти в свет в конце этого года, продолжает повествование от лица знакомого нам лорда Каина. Слегка неожиданный поворот событий, не правда ли? Да простят меня читатели за столь длинное вступление, но вселенная Legacy of Kain обладает каким-то особым шармом, притягательностью, она по-своему красива и интересна, а



следующего, более сильного и опасного врага. К слову, отныне противники предпочитают активно группироваться. Столкнувшись с подобной группой товарищей, для начала разумнее всего будет выявить и нейтрализовать их лидера, что значительно ослабит весь остальной командный состав. К великой радости любителей хорошо подраться, Разиель выучил несколько новых боевых приемов, и теперь способен махать руками не хуже заправского Брюса Ли, с легкостью пробивать блоки и играючи разрывать противников на части. Как и в оригинальном **Soul Reaver**, потеря жизненной энергии приведет не к смерти героя, а всего лишь к перемещению Разиеля из материального мира в мир духов, где он сможет восстановить силы, после чего вернуться обратно в реальность.

Относительно головоломок хотелось бы отметить, что они заметно прибавили в разнообразии. Ключом к решению многих паззлов станет легендарный меч **Soul Reaver**, который по мере прохождения игры будет наделяться силой различных стихий. Но вся мощь этого оружия будет доступна лишь в материальном мире, и с

переходом в призрачный план меч приобретет изначальную форму, лишившись всей своей прежней силы. Разумеется, никто не запретит игроку прибегать к помощи **Soul Reaver'a** не только при решении головоломок, но также и в бою. Однако тут возникает одна маленькая, но очень досадная деталь: если чрезмерно его эксплуатировать, меч быстро растеряет всю свою энергию и начнет в бук-



Серьезных улучшений движка оригинала немного, тем не менее, смотрится Soul Reaver 2 великолепно.



кунду без малейших признаков торможения.

Напоследок следовало бы затронуть довольно волнующий вопрос, касающийся такой немаловажной проблемы, как время загрузки. Здесь у нас приятная новость: как и в предыдущей части игры, вся необходимая информация

Как и в предыдущей части игры, вся необходимая информация загружается с диска в процессе исследования локаций, так что можете расслабиться – утомительных экранчиков лоадинга не предвидится.

вальном смысле высасывать жизненную силу Разиеля, потому уж лучше особо не рисковать и переключить внимание на какое-либо другое, менее опасное средство защиты и нападения, благо арсенал смертоносных игрушек заметно расширился. Теперь оружие подразделяется на четыре класса, так что будет, из чего выбрать, правда, что конкретно предстоит выбирать, пока еще толком неизвестно. В любом случае, система автонаведения позаботится о том, чтобы любое орудие, которому вы отдали предпочтение, разило точно в цель. При этом что бы ни происходило на экране, игра будет стойко выдавать 60 кадров в се-

ция загружается с диска в процессе исследования локаций, так что можете расслабиться – утомительных экранчиков лоадинга не предвидится.

На столь оптимистической ноте, пожалуй, и стоит закруглиться. **Legacy of Kain: Soul Reaver 2** – проект многообещающий, но в то же время не страдающий избытком горячих амбиций, хотя Crystal Dynamics уже не раз доказала, что умеет делать хорошие игры. Остается надеяться, что ее очередная сказка о вампирах выйдет точно в срок, и Разиеля, несмотря на все его темное прошлое, ждет великое и светлое будущее. ●



www.gameland.ru

ЭТО САМЫЙ АВТОРИТЕТНЫЙ РЕСУРС О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕО ИГРАХ. МЫ СИЛЬНО ОБНОВИЛИ САЙТ.

- ежедневно свежие демо-версии, коды, алдейты
- куча новостей и статей, по которым вы можете оставить свое мнение онлайн и почитать что пишут другие
- даты выхода игр и еще много всего

www.gameland.ru

(game)land

Игр: 1706
демо-версий: 227
алдейтов: 136

o n l i n e

HOME ЧАТ ФОРУМЫ ПОИСК ЛИНКИ О КОМПАНИИ

НОВОСТИ ИГРЫ ПК SONY SEGA NINTENDO X-BOX СВЕЖИЕ НОВОСТИ

СНАЧАЛА БЫЛИ АЛЛОДЫ.
ПОТОМ — ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ.

Демидурги

НОВЫЙ ПРОЕКТ NIVAL INTERACTIVE

Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противоборстве за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто презоидет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.

- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ

www.etherlords.com

www.nival.com

games.1c.ru



Демидурги © 2001 Nival Interactive. Все права защищены. «Демидурги» — товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Выход игры: IV квартал 2001 г.



FREELANCER

Олег Коровин

Я хочу посмотреть в окно и увидеть красноватую газовую туманность. Я хочу не просто видеть восход солнца, а наблюдать, как оно рождается, как вокруг него из пыли появляются планеты, которым оно даст жизнь, как через несколько миллионов или миллиардов лет солнце начнет угасать, даря смотрящему свой последний закат.

Я хочу, чтобы пустотой была не пустая квартира, обезлюдивший ночной город или черный экран телевизора, а кажущееся действительно пустынным пространство между галактиками. Или, наоборот, самый центр гигантского скопления звезд, где, несмотря на их огромное количество, жизнь просто невозможна, и мы словно смотрим на пустыню, где песчинки — солнца, а палящий зной — черная бездна. Не так важно — что. Все равно куда смотреть, все равно где искать. Важен масштаб. Пусть жизнь существует в масштабах Вселенной. Пусть каждый, выглянув из окна, сможет увидеть загадочную туманность, а не унылые, освещенные ненастоящими искрами улицы.

Пусть живут такие мысли, пусть царит такое настроение. Именно так стоит ожидать проекты, подобные **Freelancer**. Разве их ждут, просто чтобы играть? Каждый раз мы надеемся, что сможем окунуться не в игровой мир, а в живую, настоящую, созданную для нас Вселенную. **Freelancer** — еще одна из наших надежд. Пусть она будет такой.

Хотя, знаете, это немного странно. Есть такие игры, которые кажутся революционными сразу после

анонса. А затем, по мере того как все больше информации становится доступно, эйфория, и эмоциональная, и интеллектуальная, постепенно спадает, уступая место холодной рассудительности. Неоправданно раздутые проекты я в виду не имею — о них и говорить нечего. Я говорю о действительно достойных играх. **Anachronox**, например. В течение последнего времени интерес к игре медленно, но верно угасал — казалось, не осталось там уже ничего достойного настоящего

нием даты выхода, кажется, убивает романтику, ореол таинственности и притягательности вокруг этой игры. А это неправильно. В конце концов, нельзя ждать, что это будет гениально.

Если будет — великолепно, но на это нельзя рассчитывать. А для того чтобы получить удовольствие от **Freelancer**, когда он все-таки окажется в наших руках, надо быть готовым к его появлению. В мире искателей приключений жить с кислой миной на лице, когда на твоих глазах решаются судьбы миров, — пустая трата времени. Мы готовимся стать **freelancer**'ами, ловцами удачи, а это состояние души, а не степень готовности **винчестера** принять новую порцию информации.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: action

Издатель: Microsoft Разработчик: Digital Anvil

Главный дизайнер: Chris Roberts Онлайн:

www.microsoft.com Дата выхода: весна 2002

В мире искателей приключений жить с кислой миной на лице, когда на твоих глазах решаются судьбы миров, — пустая трата времени. Мы готовимся стать freelancer'ами, ловцами удачи, а это состояние души, а не степень готовности винчестера принять новую порцию информации.

уважения. А после выхода придается чуть ли не раскаиваться в таких мыслях, так как есть, есть за что уважать игру. **Freelancer**, на мой взгляд, относится к той же категории проектов. Ясность, которой становится все больше с приближе-

Так как о проекте мы уже не раз и не два писали, то я буду рассказывать лишь самое интересное, а остальное — только для напоминания. После окончания грандиозной войны, связанной людьми, но в которую тоже вмешались инопланетяне, силы



Земли пытаются восстановить то, что было разрушено, и наладить жизнь в колониях. Образовались четыре Дома, управляющие всем и так или иначе противостоящие друг другу. К началу действия ситуация весьма неопределенная. В том смысле, что никаких особо важных событий не происходит и никаких глобальных целей перед нами не стоит. Игрок — это просто пилот, ищущий счастья. Но можно не сомневаться, что с судьбоносными событиями ему придется столкнуться. А вот станет ли он их ключевым звеном — неясно. В сюжете нам обещают много неожиданных поворотов и тайн.

Итак, у нас есть космический корабль (как всегда очень плохой, так

мости от того, где вы получили задание, разными будут и сами миссии, несмотря на то, что они могут относиться к одному типу. Согласитесь, мелкая контрабанда для кучки пиратов с целью обогатиться совсем не то же самое, что перевоз партии ценнейшего груза, продажа которого серьезнейшим образом может сказаться на всей экономике государства. Соответственно, и трудности в выполнении этих поручений будут разные. А вообще, происходит все так: прилетаем на какую-нибудь станцию, заходим в бар и беседуем с людьми. Кто-то просто расскажет последние сллетни, а кто-то даст задание. Причем опять-таки не стоит ожидать от забитого пьянчуги заказа

бязательных заданий насчитывается несколько сотен). Они, разумеется, будут самыми интересными и комплексными. Пример. Первая, почти обучающая миссия. Вы эскортируете группу кораблей с одной станции на другую. Заодно перевозите туда груз. Затем летите не близлежащую планету, где на вас нападают пираты. В результате вам приходится отступить, и вы натываетесь на тюремный корабль, который тоже атакуют. Пиратам удается освободить нескольких заключенных, и они ретируются. Вы следуете за ними и обнаруживаете секретную базу, куда по вашему вызову прибывают войска, чтобы окончательно навести порядок. Вот такой у нас tutorial.

шахтеров, слетав куда (при желании), вы обнаружите следы нападения. То же касается и экономики, в отношении которой у Digital Anvil просто наполеоновские планы. Ни одна биржа, ни одна космическая база не существуют в изоляции. Цены на все товары постоянно меняются, на что влияет ситуация на всех торговых точках. Если вдруг случится, что куда-то толпами потекут торговцы с одним и тем же грузом, то, естественно, цены на него там сильно упадут, а спрос в более отдаленных уголках на тот же товар повысится, ввиду внезапно возникшего дефицита. Соответственно, если пираты (возможно не без вашей помощи) будут грабить корабли, следующие по «золотому» мар-

Красота космических просторов во Freelancer просто поражает воображение. Поначалу и не верится, что все это создано из полигонов с парой удачных эффектов.



что при первой возможности надо будет заменить) и большое желание действовать. К нашим услугам Вселенная. Может, и не вся, но довольно приличная ее часть. Мы летаем от планеты к планете, от одного космического бара к другому и беремся за выполнение различных миссий, что и определяет нашу судьбу. Сами миссии и их структура, безусловно, конек **Freelancer**. Одних только типов заданий насчитывается более десятка: торговля, военные операции, эскорт, контрабанда, разведывательная деятельность и много чего еще. В зависи-

на развал государственной системы — каждый персонаж имеет свою историю, свои интересы и свои поручения для вас.

Сюжетных же миссий, то есть обязательных для выполнения, будет лишь около 15 (для сравнения: нео-

Мир **Freelancer** целостный настолько, насколько это вообще возможно. Ну, скажем, если в новостях вы прочитали, что на гильдию шахтеров совершили нападение воинствующие космические гринпис, то это значит, что где-то реально существует база «зеленых» и гильдии

шруту, то поток денег и груза резко пересохнет, что опять-таки отразится на котировках.

Если по каким-то причинам до сих пор было непонятно, то поясню, что путь для себя в мире **Freelancer** можно избрать абсолютно любой. Можно: ра-



ботать на один из домов, быть вольным наемником (но так как всем угодить все равно нельзя, рано или поздно придется примкнуть к какой-то группе), вести жизнь торговца (тогда вам действительно никто не указ, кроме грубой силы), наконец, можно податься в пираты. Снова берем пример. Допустим, у вас задание: выследить пиратский корабль и найти базу, с которой тот прилетел. Вы успешно справляетесь с заданием. Что дальше? Можно вернуться и получить награду. Можно ввязаться в бой и уничтожить логово космических отбросов, если уверены в своих силах. Можно, если позволяют репутация и отношения с криминальными структурами, попробовать поговорить с плохими парнями о вхождении в их ряды. На что они, сами понимаете, совершенно не обязаны соглашаться. Возможности таких поворотов в судьбе нашего героя наводят на мысль о том, что



Дизайн кораблей и кабины пилота, разумеется навеян Wing Commander.

Для скорейшего перемещения по просторам космоса существуют специальные маршруты, двигаясь по которым, корабль перемещается значительно быстрее.

сюжет должен быть, мягко говоря, нелинейный. Чтобы хоть как-то ограничить эту нелинейность, мы лишены возможности создавать личность главного героя, а то у разработчиков и так должно хватать проблем с придумыванием сюжетной линии, которая должна быть, по идее, одинаково интересной во всех направлениях.

Обычно такие проекты, как **Freelancer**, выглядят очень впечатляюще, когда о них говоришь языком цифр, но творение Digital Anvil здесь не вписывается в тенденцию. Игроку доступны около 15 боевых и торговых кораблей, на которые можно навешивать всевозможные upgrade'ы общим числом до 50. Немного. Я-то рассчитывал, что нам дадут поуправлять и крейсерами, и огромными грузовыми кораблями — свобода так свобода. Не вышло. Размеры игрового прос-

транства точно неизвестны, но для остановки предусмотрено не слишком много мест: около десятка городов на планетах и полсотни космических станций. При этом разработчики говорят, что летать можно действительно долго, значит, насыщенность оазисов жизни в непроглядной тьме будет не слишком велика. С другой стороны, может, оно и правильно. Кто сказал, что в каждом уголке Вселенной должна кипеть жизнь? К тому же, здесь «жизнь» совсем не означает наличие поблизости островка цивилизации. Масштабная космическая разборка может происходить и в стороне от мирской суеты. Для скорейшего перемещения по просторам космоса существуют специальные маршруты, двигаясь по которым, корабль перемещается значительно быстрее. Однако это знают и пираты, так что охотиться на своих жертв им явно удобнее здесь. Воля ваша: можете спокойно использовать обходные пути. К тому же, до дальних уголков все равно по проторенным дорожкам не добраться.

Теперь несколько слов об управлении. Ставка здесь делается на комбинацию клавиатура-мышь. По-моему, довольно мудрое решение, так как навороченных джойстиков нет у большей части играющей общественности, а **Freelancer** — игра, рассчитанная явно не только на фанатов

симуляторов. Даже, скорее, не на них. В то же время владельцы дорогостоящих устройств, скорее всего, останутся недовольны, потому что сейчас поддержка джойстиков идет лишь для галочки. Сами разработчики объясняют это так: легко включить поддержку джойстиков в игру даже в самый последний момент, но очень трудно заставить клавиатуру с мышью работать так, чтобы это было действительно удобно. Слишком много есть проектов, погоревших на

основном черной. Тем не менее, Freelancer пока смотрится довольно приятно. И сам космос очень неплох (черноты в нем как раз таки мало), и корабли очень симпатичные. Особенно впечатляют большие станции длиной до 1.2 км. При общении с персонажами игры можно будет порадоваться отличной лицевой анимации. Двигаются губы, мышцы лица, очень выразительны глаза. Спецэффекты тоже на высоте. Ну а больше, думаю, говорить ничего не стоит, потому что это не тот случай, где имеет смысл гадать.

Ну что, хочется и дальше ждать? Кстати, **Freelancer** один из очень немногих долгостроящих, который почти не упрекают за то, что он таковым является. Думаете, просто не слишком-то ждуг? А может, просто готовы ждать? Ведь это будет отличная игра. И атмосферная.



этом. К тому же, здесь еще дело замешано на балансе. Есть, например, миссия, где вам придется лететь сквозь пояс астероидов. Если бы игра была ориентирована на использование джойстика, то прохождение этого эпизода было бы слишком простым и неинтересным. Вот это, я понимаю, трудности: как сделать управление таким, чтобы оно не было слишком простым и удобным.

Что можно на данный момент сказать о графике? Пожалуй, банальное «не в ней здесь дело». Нет, правда. Это действительно тот самый случай. Ведь речь идет о космическом симуляторе, а здесь к графике требования несколько особые, так как космос, как ни крути, в

Но большую часть атмосферы придется все же создавать самим. Вы вспомните выражения лиц окружающих, когда по улице идут люди и разговаривают о том, что у них огромные проблемы с властями, потому что они случайно наткнулись на правительственные войска и уничтожили половину их флота, спасая свою жизнь, а те не поняли таких наездов и объявили защищавшихся от произвола в розыск. Самое интересное, что у этих людей на данный момент действительно нет больших проблем в жизни. Вот это и называется настроением, которое мы создаем себе сами. А то что игра даст вдохновение тем, кому оно действительно нужно, можно не сомневаться. Дасть. ●



Затерянный Мир 3



Есть: страна большая, враги рядом.
Требуется: правитель с желанием работать.
Круглосуточно. Зарплата сдельная, часть — натурой
(шнапс, сигары, шнапс, пирожные, шнапс, шнапс, шнапс).
Резюме по почте: mir3@snowball.ru.



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
лучшие игры по-русски



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»



«ОКЕАН ЭЛЬФОВ»



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»

Лев
Емельянов

В компьютерно-игровом мире, как и в шоу-бизнесе, можно в одночасье взлететь «из грязи — в князи». Именно так на небосклоне вспыхнула звезда Bungie Software — компания прославилась в день релиза Myth: The Fallen Lords.

В этой игре был трехмерный полигонный рельеф и возможность поднимать-опускать и вращать камеру. Myth поддерживал 3D-ускорители, и картинка на экране смотрелась по тем временам весьма новаторски. Плюс невероятное количество КРОВИЦИ, которая лилась рекой и орошала траву, снег и скалы... Кроме того, игра тщательно воспроизводила законы реальной физики — движок просчитывал траекторию полета каждой стрелы и бомбы. И совершенно нормальной, например, была ситуация, когда брошенная вверх по склону граната скатывалась обратно под ноги бросившего ее и только после этого взрывалась... Благодаря всем этим особенностям, Myth стал первой по-настоящему тактической игрой. Путем тщательного планирования, скрупулезной расстановки войск и

филигранного управления можно было без потерь перебить в 2-3 раза превосходящие силы противника. Впрочем, я неправильно выразился насчет «можно было». На самом деле — «нужно было», ибо враг всегда

ДОСЬЕ

Платформа: PC, Mac **Жанр:** Real-Time Tactics
Издатель: G.O.D./Take2 **Разработчик:** Mumbo Jumbo Studios **Онлайн:** myth3.godgames.com
Дата выхода: октябрь 2001 года

Масштабы новой игры должны стать понятны уже при первом взгляде на этот скриншот. масса персонажей, титанические сражения, новые виды ландшафта.

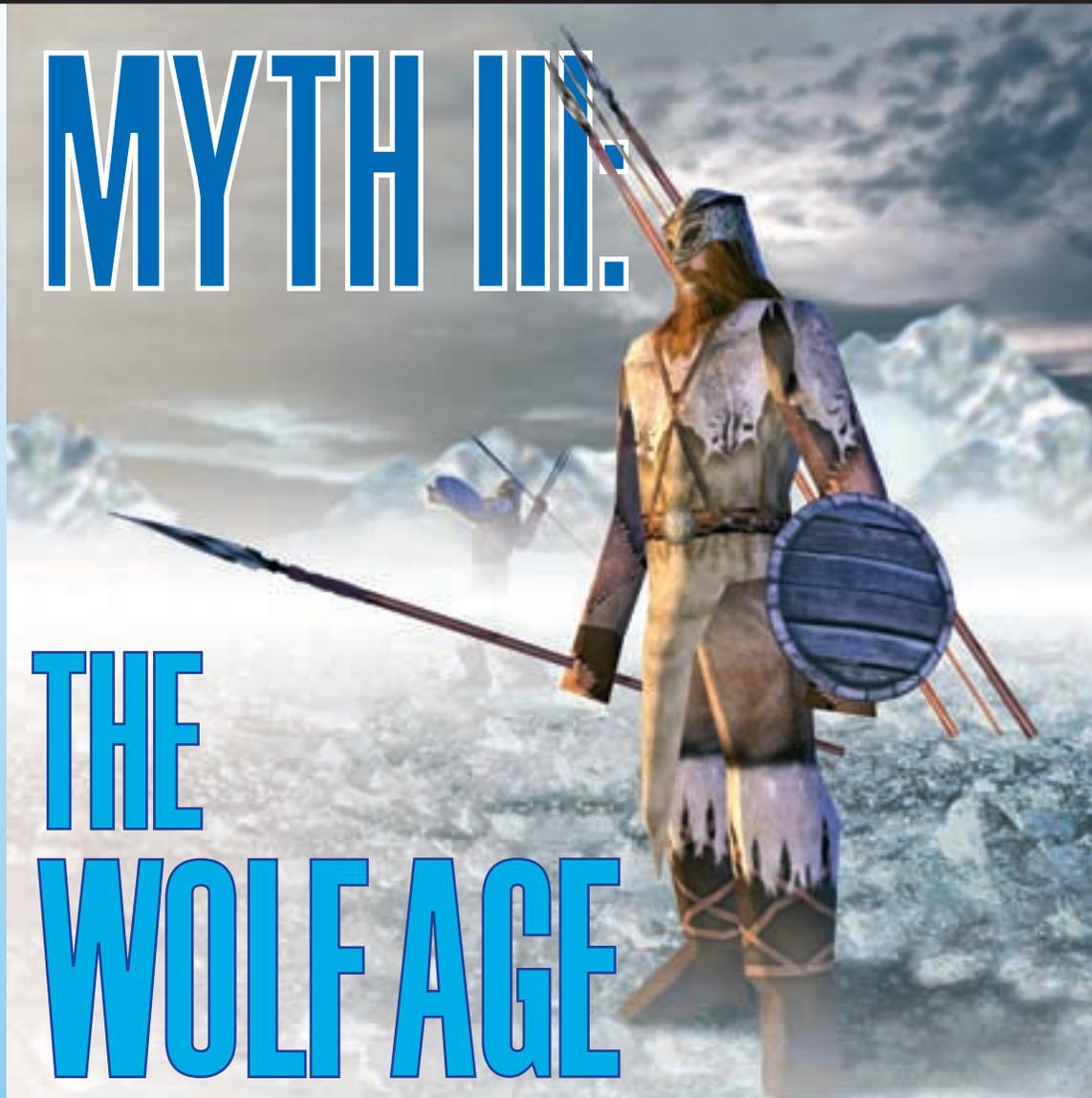


имел численное превосходство, а серьезные потери означали невозможность пройти следующие миссии. Вот мы и подошли к самому пикантному моменту. Дело в том, что Myth: The Fallen Lords ПРАКТИЧЕСКИ НИКТО не смог пройти до конца. Уж очень сложно было. От игрока требовалась нечеловеческая реакция и ловкость в обращении с мышкой. Если бой превращался в неуправляемую свалку — пиши пропало, миссию надо было переигрывать. К тому же, по тем временам у игры были высокие системные требования, и она притормаживала даже на мощных машинах.

Через некоторое время вышла вторая часть — Soulbrighter. И по своему порядковому номеру, и по сюжету, и по геймплею это был типичный сиквел. Он нес небольшие графические улучшения и ряд нововведений — типа боев в закрытых помещениях и нескольких новых юнитов. Однако с Myth II произошла очень забавная штука. Из-за пустяковой ошибки

MYTH III.

THE WOLF AGE



программистов при установке в любую директорию, отличающуюся от той, что предлагалась по умолчанию, при деинсталляции игра основательно чистила бедному геймеру жесткий диск. Разумеется, через пару дней появился патч, исправляющий это досадное недоразумение, но шуму было много.

Наигравшись в Myth II, народ начал с нетерпением ждать третьей части, но вместо этого... Bungie с потрохами продалась Microsoft и начала заниматься какими-то совершенно посторонними вещами, типа Opn и Halo. А Microsoft, не долго думая, уступила

ни Connacht the Wolf, объединившего в жестокой борьбе против Нежити и Трой разрозненные племена людей и ставшего их первым императором. Кстати, в первых двух сериях это древнее имя несколько раз упоминалось в старинных сказаниях. А в Myth I Connacht фигурирует собственной персоной под именем Balor. Вот такие дела творятся на свете... Впрочем, на нем список «старых знакомых» не исчерпывается. Помните Soul-blighter'a? А тысячу лет назад его звали Damas, и он был лейтенантом армии Connacht'a. Возможно, в ходе игры вы даже сможете узнать, как его угораздило стать Павшим Лордом.

мые разнообразные: от охраны важных персон и похищения артефактов до штурма замков. Несмотря на смену разработчика, по геймплею третья часть не будет сильно отличаться от своих предшественников. Если вы просто выделите отряд и направите его в бой, то через пару минут от солдат останутся только лужи крови и воспоминания. Ключ к победе — правильная расстановка войск с учетом рельефа и использование их тактических преимуществ. Количество юнитов всегда ограничено, а новых, увы, взять негде. Еще одна причина беречь каждого бойца заключается в том, что по мере накопления опыта солдаты начинают лучше рубиться, метче стрелять и не бояться врага.

Теперь — о новом движке, главной гордости разработчиков. Ведь основное нововведение **Myth III** — полная трехмерность. Отныне все юниты и все объекты на экране состоят из полигонов, что немедленно отражается и на графике, и на геймплее. Несмотря на то, что к данному моменту вышло уже множество 3D-RTS

лужи в понижениях рельефа. А поверхность земли останется красивой и реалистичной даже при максимальном приближении камеры — движок способен накладывать одновременно до 6-7 слоев 32-битных текстур. Поскольку игра выйдет и для PC, и для Macintosh, все эти навороты реализуются через интерфейс OpenGL.

Переходим к юнитам, коих будет целых 42. Разумеется, вернуться все самые популярные бойцы из предыдущих частей — берсеркеры, гномы-бомбисты и могучие великаны Трой. Мощный движок и здесь на высоте — на каждую фигурку наложена текстура 512x512, а количество полигонов составляет в районе 350-450 для существ размером с человека и около 1000 — для гигантов (например, у Трой, рост которых в три раза выше человеческого, каждый палец выполнен отдельно). Для анимации юнитов взята разработанная Ritual Entertainment скелетная система Tiki, уже с успехом использованная в таких играх, как Heavy Metal: F.A.K.K.2 и American McGee's Alice (между про-

Для анимации юнитов взята разработанная Ritual Entertainment скелетная система Tiki, уже с успехом использованная в таких играх, как Heavy Metal: F.A.K.K.2 и American McGee's Alice.



Отныне все юниты и все объекты на экране состоят из полигонов, что немедленно отражается и на графике, и на геймплее.



все права на игровую вселенную Myth молодому хищнику игрового рынка Gathering of Developers, которая в свою очередь поручила разработку третьей серии никому не известной команде Mumbo Jumbo. Так что давайте забудем обо всем, что было раньше, и попытаемся взглянуть на новую игрушку максимально свежо и непредвзято. Сначала — сюжет.

Действие **Myth III: The Wolf Age** разворачивается за тысячу лет до событий The Fallen Lords. Речь пойдет о подвигах легендарного героя по име-

Кроме того, под началом Первого Императора будут действовать еще две знаменитых личности: Shiver и Deceiver. И представьте себе, в одной из миссий все четыре легендарных героя окажутся у вас под началом! В общем, я начинаю понимать, почему ребята из Mumbo Jumbo решили вернуться в прошлое — ради вот таких интересных ситуаций.

Всего же в одиночной кампании **Myth III** будет 25 миссий, на протяжении которых игроку откроются все темные тайны прошлого. Задания — са-

(BattleZone I/II, Ground Control, Dark Reign II, Emperor: Battle for Dune...), ребята из Мумбо-Юмбо надеются создать нечто доселе невиданное по своей реалистичности и интерактивности. Например, если на экране происходит взрыв, то от него идет ударная волна, от которой наклоняются и ломаются деревья. А если солдат со всей дури врежется в дерево, то оно спружинит и отбросит его назад.

Отдельная песня — это световые эффекты. Летящие бутылки с зажигательной смесью оставляют в воздухе огненные траектории. Все юниты отбрасывают правильные тени. Но больше всего меня поразила одна сцена, показанная на E3. Вообразите: дело происходит ночью, и у каждого бойца в руке по факелу. Начинается сражение, и по мере того, как воины падают мертвыми, роняя свои факелы, картинка на экране становится все темнее и мрачнее. Разумеется, никуда не делась фирменная кровавость серии. Только теперь кровь стекает с возвышенностей и образует

чим, в Mumbo Jumbo работает несколько выходцев из Ritual). Про улучшенный AI бойцов можно даже и не упоминать — это как бы подразумевается само собой.

Специально для тех, кому игровых миссий покажется мало, в комплект игры входит редактор миссий Vengeance, который, как надеются авторы, сильно продлит ее активную жизнь. Кроме того, они планируют выделить для **Myth III** специальный сервер, наподобие Bungie.net.

Вот, собственно, и все, что на данный момент известно о третьей части великого тактического сериала. Обещания ребят из Мумбо-Юмбо звучат просто замечательно, но я пока воздержусь от чрезмерной восторженности, ибо есть одна штука, способная убить всю эту красоту на корню, — тормоза. Да, да, в игры, подобные **Myth III**, где все зависит от реакции игрока и быстроты полета камеры, НЕВОЗМОЖНО играть с тормозами, геймплей превращается в сущий кошмар. Так что скрестим пальцы и будем надеяться, что до осени разработчики успеют как следует оптимизировать свое творение. Если им это удастся — нас ждет стопроцентный хит. ●

Олег
Кафаров

Вообще, сейчас на рынке видеоигр наблюдается довольно любопытная тенденция: практически все уважающие себя компании, словно сговорившись, разом взялись за создание самых разнообразных виртуальных ужасов. И, похоже, главной их целью является максимальное насыщение игры лужами или озерами крови (иногда не самого лучшего качества — пример тому *Illbleed*) и безобразными монстрами, похожими скорее на облезлые нафталиновые чучела из кладовки с пуговицами вместо глаз, нежели на достойных нашего внимания виртуальных чудовищ! Если же дизайнерам и удавалось сотворить нечто действительно стоящее — то ситуация тут же нивелировалась совершенно отможенным управлением или откровенно глупой сюжетной линией! Но все это, будем надеяться, осталось в прошлом, а буквально завтра нас ожидает действительно качественный и, самое главное, продуманный продукт, имя которому: **Shadowman: 2econd Coming**.

Первая часть, печально известная обладателям PlayStationOne (из-за отвратительного качества) и достаточно неплохо зарекомендовавшая себя на Dreamcast и Nintendo 64, оставила о себе совсем неплохое впечатление, заставив нас обратить на нее внимание. Вторая же серия выйдет исключительно на PlayStation 2 и полностью



SHADOWMAN: 2ECOND COMING

Именно в эти жаркие летние деньки компания Acclaim вносит последние штрихи в один из самых ожидаемых проектов этого года на PlayStation 2 — Shadowman: 2econd Coming. Находящаяся в разработке вот уже более года, игра воплотила в себе все лучшее жанра horror adventure и представила это в никогда ранее не виданной форме!

лансировать на грани между миром реальным и мифологическим.

Мудрой оказалась идея разработчиков относительно самих демонов, их истории и индивидуальности! Все они взяты из фольклора разных стран, а не просто придуманы безумными художниками-извращенцами! От этого демоны, надо сказать, только выиграли! Уникальная индивидуальность и стильность дизайна оставляют исключительно приятное впечатление! В лице ле Ройя геймеру предстоит отправиться в увлекательное путешествие по разным странам мира: побывать в Англии, Ирландии, Ираке, даже России, не говоря уже о самом Подземном царстве! Любопытно, что каждый уровень выполнен в эксклюзивном ключе: его дизайн ничуть не похож на «интерьер» предыдущего уровня, монстры тоже абсолютно другие, а для того, чтобы преодолеть очередной этап, понадобится не просто пронестись по запутанным «данджеонам» из точки А в точку В, уничтожив крутящихся под ногами врагов и случайно попавшегося на пути босса. Геймплей в



Во время выставки E3 посетителям стенда Acclaim пришлось вместо *Turok 4* довольствоваться лишь новым *Shadowman*'ом. Впрочем, мало кто остался недоволен.

станет продолжением первой части. Действие сиквела начинается именно на том же месте, где мы распрощались с главным героем первой части — Майклом ле Ройем. Майкл — не совсем обычный человек. Все дело в том, что внутри него живут два существа. Днем он — нормальный человек, с наступлением же су-

мерек превращается в древнего воина магического культа вуду, наделенного недюжинной физической и магической силами.

На сей раз сюжет закручен вокруг некоего мистического общества Григори. Члены этого собрания, как оказалось, демоны разных стран, объеди-

ДОСЬЕ Платформа: PS2 Жанр: Horror adventure
Издатель: Acclaim Разработчик: Iguana Studios
Teeside Онлайн: www.acclaim.com
Дата выхода: III квартал 2001



нившиеся под лозунгом «Демоны всех стран — соединяйтесь!» для того, чтобы вершить судьбу всего человечества! Они вновь собрались с силами, чтобы осуществить священное предписание, пророчащее апокалипсис. Хотя они уже пытались сделать это пару тыщночек лет назад, но тогда это у них не получилось, а их предводитель — великий Асмодеус — пал. Стремясь реинкарнировать «вседемонического вождя» и вновь захватить власть, Григори уже начали наводить ужас на человечество. Главному персонажу придется постоянно ба-

Shadowman: 2econd Coming построен из совершенно непохожих друг на друга этапов, полных неожиданных загадок и врагов. Особенно, думаю, запомнится встреча с Бабой Ягой, которая является боссом снежного российского уровня!

Ле Ройю в его благородном квесте будут помогать девушка Нетти, внутри которой живет великая волшебница, карлик Джонти, открывающий путь в Загробный мир, и Томас Декон, прикованный к инвалидной коляске, друг Майкла. Там, где понадобится помощь Томаса, ле Ройю придется на бешеной скорости возить друга на коляске по запутанным подземельям, в то время как Томас будет неистово палить из своих пистолетов по всему, что попытается преградить дорогу.

Время от времени главному персонажу придется отложить в сто-

рону «обыкновенное» оружие (разновидностей которого, кстати, насчитывается несколько десятков!) и прибегнуть к использованию своих волшебных способностей. При использовании магии нам удастся насладиться потрясающими спецэффектами! Эти высококлассные графические решения прекрасно сочетаются и с великолепной графической проработкой каждого уровня, абсолютно каждой отдельной детали! Модель Майкла на сей раз выглядит безупречно: отлично прорисованная и анимированная с использованием самых передовых трехмерных технологий, она способна порадовать даже самого искушенного геймера! Мир игры удивительно большой и разнообразный, а для того, чтобы пройти **Shadowman: 2econd Coming** до

лишь ставить не виртуальные ужасы, а разнообразные захватывающие приключения!

На протяжении всей игры о развитии сюжета нам будут рассказывать видеозаставки, сделанные с особой тщательностью и ставшие от этого прекрасным примером отличной анимации!

Если вы являетесь поклонником Resident Evil, Illbleed, Turok и страшных шутеров, то **Shadowman: 2econd Coming**, несомненно, придется вам по вкусу! Разнообразие, непредсказуемость, динамичность развития сюжета, качественные графика и звук, увлекательность — вот те достоинства, которые выделяют продукт из серой массы многочисленных аналогов-клонов,

Спецэффекты в Shadowman 2 никак не назовешь передовыми. Однако все последние наработки в этой области Iguana использовала весьма искусно.



конца, по словам хвастливой Acclaim, понадобится просидеть у телевизора не менее пятидесяти часов, что революционно для проекта подобного жанра! В конце же, по заявлению продюсера проекта, нас ожидает непредсказуемая и неожиданная развязка! Что именно — история умалчивает! В игре также используется

представленных сегодня на рынке. Трудно сказать, что бы могло действительно испортить общее впечатление от игры, учитывая то, что проект находится все еще на стадии разработки. Можно лишь придираться к тому, что дизайн уровней выполнен немного в мрачноватом ключе, а в представленной на E3 игравельной демке

Если вы являетесь поклонником Resident Evil, Illbleed, Turok и страшных шутеров, то Shadowman: 2econd Coming, несомненно, придется вам по вкусу!

система реального времени, отвечающая за смену дня и ночи. От этого, естественно, будет полностью изменяться вся атмосфера уровней! Некоторых может отпугнуть тот факт, что так как жанр проекта — horror adventure, а следовательно, в нем присутствует огромное количество крови, убийств, крови, ужасов, опять крови, неприятных неожиданностей. Да, и еще раз крови, по количеству которой с **Shadowman: 2econd Coming** может сравниться лишь Illbleed. В целом же во главу угла разработчики стара-

немного чувствовалась незаконченность в управлении и слегка скованных движениях героев.

Выношу вердикт: тщательно взвесив все достоинства ожидаемого проекта и тщетно попытавшись отыскать хоть что-нибудь, за что можно было бы упрекнуть Acclaim, пришел к выводу, что готовящаяся скорая премьера (которая произойдет ближе к концу лета) станет настоящим блокбастером как на PlayStation 2, так и во всей игровой индустрии! Лично я жду появления продукта на свет с большим нетерпением!

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



(Sony) AIBO Entertainment Robot
\$2499.99



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

[095] 258-8627
[095] 928-6089
[095] 928-0360
[812] 276-4679

DC	\$159.99 DreamCast (NTSC) НОВАЯ ЦЕНА	\$65.99 (DC) Sonic Adventure 2	\$39.99 Джойстик для DC	\$63.99 (DC) Crazy Taxi 2 (DC) Crazy Taxi 2
N64	\$149.99 Nintendo 64 (US) with Purple Controller	\$79.99 (N64) Mario Party 3 NEW	\$29.99 (N64) Mystical Ninja НОВАЯ ЦЕНА	\$79.99 (N64) The World is not enough
GBA & GBC	\$104.99 (Color) Game Boy	\$19.99 GB Power Handles	\$47.99 (GB Color) Toni Hawk Pro Skater 2	\$25.69 (GB) Pinocchio
	\$55.99 (DC) Virtue Sinker 2	\$63.99 Toni Hawk Pro Skater 2 NEW	\$63.99 Ready To Rumble Boxing - Round 2 NEW	\$63.99 F-Zero Maximum Velocity
PS One	\$159.99 (PSX-US) PS One	\$319.99 Game Boy Advanced с 2-мя играми и Power Pack СКОРО!	\$65.99 (PSX-US) PS Fear Effect 2: Retro Helix	\$9.99 (PSX-US) Nanotek Warrior Special Price



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных
услуга 48 часов **Money Back**, смотрите подробности на www.e-shop.ru



Алексей Усачев

В начале была идея. Потом — непонимание. После — слава... К счастью или к сожалению, именно такое в большинстве случаев и происходит с великими людьми. По крайней мере, с Фрэнком Патриком Хербертом (Frank Patrick Herbert) вышло именно так.

FRANK HERBERT'S DUNE

action от третьего лица. Что-то вроде Tomb Raider, но не так запущенно.

Глядя на скриншоты, можно с уверенностью сказать, что Cryo Interactive настроены серьезно. Хотя на данный момент игра выполнена процентов на 30, уже сейчас можно лицезреть краткую демонстрационную версию. В ней можно ощутить себя в шкуре Пола Атрейдеса и побегать в таком виде по безграничным просторам Арракиса (Arrakis). Нелегкое это занятие. Оставленному одному посреди пустыни главному

Вспомним седой 1965 год, когда вышла в свет одна из первых книг Фрэнка Херберта под названием «Дюна». Тогда люди не подозревали, что в будущем эта книга станет мировым шедевром, а поэтому препятствовали появлению книги на свет, даже не подозревая об этом, но... книга все-таки появилась. А потом была и слава. Впоследствии «Дюну» сравнивали по масштабу и размаху с произведением не менее авторитетного автора, Толкиена, — «Властелином Колец»...

Естественно, такое событие не остается бесследным, и вскоре (в 1984

году) по «Дюне» снимается фильм. В начале 90-х компания Cryo Interactive решила воспользоваться моментом и сделать игру Dune. Frank Herbert's Dune задумана в качестве своеобразного продолжения как раз той самой первой «Дюны», о которой и была речь. Помнится, совсем недавно читатели упрекали нас в том, что мы уделяем недостаточно внимания игре под названием Dune. Что ж, настало время исправить такое положение дел. Случай подходящий.

Так вот, как и в прошлый раз, на пороге Cryo Interactive, правда, уже не одни, а вместе с компанией

Новая Dune является чуть ли не прямым последователем оригинальной авантюры от Cryo. Но только в полном 3D, разумеется.



ДОСЬЕ

Платформа: PC/PS2 **Жанр:** Action-Adventure
Издатель: TBA **Разработчик:** «Cryo» and «Widescreen Games» **Онлайн:** dune.cryogame.com
Дата выхода: 2002 год

Widescreen Games. Не мудрено, что Cryo опять взяли за сладкий кусок под названием Dune, ведь совсем недавно вышло продолжение Dune II, именуемое Emperor: Battle for Dune. Чтобы не отставать от своих коллег, решили заново миру показать, «кто в доме хозяин».

Начнем, пожалуй, с того, что Cryo в первую очередь задумывают сделать игру для PlayStation 2, а уж потом и для PC, но разница по времени будет совсем незначительная, так что остается только порадоваться.

По обещанию разработчиков, действие в игре будет происходить в предельно далеком будущем, а именно в 10191 году. Сюжет, как это уже стало привычно, будет повествовать о вечной борьбе двух могучих семей: дома Харконнен (Harkonnen) и дома Атрейдесов (Atreides). Наверняка вы уже догадались, что играть вам придется как раз в роли того самого Пола Атрейдеса (Paul Atreides), который и фигурировал в первой части Dune. Игра будет представлять собой более-менее типичный

герою приходится нелегко, ибо многочисленные черви быстро его находят. После этого мы можем стать свидетелями впечатляющей погоня, наглядно демонстрирующей возможности Шай-Хулудов. Мало того, по мере того, как Пол бродит по пустыне, ему постоянно встречаются всяческие ловушки (зубучие пески). Попасть в них — значит подвергнуть себя на 90% смерти, но выбраться все же можно.

Кстати, с графической точки зрения игра уже сейчас обязывает отдать должное ее разработчикам. Полный 3D и все вытекающее из него. Правда, разработчики не сделали пока плавающую камеру, а остановились на одном ракурсе, но, пожалуй, это не так уж и плохо. ●

САМОГОНКИ

samogonki.ru



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

НО!!!

Фанатам аркадных безумств
и яростных перестрелок
REAL-TIME гарантирован!



Олег
Коровин



NBA STREET

Electronic Arts делает баскетбольный симулятор. А-а-а!.. Спокойно. Я имел в виду — EA делает новый, отличающийся от других ее творений баскетбольный симулятор. Вау! Вот и я тоже думаю: вау! Что-то с ними там случилось. Вообще-то, NBA Street — это игра, где нововведения не будут заканчиваться на нескольких новых фамилиях, внесенных в список игроков, и добавлении анимации ногтей на ногах баскетболистов. Однако, на сей раз нас ждет что-то новое в самом игровом процессе. А вообще давно пора было — американцы обожают street ball.

Играем на открытых площадках, трое на трое, до 21 очка. Каждое попадание приносит одно (а не два, как обычно) очко, удачно реализованный бросок из-за трехочковой линии — два. **NBA Street** ближе к action'у, чем к спортивному симулятору, благодаря новым правилам... вернее почти полному их отсутствию. Фолов не будет! Делать можно практически все. Вспомним времена спорта без правил. Эх, скрестить бы эту игру с Tekken — цены бы ей не было...

Помимо простых движений будут еще special moves, главная прелесть которых — повышенная крутость и красивость. К тому же, их можно объединять в комбы для достижения наибольшего эффекта. За выполнение special moves вам начисляются специальные очки, которые учитывает gamebreaker. Когда наберете определенное их количество, вам по-



Фолов не будет! Делать можно практически все. Вспомним времена спорта без правил. Эх, скрестить бы эту игру с Tekken — цены бы ей не было...

ристик, которые будут учитываться при выполнении трюков. Таким образом, у сопляка-задохлика может не получиться какой-нибудь жутко навороченный move, и он просто растянется на площадке... возможно, даже в слезах :).

В **NBA Street** представлены два игровых режима. City circuit — основной. По сути, это чемпионат. Вы поочередно расправляетесь со все более крутыми командами, стремясь к вершине. Все команды разделены по регионам. Победив всех соперников в одном регионе, вы играете против местного босса — некоего особо крутого баскетболиста. Побеждаете — идете дальше. Финальным боссом будет легендарный Michael Jordan. Интересно, что, одержав победу над командой, вы получаете право взять себе игрока из нее. Таким образом в игру вводятся элементы менеджмента. В пределах региона вы можете выбирать, в каком порядке против вас будут выступать команды соперников. Так что всегда можно сначала обыграть тех, у кого находится жизненно необходимый вам баскетболист, а потом уже с легкостью расправиться с остальными — благодаря кадровым пополнениям.

С графикой здесь все в порядке. Просто приятная на вид игра. Мы не ждем каких-то чудес от исполнения моделей игроков... и мы их не получим. А вот анимация на высшем уровне. Количество их (анимаций) измеряется сотнями, если не тысячами. Взять хотя бы броски: мало того, что их просто куча видов, так каждый из них еще будет по-разному выполняться, в зависимости от положения бросающего по отношению к корзине. Самое пристальное внимание уделяется игровым площадкам, коих будет 12. С выходом действия на улицу мы сможем забыть о скучных и однообразно выглядящих спортзалах — да здравствует живой город! Очень стараются художники, работающие над background'ами, на которых мы увидим достопримечательности того региона, где играем. Все для блага человека.

В общем, это, конечно, не прорыв, но по крайней мере выход из стагнации. Уже хорошо. А если разработчики постараются, то может получиться вообще классная игра, красивая, динамичная, стильная и захватывающая. Хотя на успех ее на американском рынке это вряд ли повлияет — американцы баскетбол в любом случае сметут. ●

ДОСЬЕ

Платформа: PS2 **Жанр:** спортивный симулятор
Издатель: Electronic Arts **Разработчик:** Nu FX
Онлайн: www.ea.com
Дата выхода: лето 2001

лагается бонус — забитый мяч не только добавит очков вашей команде, но и уменьшит их количество у противоположной, сильнее увеличивая разрыв в счете. У каждого игрока есть определенный набор характе-

Replay



Трюковым элементам и новом SSX придается особое значение. Почти как в Tony Hawk.

Олег Коровин

SSX TRICKY

«Не все коту «Матрица», — сказал я как-то, выходя из кинотеатра после просмотра не-супер-шедевра. Это, как всегда, относится не только к кино. В то время как на стезе баскетбольных симуляторов в исполнении Electronic Arts намечились хоть какие-то изменения, издательство явно не хочет изменять себе и компенсирует «упущение» в других спортивных играх. То есть можно быть спокойным: свою порцию игр, сделанных по принципу изменения названия и ничего более, мы все равно получим. На сей раз ждем SSX Tricky.

Помнится, на launch PlayStation 2 SSX пользовался довольно внушительным успехом и, в принципе, заслуженно. Конечно, ничего революционного там уже тогда не было: обычное сочетание гонок и исполнения трюков на сноуборде, но сочетание это оказалось чуть лучше, чем у других представителей жанра. Вот и получилось весьма достойно. А теперь к зиме пришла пора выпускать новую часть. Да-да, именно продолжением именуется **SSX Tricky**. Знаете, даже когда пишешь про expansion pack'и, порой хочется сказать, что можно было бы разработчикам побольше всего включить в свое творение. А тут вроде сиквел, а... Ах да, я забыл, что речь идет об Electronic Arts, а не просто о каком-то там издателе. Что ж, тогда нам не привыкать. Тем более, что, не будь на такие проекты спроса, выпускать бы их никто не стал.

Значит так, нововведения. Хм-м-м... будут новые трассы. Удивлены? Я — да, могли бы старые оставить, зачем перенапрягаться. Хотя подождите, они все-таки оставили. Наравне со сделанными с чистого листа треками будут и перекочевавшие из предыдущей части игры. Причем не стоит думать, что разработчики просто взяли и переписали кусочки оригинального SSX. «Старые» трассы были подвергнуты доработке, так что там теперь

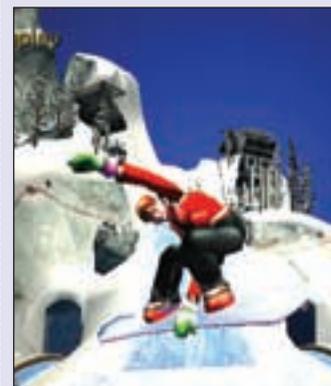
сглажены некоторые повороты, добавлены новые деревья на обочине — в общем, если не будете особо присматриваться, можете вообще знакомых мест не узнать. Кроме того, для каждой трассы можно установить режим snowoff, тогда на ней появятся дополнительные интерактивные элементы и чуть-чуть изменится background.

С персонажами практически та же история. Шесть придут из преды-

дущей части игры плюс шесть новых. Вроде как поработали над тем, чтобы каждый персонаж был не просто набором полигонов, а запоминающейся личностью. Для этого решено было улучшить анимацию лица и пригласить известных актеров для озвучивания героев. Также появится такой элемент, как взаимоотношения между персонажами. В начале и конце заездов будут анимационные вставки, где они и проявят всю свою любовь и уважение друг к другу. Как и в первой части игры, каждый из героев обладает своим набором характеристик, влияющих на качество выполнения трюков, скорость езды и легкость вхождения в повороты.

Кстати, появятся и новые трюки, более сложные для исполнения, но и более интересные. Физическая модель тоже улучшится, правда, не совсем понятно, что это будет означать. А вообще, если говорить о технических новшествах, то их здесь хоть отбавляй: будет куча графических режимов, включая поддержку широкоформатных телевизоров; много наворотов и со звуком — обладатели огромных ящиков с подбавляющей аудиосистемой помимо графики смогут наслаждаться и объемным звучанием: наличествует поддержка Dolby Digital 5.1

Как видите, новаций столько, что год ожиданий можно смело называть прожитым не напрасно. Правильно, больше игр хороших и разных. А еще хорошо, когда есть в



этом мире стабильность, олицетворением которой по праву можно считать Electronic Arts, от которых, помимо NFL, FIFA, NHL и т.д., теперь можем ждать еще и SSX — такой же стабильный и не меняющийся с годами. ●

ДОСЬЕ

Платформа: PS2 Жанр: sports
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Electronic Arts
Онлайн: www.ea.com Дата выхода: зима 2001

Алексей
Усачев

OZZY'S BLACK SKIES

Мама, Мама, I'm coming home... Знакомые строчки? Думаю, что для поклонников творчества Ozzy Osbourne — да.

Для кого они не знакомы и кому не знаком даже сам Ozzy, могу пояснить, что это весьма хороший музыкант, певец и композитор, а строчки, как вы догадались, — это из его песни (одной из самых удачных). Но дело даже не в этом. Дело в том, что компания iROCK решила сделать игру, в названии которой фигурирует имя Ozzy Osbourne. К чему оно и зачем iROCK решили это сделать, нам с вами и предстоит выяснить.

Изюминка игры состоит в трех воплощениях Короля Оззи (King Ozzy) из магической земли Fraewyn, где и будут происходить события. Таким

образом, в **Ozzy's Black Skies** будут три кампании. Такая творческая задумка авторов хорошо пересекается с реальностью. Кому плохо известно творчество Ozzy, поясню, что на сцене он уже тридцать лет и за эти 30 лет как бы пережил три эпохи своей жизни. Например, в семидесятых он дебютировал с группой Black Sabbath и создал себе репутацию сорвиголовы. В восьмидесятых занялся собственными серьезными работами. И, наконец,

ДОСЬЕ

Платформа: PC/PS2 Жанр: Action/Flying Simulator Издатель: TBA Разработчик: iROCK Interactive Онлайн: www. Дата выхода: конец 2001



в девяностых стал уже более спокойным семьянином и счастливым человеком.

Если у вас работает логическое мышление, то вы уже догадались, что каждая из кампаний будет посвящена определенному этапу жизни Ozzy Osbourne'a. В процессе игры нам придется управлять армией пернатых собратьев. Только приготовьтесь к тому, что это будут далеко не поющие соловьи, а наоборот — страшные чудища, готовые съесть любого, кто попадется им на пути. Теперь попытайтесь себе вообразить, что все это еще будет происходить в трех мирах: Pariah, Chrysalis и Virtwyn.

Мир Pariah весь пропитан смертью и окажется под контролем представителей черной магии. В нем будут обитать изгнанники, неудачники,

будет царить безумие и процветать криминально-уголовный элемент. Армия Pariah будет состоять из ужасных демонов, до костей прогнивших бессмертных драконов и динозавров. Мир Chrysalis по сравнению с Pariah гуманен, но не так уж что бы и совсем. Там придется не только пользоваться природными ресурсами, но и скрещивать животных в надежде получить новые, более совершенные виды. Мир Virtwyn символизируют сила и благородство. В нем процветают белые тона. В этом мире вам придется управлять грифонами и птицами Рух. По задумке в игре будет порядка тридцати уровней, по десять на каждую кампанию.

Если взглянуть на игровой процесс **Ozzy's Black Skies**, то надо сказать, что, по сути, он представляет собой фантастический симулятор, в котором игроку предстоит управлять двадцатью четырьмя существами. Естественно, не всеми сразу, а по отдельности. Что не может не радовать, так это то, что каждое существо будет иметь свою физическую модель, свой вид, свое, если можно так сказать, обмундирование и свою грузоподъемность. Кстати, вы видели когда-нибудь, как летают танки? Могу вас обрадовать — по словам разработчиков, скоро уви-

дите. Вообще общего между существами немного. Во-первых, все могут летать и у всех есть два вида вооружения: основное и вспомогательное. Могу вас обрадовать еще тем, что в игре будут powerup'ы.

Графика перед вами. Что нельзя не упомянуть, так это то, с помощью чего разработчики достигли такого результата. Чудо техники — движок RFE (RFE). С помощью него будут продемонстрированы принципиально новые фишки в области 3D графики. Да что я говорю — посмотрите сами на скриншоты.

В довесок, чтобы окончательно убедить вас в том, что игра достойна внимания, хотел бы напомнить о том, кто работает над проектом **Ozzy's Black Skies**. Работают люди, которые в свои времена делали такие шедевры, как X-COM, Civilization и серии Command & Conquer. В общем, see you on the other side... ●



Чудо техники — движок RFE (RFE). С помощью него будут продемонстрированы принципиально новые фишки в области 3D графики.

ТЕПЕРЬ НАСТОЯЩИЕ!!!

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2

- Нефтехранилище обеспечивает топливом сеть АЗС
- Грузовик с полуприцепом-цистерной необходим для перевозки топлива
- На стоянке можно купить новую машину или нанять опытного водителя
- По радию можно связаться с дилером или мафией, чтобы заказать понравившийся автомобиль
- Но не удивляйтесь, если грузовик окажется подержанным или ворованным
- В игре 83 персонажа с оригинальными характерами и поведением
- Среди встречных машин можно встретить не только легковушки и внедорожники, но даже автобусы и катки
- По радию можно связаться с любыми водителями, милицией и даже мафией
- Мафию можно использовать в своих целях, чтобы навредить конкуренту
- Следите за скоростью - по дорогам расставлены камеры слежения
- Помните о светофорах! ДТП влетит в копеечку
- Милиция в игре штрафует за любую провинность
- Но можно попробовать дать взятку (если получится)
- В таком окне дается вся информация по предлагаемому заказу
- Карта имеет несколько режимов приближения
- Индикаторы состояния машины и запаса горючего
- Индикатор запирающего механизма полуприцепа
- Время, оставшееся до истечения срока действия лицензии на найм
- Встроенный пейджер
- Система контекстных подсказок

© 2001 Фирма "1С", © 2001 Softlab-Nsk



В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ

AIRBLADE

Олег Кафаров



каком направлении ему требуется двигаться. Эта система очень напоминает Crazy Taxi (впрочем, как и постоянно нервнующий таймер, извещающий об истечении времени). Кататься же можно по перилам, проводам, соединяющим небоскребы, рельсам — по чему душа пожелает!

Сравнивая Airblade с Tony Hawk 3, даже невооруженным глазом заметен явный перевес в пользу первого. Обширные уровни с множеством виртуозно выполненных деталей (куча пешеходов и машин на улице, бесчисленные закоулки с прикольными секретными местами в зданиях), прекрасная анимация и впечатляющая графика в состоянии заставить нас задуматься: а не пора ли отправить Tony Hawk на заслуженный отдых? Единственное, в чем Airblade пока уступает, — так это

Новинка от Criterion Studios, призванная затмить Tony Hawk 3, еще далека от своего завершения, однако уже сейчас можно с уверенностью предположить, что ей суждено будет стать одной из самых привлекательных и экстравагантных творений на PlayStation 2.

До сих пор нам было мало что известно по поводу сюжета игры, да и вообще, все заявленное английской компанией было очень туманно и расплывчато. Недавно создатели решили и вовсе поменять название и заменили почему-то не понравившееся им Stunt Squad пафосным Airblade. Но нам все же удалось узнать некоторые детали нового проекта, и мы с удовольствием с вами ими поделимся!

Оговорюсь сразу: ничего общего с визуально похожим на новый продукт TrickStyle, созданным компанией в свое время на Dreamcast, Airblade не имеет. Теперь игровой процесс не сводится просто к езде на скейте — теперь, напротив, главной вашей задачей будет выполнение динамичных, суперувлекательных миссий. Действие происходит в недалеком будущем и завязано вокруг корыстной, полукриминальной нефтяной GCP Corporation, готовой ради наживы на любые действия. Один изобретательный тинейджер по имени Оскар сделал феноменальное открытие — изобрел источник неиссякаемой энергии. Впервые испытать свое открытие он решил, установив его на скейтборд. В результате получилась доска, способная бешено разогнаться и парить в воздухе. Решив немного подзаработать, Оскар продает изобретение той самой корпорации. GCP же, испугав-



Airblade по сути является неким «доморожденным» Tony Hawk, который Sony разрабатывает на всякий случай, если поссорится с Activision, например.

шись обвала нефтяного рынка, захватывает юного техника вместе с его изобретением. Но тут на помощь приходят друзья — безумный скейтбордист Итан и хакер Кэт. Им удастся заполучить супердоску и теперь их главная цель — освобождение Оскара.

В принципе, это и есть весь сюжет проекта. Главной же задачей геймера будет выполнение самых разнообразных миссий, разбросанных по многочисленным уровням, разбросанным в самых разных частях некоего футуристического города. На самом деле,

Airblade чем-то очень напоминает дримкастовский Jet Grind Radio. Тот же первоклассный дизайн, те же зрелищные каскадерные трюки. Помимо освоения мастерства выполнения умопомрачительных трюков, вам также придется выполнять увлекательные задания. На E3, например, нам было предложено попытаться сбежать из здания GCP Corporation. Для этого было необходимо обезвредить охранников и разбить все видеокamеры слежения. В помощь игроку на экране расположена специальная стрелка, подсказывающая геймеру, в



ДОСЬЕ

Платформа: PS2 Жанр: Action
Издатель: SCEE Разработчик: Criterion Studios
Онлайн: www.criterion.co.uk
Дата выхода: Осень-зима 2001



управление. Дело в том, что старательные разработчики наделили главного персонажа огромными возможностями: он может цепляться за стены, хватать предметы, выполнять трюки, сумасшедшие прыжки и многое другое. Поэтому над созданием удобного управления Criterion Studios следует еще хорошенько поработать!

В Airblade можно играть как одному, так и вдвоем, как в story mode, так и в stunt mode, в котором главной задачей будет оттачивание мастерства.

Заявленная пока только на европейском рынке, Airblade обязательно должна будет появиться и в Америке. У нее есть практически все шансы составить достойную конкуренцию Tony Hawk 3 и стать одним из топ-проектов на PlayStation 2 этой осенью!

НОВОЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ ПОКОЛЕНИЕ

НОВОЕ

NEW MUSIC GENERATION



DROPSHIP



PlayStation 2, хоть и с небольшим опозданием, все же начинает набирать обороты, обогащая свою игротеку достойными проектами, призванными закрепить за консолью титул лучшей приставки. Именно такой вывод напрашивается после знакомства с большим разнообразием великолепных, ни на что не похожих проектов, создаваемых под платформу от Sony.

На E3 стенд PlayStation 2 сумел привлечь к себе не меньшее внимание, чем экспозиции конкурентов. Что и говорить, а руководство компании, наконец, осознало, что на одном только имидже первой PlayStation далеко не уедешь, особенно в схватке с такими гигантами игровой индустрии, как Nintendo и Microsoft. Именно поэтому Sony на выставке не перетавала нас удивлять и отчасти шокировать.

Английская Camden Development Studio, объявившая о релизе некоего **Dropship** еще более года назад, решила напомнить о своей разработке и обнародовать некоторые детали своего нового детища. И если год назад мы считали **Dropship** весьма посредственным, ничем особо не выде-



Проект Dropship проделал долгий путь от маловпечатляющей технологической демки до полноценного, и вполне интересного стратегического эксперимента.

ДОСЬЕ

Платформа: PS2 Жанр: action
Издатель: SCEE Разработчик: Camden Development Studio
Онлайн: www.scee.com
Дата выхода: I квартал 2002

Иногда же придется просто вести разведку за базой противника, выслеживая маршруты полетов его челноков и разрушая его стратегически важные объекты.

Истинное же удовольствие получаешь от того, когда наблюдаешь за игрой со стороны! Англичанам удалось создать

тов! Действительно, судя по скриншотам, можно лишь в очередной раз удивиться, как такое можно было создать! Команде Camden Studios Development одной из первых удалось реализовать настоящий потенциал PlayStation 2!

Но и в этой бочке меда все-таки нашлось место для ложки дегтя! Стремясь как можно лучше раскрыть потенциал консоли, разработчики, к сожалению, не уделили должного внимания дизайну уровней. В результате они получились темноватыми и немного однообразными. Что касается моделей самих летательных аппаратов, то они могли бы быть более впечатляющими. По своей концепции **Dropship** немного напоминает **Incoming**. Время от времени геймеру придется покидать место за штурвалом и пересаживаться на другие транспортные средства — вездеход, например.

Помимо великолепной графики, нас ожидает примечательное звуковое сопровождение. Создатели продукта обещают, что в эфире мы постоянно будем слышать приказания с базы, переговоры с другими пилотами и даже с вражескими кораблями!



ляющимся проектом, то теперь, думаю, нам придется изменить свое мнение!

Это касается как самого игрового процесса, так и технической стороны проекта. Говоря о жанре, к которому относится **Dropship**, надо сказать, что точно и однозначно его определить невозможно. С одной стороны, это авиасимулятор, с другой — экшн, с третьей — военная стратегия. Так, в начале практически каждой миссии геймеру придется доставить на чел-

ноке группу боевиков или военную технику в определенное место, после чего ему предстоит руководить деятельностью группы, перебрасывая часть ее на фронт, оставляя другую в тылу. Во время же самих сражений сложа руки сидеть тоже не придется — ваш летательный аппарат оснащен по последнему слову техники и способен в одночасье уничтожить любой объект противника! Вы сможете использовать ракеты воздух-воздух, ведя сражения с вражескими космическими кораблями.

нечто неопишное (в хорошем смысле слова): перед геймером открывается необъятное пространство, открывающее полную свободу действий! И это не голословное утверждение: по заявлению разработчиков, каждый уровень будет представлять собой территорию, равную примерно 1600 квадратным километрам с высотой в 3 километра! Не будет ни малейшего намека на туман, который зачастую используется разработчиками для сокрытия визуальных недостатков. Одновременно на экране будет отображаться до 250 тысяч (!) объек-

Из всего этого речевого потока нам придется отбирать самое необходимое и следовать разным ценным указаниям, которые, в зависимости от развития событий, будут приходиться с орбитальной станции.

Dropship обещает стать воплощением нашей мечты о полной свободе полета с безупречным управлением и потрясающей графикой! В продаже игра появится в начале декабря в Европе, о релизе в США пока идут споры. ●

КАПИТАН ЗОД ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

ВСЬ ТИРАЖ УКОМПЛЕКТОВАН СПЕЦИАЛЬНЫМ ВЫПУСКОМ
ЖУРНАЛА "СТРАНА ИГР", ПОСВЯЩЕННЫМ ИГРЕ
Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ.

КУПИ ИГРУ — ПОЛУЧИ ПРИЗ!

ФУТБОЛКИ "Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ",

КРУЖКИ "GAMELAND",

ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ИГРЫ.



В МАГАЗИНАХ
И ЖУРНАЛЬНЫХ
КИОСКАХ ГОРОДА

С ИЮЛЯ 2001

СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАЙТЕСЬ В КОМПАНИЮ "СОФТ КЛУБ",
ТЕЛ. 232-6952, E-MAIL: SALES@SOFTCLUB.RU



Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ

Дмитрий
Эстрин



Без Z мир был бы скучен. И сложно сказать, что произошло бы с миром, если бы ребята из Bitmap Brothers не взяли за продолжение Z. Теперь тысячи фанатов могут вздохнуть с облегчением.

Гениальная концепция в современной реализации — это, в сущности, краткое и самое точное определение того, что представляет собой **Z: Стальные Парни** (в оригинале Z: Steel Soldiers). Идея, которая до сих пор остается оригинальной, плюс расширенные игровые возможности, плюс великолепная графика — вот что подарила нам на этот раз фирма Bitmap Brothers. Отрадно и то, что продолжение Z не прошло мимо внимания наших локализаторов, и у каждого из российских пользователей есть возможность получить удовольствие от блестяще адаптированной для местных условий версии игры.

Статью, посвященную продолжению Z, нужно начинать непосредственно с рассказа о самом Z. Уж слишком много этой игре удалось перевернуть. Достаточно того, что в далеком 1996 году наши представления о real-time стратегиях полностью изменились. В то

время жанр RTS переживал невероятную популярность и одновременно приближался к своему логическому кризису. Практически в каждой статье, посвященной той или иной стратегии в реальном времени, мелькало слово «клон», игры действительно были похожи друг на друга (а также — на C&C) как две капли воды, новых идей не было, мир задыхался от обилия принципиально одинаковых продуктов. Z совершил концептуальный переворот. Тогда могло показаться, что детище Bitmap Brothers обречено на провал. С ума сойти — нестандартная схема игрового процесса в RTS! Разработчики замахнулись на святое! Где любимый сбор ресурсов? Где ненаглядный tank rush? Почему все так быстро и отчего все так непонятно? Что это, в конце концов, за графика и к чему такой стейб? На удивление многим, Z стал популярен. Более того, выход Z ознаменовал начало конца клонмейкинга, а это тогда для нас значило очень многое. Теперь, спустя 5 лет, мы вполне обоснованно можем назвать проект Bitmap Brothers революционным, не греша против истины.

В чем причина успеха Z? Разумеется, в оригинальности. Z для своего времени действительно был безумно оригина-

Внимание!

В спецвыпусках «Страны Игр», посвященных игре Z: Стальные Парни, вместе с игрой вы можете найти купон на получение приза! Покупая спецвыпуск, вы автоматически станете участником розыгрыша призов «Стальные Парни в России». Вы можете выиграть: фирменную футболку Z: Стальные Парни, фирменную кружку (game)land, игру «Проклятые Земли» в комплекте со спецвыпуском «Страны Игр», а также великое множество других сувениров. Вручение призов состоится в редакции журнала «Страна Игр»!

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: real-time стратегия
Издатель: СофтКлуб Разработчик: Bitmap Brothers
Онлайн: www.zsteelsoldiers.com/
Требования к компьютеру: PII 266, 64 MB RAM,
Win'95/98/2000



Как видите, территории в Z: Стальные Парни отличаются большим разнообразием. Неплохие текстуры на поверхности земли, хилые, но многочисленные деревца. И куча места для танков.

Начинается игра с забавнейшего ролика в духе старых комиксов. Юмор, дизайн, стиль — все безупречно. Такими могли бы быть иллюстрации к романам Станислава Лема, по крайней мере, концептуально ролик вполне подходит.



лен. Во-первых, сама идея. Игровое поле поделено на неравные территории. Территории необходимо захватывать. Чем больше захваченных территорий, тем быстрее пополняются ресурсы и, соответственно, тем больше можно сделать юнитов. Таким образом, стратегическая модель была неповторима и уникальна. Во-вторых, Z помимо всего прочего казался пародией на большинство стратегий в реальном времени. Отличный юмор, качественные шутки и совершенно великолепные мультипликационные вставки не позволяли скучать в процессе прохождения игры. Для 1996 года все это было неожиданно, ярко и оригинально.

Сюжет игры традиционно связан с конфликтом двух корпораций, «ТрансГлобал» и «МегаКом».



После продолжительных и разрушительных войн роботов был-таки подписан мирный договор, но... провокации одной из сторон могут разрушить хрупкое перемирие. В дело нужно вмешаться.

Начинается игра с забавнейшего ролика в духе старых комиксов. Юмор, дизайн, стиль — все безупречно. Такими могли бы быть иллюстрации к романам Станислава Лема, по крайней мере,

концептуально ролик вполне подходит. В локализованной версии игры особое внимание хотелось бы обратить на высочайшего качества озвучку.

Первый раз оказавшись среди трехмерных пейзажей продолжения Z, сложно сдержать свое восхищение. На прародителя серии, надо сказать, мало похоже. Графика первого Z, как вы помните, отличалась редкостным

примитивизмом. Теперь все трехмерно, чрезвычайно красиво и высокотехнологично. Впрочем, о графике мы поговорим чуть позже.

Основные принципы игрового процесса не претерпели значительных изменений. Для достижения успеха необходимо захватывать территории, направляя к символическим флажкам роботов-пехотинцев. Эта задача ос-

Дмитрий Эстрин

9

Достоинейшее продолжение легендарного Z. Игра уникальна по целому ряду причин и способна подарить привередливому игроку массу приятного времени.

Сергей Амирджанов

8

Полноценное продолжение одной из самых оригинальных стратегических игр прошлых лет. Чуть меньше юмора, чуть больше серьезности.

Борис Романов

9

Игра великолепна. С прохождением каждого уровня «Стальные Парни» затягивают все больше и больше.

Максим Заяц

8

Став трехмерными, «Стальные парни» ничуть не стали хуже... просто, они теперь немного другие - более солидные и серьезные.

34
средний балл
8,5



ДЖУНГЛИ



ЛЕДЯНЫЕ РАВИНЫ



ПУСТЫНЯ



ЛЕСА



ВУЛКАНЫ

ложняется тем, что противник занимается тем же самым. Соответственно, перманентные военные конфликты неизбежны. Основным мотивом служит сама концепция игры. Так, например, в **Z: Стальные Парни** просто нереально замкнуться в обороне. В этом случае противник получит неоспоримое преимущество и сможет без труда сломать самую крепкую линию обороны с помощью огромной армии. Хотя, с другой стороны, постоянно атаковать противника также сложно — вы просто не успеете тратить получаемые ресурсы для того, чтобы формировать дополнительные отряды. То есть для успешного ведения боевых действий нужно постоянно сохранять стратегический баланс, каждую секунду принимая правильные решения.

В общем, немаловажным может оказаться даже выбор территории, которую вы хотите захватить. С одной стороны, необходимо обратить внимание на то, сколько ресурсов вырабатывает территория. С другой — есть ли у вас в настоящий момент возможность сохранить землю в течение необходимого времени. Если такой возможности нет, то, скорее всего, вы просто напрасно потратите время и силы — искусствен-

ный интеллект **Z: Стальные Парни** всегда выбирает наиболее правильный алгоритм действий. Дизайнеры миссий, кстати, здорово поработали над картами, каждая из них — это своего рода стратегическая головоломка. Очевидных путей решения нет, до всего приходится доходить самому.

Конечно, захват всех территорий — это вовсе не цель каждой миссии, скорее это только средство достижения цели. А миссии сами по себе могут быть весьма экзотичными. Например, в одной из них нам следует захватить авиабазу трансглобалов, в другой — осво-



Спецэффекты в Z: Стальные парни реализованы на самом высоком уровне. Разлетающиеся на десятки частей «останки» танков и отличные огонь и дым.



Дизайнеры миссий, кстати, здорово поработали над картами, каждая из них — это своего рода стратегическая головоломка. Очевидных путей решения нет, до всего приходится доходить самому. Захват всех территорий — это вовсе не цель каждой миссии, это только средство достижения цели. А миссии сами по себе могут быть весьма экзотичными.





пользуя один вид юнитов, нереально или, как минимум, невероятно сложно.

В графическом отношении **Z: Стальные Парни** — игра практически совершенная. Кристально чистые текстуры, великолепные спецэффекты (одни взрывы чего стоят), отражения на воде и прочие незначительные, но чрезвычайно радующие взгляд детали создают самое благоприятное впечатление.

Конечно, не обошлось и без некоторых недостатков. В частности, в сравнении с первым Z игровой процесс «Стальных Парней» менее динамичен, но... Но нам остается только этому радоваться, поскольку на недостаток собитий жаловаться было бы странно.

Итак, перед нами одна из самых значительных стратегий в реальном времени за все последнее время. **Z: Стальные Парни** практически ни в чем (за исключением, может быть, пресловутой динамичности) не уступает своему старшему брату, а превосходит его практически по всем параметрам. Рекомендуется всем без исключения.

Z: Стальные Парни не похож ни на одну другую real-time стратегию в 3D. Обычное столкновение нескольких юнитов преисполнено духа старого доброго Z.



Далеко не всегда с противником можно разобраться, используя стандартные крупномасштабные наступления. Иногда немалую помощь в борьбе с врагом смогут оказать вспомогательные юниты. Так, например, хакер может взломать защитный протокол операционной системы, управляющей сооружениями и боевыми единицами противника. После этого взломанный объект перейдет на вашу сторону.

бодить военнопленных, устроив засаду, в третьей — похитить учебного и доставить его в свой полевой штаб... Цель каждой миссии, так или иначе, связана с сюжетом и может быть, как видите, достаточно экзотичной, чтобы не позволить игроку скучать.

Далеко не всегда с противником можно разобраться, используя стандартные крупномасштабные наступления. Иногда немалую помощь в борьбе с врагом смогут оказать различные вспомогательные юниты. Так, например, хакер может взломать защитный протокол операционной системы, управляющей сооружениями и боевыми единицами противника. После этого взломанный объект перейдет на вашу сторону. Диверсант занимается похожей деятельностью с тем лишь отличием, что он ничего не ломает, а запускает в операционные системы объектов вирусы, после чего нарушается их работа. Таким образом, например, можно приостановить выпуск боевой техники или заставить орудия противника вести хаотичный огонь... Универсальных

юнитов, как можно было бы легко предположить, нет. Разработчики сознательно не стали нарушать хрупкий игровой баланс. Неудивительно, что у каждого юнита при наборе уникальных параметров есть свой недостаток. Качок, например, страшен в дальнем бою, но чрезвычайно уязвим на ближних дистанциях. Мощнейший тяжелый крейсер обладает такими же особенностями. Передвижная ракетная установка в момент пуска ракет оказывается беззащитной перед воздушными целями. И так далее. Иначе говоря, пройти миссию, ис-

ПОЛИГОН
ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

Приходи в Полигон
Найди меня!

НОЧЬ ИНТЕРНЕТА
60 руб.
будни

www.poligon.ru

ALONE

IN THE DARK 4

THE NEW NIGHTMARE



Дмитрий
Эстрин

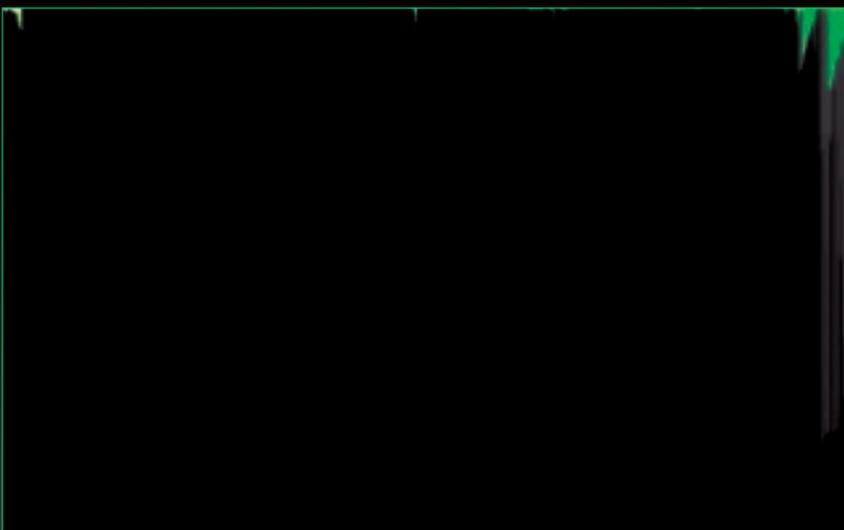
Я уже готов был вынести финальный вердикт игре, когда решил ознакомиться с мнением народа. Так сказать, для общего развития. Это решение было фатальной ошибкой. Такого разброса мнений относительно игры я еще не видел.

Одни необычайно угрюмо твердили, что Alone in the Dark можно закапывать, другие с безапелляционной убежденностью кричали, что это настоящий расцвет игрового сериала. Иногда споры сводились к извечному непониманию владельцев приставок и компьютеров, иногда их результатом оказывался потрясающий по тщательности анализ игровых достоинств и недостатков очередной части Alone in the Dark.

Если вы спросите меня, является ли **The New Nightmare** шагом вперед для всего сериала, то я отвечу однозначным «да». Вопрос лишь в том, как определить, где «вперед», а где «назад» (простите за вынужденную демагогию). Очередная часть Alone in the Dark приобрела массу визуальных или, лучше ска-

зать, внешних наворотов, но при этом стала чрезвычайно похожа на Resident Evil. В зависимости от того, как оценивать такой поворот событий, можно самостоятельно решить, что такое **Alone in the Dark: The New Nightmare**. Банально выражаясь, хорошая эта игра или плохая.

Сюжет **The New Nightmare** связан с похождениями известного поклонника Alone in the Dark детектива Эдварда Кэрнби (Edward Carnby), который расследует странную смерть своего близкого друга. Согласно моде, помогает ему в расследовании очередная красавица по имени Элайн Седрак (Aline Cedrac) и по совместительству профессор этнологических наук. Вступительный ролик рассказывает нам о необычайно благополучном крушении самолета, благо-



Предварительно отрендеренный задний план не оставляет возможности сделать игру по-настоящему интерактивной.

Дмитрий Эстрин

7

Все зависит исключительно от того, нравится ли вам Resident Evil. Все остальное решающего значения не имеет.

Сергей Амирджанов

8

Похожесть внешняя и внутренняя на Resident Evil не особенно мешают новому AitD быть атмосферной, красивой и увлекательной игрой.

Борис Романов

7

Игра очень не многим, на мой взгляд, отличается от Resident Evil. По-моему, это не очень хорошо.

Максим Заяц

8

Это мрачно, это красиво и это безумно увлекательно — о чем еще тут можно говорить?

30
средний балл
7,5



Примерно так выглядят сражения в игре. Ничего не напоминает ?

даря которому детектив с профессором в относительной целостности и сохранности оказываются на Острове Теней (Shadow Island).

После этого, собственно, начинается сама игра. Нам предлагают сделать выбор главного героя. У Эдварда Кэрнби есть револьвер, фонарик, рация и возможность сохраняться. У Элайна Седрак — фонарик и рация. Прохождение за каждого из героев, как не сложно догадаться, разное.

Что представляет собой игровой процесс четвертой части Alone in the Dark? Вот теперь самое время вспомнить Resident Evil. Итак, нам предстоит бродить по локациям, отстреливать толпы монстров, решать нехитрые головоломки, связанные, как правило, с дверьми и ключами, и изредка наслаждаться сюжетными вставками на движке. Оригинального, спору нет, мало. Это, кстати, и вызывает основные нарекания со стороны заслуженных игроманов. Дескать, ждали Alone in the Dark, а получили какую-то гадость. Resident Evil, фи...

С другой стороны, обойтись без критики было бы сложно. Опять-таки игровой процесс излишне однообразен. Разработчики легко могли бы придумать свою изюмин-

ДОСЬЕ

Платформа: PC, PS,DC Жанр: adventure/action
Издатель: Infogrames Разработчик: Spiral House
Онлайн: www.aloneinthedark.com
Требования к компьютеру: PIII 300, 64 MB RAM, Win'95/98/2000



ку, какую-нибудь, пусть и незначительную, деталь, которая сделала бы игровой процесс хотя бы отчасти оригинальным. В итоге наша деятельность сводится к ленивому брожению по преимущественно

темным локациям. Монстр? Стреляем... Ключ? Подбираем... Мультик? Смотрим... Изредка вздрагиваем от страха, но это, собственно говоря, все. Если с деятельностью, связанной с отстрелом монстров, вопросов не возникает, то ключи и двери через какое-то время начинают вызывать легкое раздражение. Абсолютно ненормально и неправильно, когда найденный ключ по очереди и, как правило, безо всякой логики примеряется к найденным дверям. Сложно отделаться от впечатления, что до детектива Кэрнби и профессора Седрак на Острове Теней побывал какой-то добрый и заботливый маньяк, старательно раскидавший по самым невообразимым местам ключи от десятков



Итак, нам предстоит бродить по локациям, отстреливать толпы монстров, решать нехитрые головоломки, связанные, как правило, с дверьми и ключами, и изредка наслаждаться сюжетными вставками на движке.

дверей, ворот, калиток, замков и прочих открывающе-закрывающих механизмов. Особенно грустно признавать, что этими сумасшедшими оказались прагматичные сценаристы, не балующие игрока большим разнообразием.

Огромное количество нареканий, опять-таки со стороны публики, вызывает графический движок. Вообще поначалу у меня были самые положительные впечатления. сложно не обратить внимание на типичные проблемы взаимодействия полигонных моделей и пререндеренных картинок. Часто кажется, что персонажи висят в воздухе. До ужаса неприятное впечатление оставляет буксующий герой, уткнувшийся в невидимую преграду. И, наконец, традиционное отсутствие интерактивности. Конечно, уж какая там интерактивность может быть у пререндеренной картинки. В The New Nightmare ее как раз никакой и нет. Удивление вызвали и сюжетные вставки. Полигонные модели,

несмотря на тщательность прорисовки, анимированы очень средне. Даже не то что средне, а... Достаточно того, что персонажи не способны открывать рты при разговоре друг с другом.

С другой стороны, наличествующие эффекты, вроде света от фонарика, углубляют атмосферу игры. Играть, кстати, в общих чертах страшно. Простоватый элемент неожиданности разнообразит процесс передвижения по статичным локациям. Открываем дверь, бодро вздрагиваем, дружно стреляем и двигаемся дальше — шагом марш до следующей двери (ключа, головоломки, сюжетной вставки, монстра). От сарказма сложно удержаться, но можете поверить — атмосфера наличествует.

В качестве заключения могу лишь посоветовать обратить-таки свое внимание на игру. Пропускать не стоит. Это, конечно же, не вполне старый добрый Alone in the Dark, но и очень своеобразный Resident Evil в нашем случае пропускать не стоит. ●





MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

Дмитрий Эстрин

Серьезно меняется, пожалуй, только графика, немногочисленные изменения связаны с физикой и реалистичностью. Таким образом, значительно интереснее для нас может быть только сама тематика симулятора. Естественно, чем экзотичнее, тем лучше. На этот раз с экзотикой все в порядке. Ибо могучая компания Microsoft сотворила симулятор поездов.

Лично я с большим воодушевлением ожидал выхода этой игры, поскольку в последнее время больше всего внимания с моей стороны вызывает все необычное в игровой индустрии. А симулятор поездов - это, согласитесь, явление довольно необычное. Просто попробуйте представить себе игровой процесс **MTS**. Две рельсы. Аскетичная кабина с несколькими рычагами и дисплеями. Пейзаж - городской или сельский, в зависимости от об-

стоятельств. Тянем за один рычаг. Переключаем другой. Пейзаж меняется. Поезд едет. Поскольку по рельсам, то исключительно прямо. Все.

Я готов предположить о существовании людей, которые все свое сознательное и несознательное детство мечтали о том, чтобы стать машинистами. Я даже готов предположить, что существуют маньяки, которые так и не превратили свою розовую мечту в реальность и от этого испытывают на себе несовершенство окружающего мира. Они-то будут в восторге тянуть за рычаги, следить за приборами и впадать в нирвану от устремленных к

горизонту рельсов. Это все понятно. Непонятно, почему я, человек, в общем, относительно нормальный, с воодушевлением принял бесхитрый игровой процесс и некоторое время ничем не отличался от неудавшихся машинистов-маньяков...

Но достаточно субъективизма, обратимся к самой игре. В ней, как уже было сказано, вам предстоит управлять поездами. Поезда могут быть трех типов: дизельные, с электро- и паровозами. Проще всего управлять электричками. Несколько сложнее — дизельными поездами. Извращенцам однозначно понравятся паровозы. Ко-

Вклад Microsoft в развитие жанра симуляторов воистину не оценим. Хотя развитие жанра во многом благодаря как раз этому вкладу следует назвать крайне своеобразным...

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: симулятор
Издатель: Microsoft Разработчик: Microsoft
Онлайн: www.microsoft.com
Требования к компьютеру: PII 300, 64 MB RAM, Win'95/98/NT

В графическом отношении игрушка хороша. Ничего особенного, конечно, но все довольно качественно, глюков не обнаружено, полигонов хватает, текстуры адекватны. Пункт, посвященный физическому движку, реалистичности и особенностям управления, позвольте проигнорировать. Не о чем там особенно говорить.

тел, десяток архаичных приборов, примерно столько же рычагов и, как правило, небольшое окошко, предназначенное, скорее, для проветривания кабины, нежели чем для обзора.

Microsoft, конечно же, постаралась разнообразить игровой процесс всеми возможными средствами. Во-первых, довольно много поездов на выбор. Во-вторых, разные времена суток и погодные условия. В-третьих, наконец, множество сценариев с соответствующими названиями, вроде: «После шторма», «Пассажирский рейс», «Разрушенный мост». Тем, кто врубается, должно быть интересно.

В общем, разработчикам **Microsoft Train Simulator** можно было бы посоветовать обратиться к опыту создателей серии «Дальнбойщиков». Наши соотечественники, например, не удовлетворились созданием симулятора вождения грузовиков, они создали настоящий симулятор жизни дальнбойщика. В общем, и Microsoft, возможно, стоило бы сделать нечто похожее, скрестив свое безупречное творение, допустим, с Railroad Tycoon. А так... Отличная, необычайно качественная безделушка. Не более того.



Дмитрий Эстрин

7 | Игра без игрового процесса. Специально для неудавшихся машинистов и состоявшихся маньяков

Сергей Амирджанов

6 | Идеи гениальной японской аркадной игры Desha de Go не дают спать кариозным монстрам. К сожалению, MSTS до увлекательности японских коллег далеко.

Борис Романов

6 | Качественно и хорошо, но... безумно скучно. Просидеть в кабине паровоза более двух минут практически нереально.

Максим Заяц

6 | Игра красива. Вероятно, она коплексно передает все тяготы жизни железнодорожника. Но вот стать водителем локомотива мне что-то не хочется.

25
средний балл
6,3

ЧЕРНОКНИЖНИК

RPG

Вы единственный, кто победил от незнакомца. И сейчас, и отправляетесь в путь с целью помочь прекратить войну и освободить людей от деспотизма Чернокнижника-паца.

- На протяжении всего Вашего путешествия через 5 континентов и более 30 городов, деревень и подземелий они не будут просто ждать. Они будут охранять свою территорию, охотиться на Вас и расставлять ловушки.
- Более 100 видов монстров рождены, чтобы Вас убить!
- Высокое разрешение, ошеломляющая графика и 3D эффекты переносят Вас в волшебный мир «Чернокнижника».
- Уникальный искусственный интеллект у ботов: они видят, думают, и действуют подобно реальному игроку.



©2001 «Руссобит-М». ©2001 Avalon Studio. ©2001 E2 Soft.
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: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru;
заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru



г. Челябинск
Ул. Цвиллинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул. Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгоград
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб. «Дигер»,
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

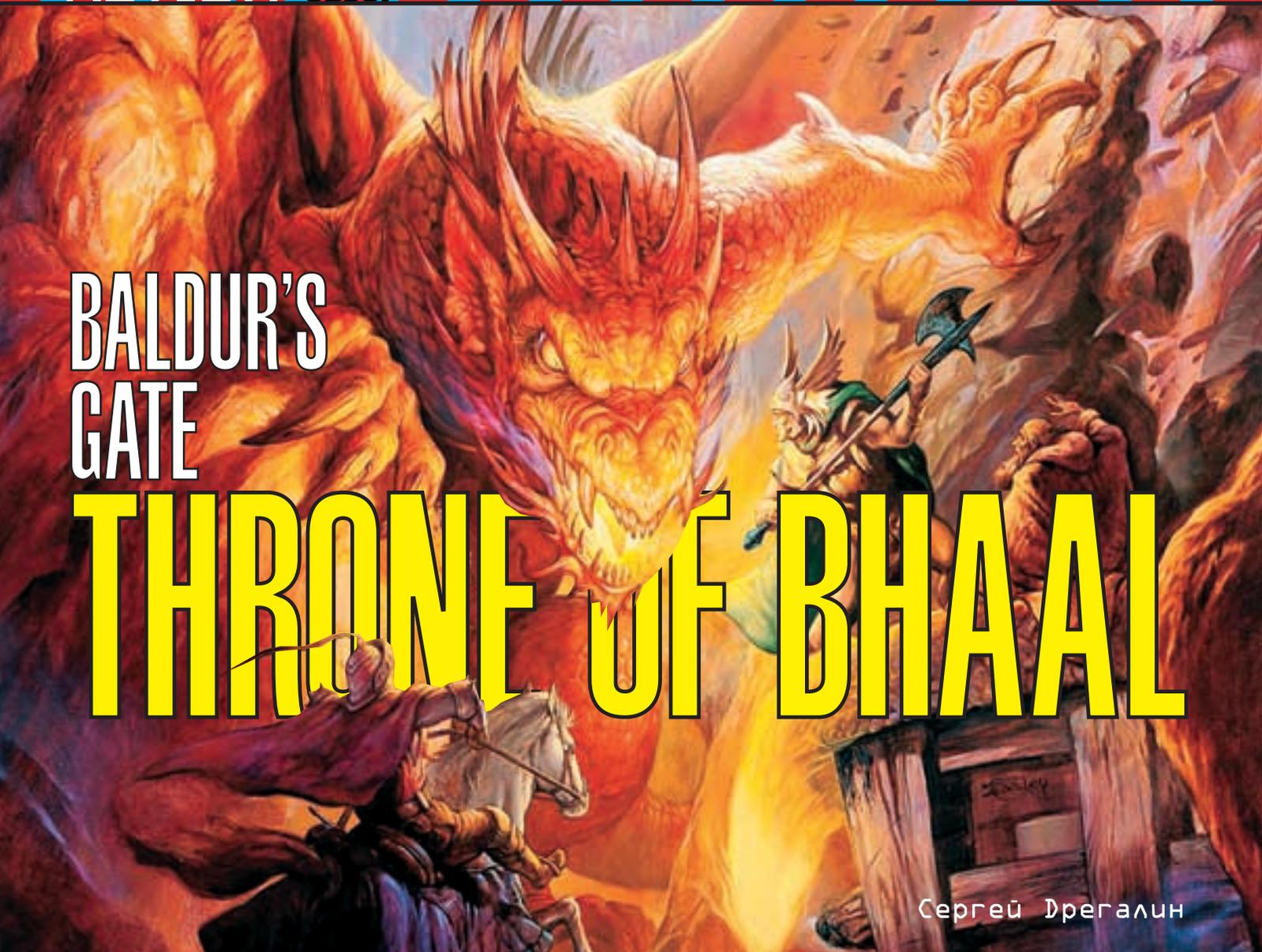
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклай
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А



BALDUR'S GATE

THRONE OF BHAAL

Сергей Дрегалин

Нет, Боре Романову тут просто раздолье. Как тут не перемолоть кости Interplay, поставившему на конвейер массовый выпуск кур, несущих золотые яйца. И по-своему он будет прав. Но только мы взглянем на продолжение Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal под другим углом. Под нашим.

БААЛЫ И ДЕТИ

Начинается все на могилке. Святое место, тишь да благодать... Очень мило. Пришли мы на погост не случайно — мудрая волшебница шепнула, дескать, ответы на все вопросы нужно искать именно здесь. А вопросов много — взять хотя бы пророчество Алаундо Мудрого, который сказал красиво, но даже непонятно. Баал,

говорит, погибнет, но оставит после себя потомков. И путь их будет усыпан хаосом. Понимай, как заешь.

Общение со святыми могилами прерывается самым бесцеремонным образом. Перед нашим прекрасным героем появляется Илласера — еще один отпрыск Баала. Их вообще, куда ни кинь, стало просто море. Имоен, и та вон, с позволения сказать, плоть от плоти божественного создания... Общение с сестричкой Илласерой за-

кончится (угадайте) поединком. Причем, что интересно, если вы создадите отряд из нескольких персонажей, то и у Илласеры будут спутники. Иначе — выход один на один. Тет-а-тет с близким родственником.

Победа, потеря сознания, пара загрузочных экранов — и мы в новом месте. Неким подобием крепости, которые получали в Baldur's Gate II. Едва придя в себя, мы уже мило беседуем с неким ангелом, который

объяснит, что мы попали в особое «измерение в измерении», в часть родной обители нашего папаша. С этими словами ангел благополучно дематериализуется, а вместо него пред нами предстанет следующий кандидат на задушевные беседы. Не поверите — Саревок. Да-да, тот самый очередной отпрыск Баала, который уже дважды был сражен нашей карающей рукой и до сих пор не успокоился. Призрак-Саревок будет бить на жалость, кричать о

Сергей Дрегалин

9

Да все здорово. И оригинальную игру расширили, и новые локации выкатили. Рулит. 25-30 часов игры мажовато. Не катит.

Сергей Амирджанов

7

Весьма узкоспециализированная "штука" с массой положительных качеств.

Дмитрий Эстрин

8

Образец того, как нужно делать правильные expansion pack'и. Фанаты Baldur's Gate будут в восторге.

Максим Заяц

8

Хороший expansion pack — это не просто продолжение, это почти новая игра — столь же блистательная, как и ее предшественница.

32
средний балл
8,0

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RPG Издатель: Interplay
 Разработчик: Bioware
 Онлайн: www.interplay.com/bg2throne/
 Требования к компьютеру: PIII 233, 64 MB RAM
 Дата выхода: июнь 2001 года

том, что ему очень хочется вернуться в мир живых, и вообще, на манер Данилы из небезызвестного отечественного блок-бастера с благоговением произносить «бра-ат», картинно закатывая глаза.

И что вы думаете? Как только мы пожертвуем частичкой души, чтобы оживить старого противника, он первым делом... Нет, не набросится на нас, попытавшись окропить пол кровушкой кровного брата. Ничего подобного. Он попросится в отряд. Я от такой наглости даже согласился. Так что дожили — встали спиной к спине со злейшим врагом. Кто на очереди, уже не Иренikus ли?..

ADDON + ADDIN

Но оставим на время многочисленных бааловых детей. Тем паче, что реальный интерес из всего этого дет-

ского многообразия представляют лишь пятеро. Именно они собрали под свои знамена огромные армии и, строго по тексту пророчества, навоят хаос по всему побережью.

Throne of Bhaal состоит из двух частей, которые носят официальные названия add-on и add-in.



Суть в следующем. Add-on представляет собой классическую надстройку, т.е. является полноценным продолжением игры. После победы над Иренikusом и компанией мы отправляемся в дальнейшие путешествия, отсюда и пляшем. Кстати, назад дороги не будет — две новые локации (Tethyr и Calimshan) отрезаны от Amn, и вернуться к Кромвеллу или любому иному обитателю замечательного городка, увы, не выйдет.

А вот add-in добавляет к **BG2** новое местечко, замок Watcher's Keep. По сути — это огромный

квест, который позволит вашим хлопцам поднакопить опыта и набить карманы дорогими побрякушками. В замке хозяйничают адепты гильдии Рыцарей Вигила — существа может и неплохие, но к владениям своим относящиеся исключительно ревностно. Со всеми вытекающими...

ОТ СТАРЫХ ДРУЗЕЙ
ВЕСТОЧКИ... ЕСТЬ!

Признаюсь, Watcher's Keep осмотрел мельком. Убедился, что он появился на карте (не врут, однако!), и быстренько через главное

Игра по-прежнему работает в режиме 800x600. Все остальные режимы неофициальные и могут вызвать сбои. А ведь могли бы и оттестировать их за целый-то год!



Add-in добавляет к BG2 новое местечко, замок Watcher's Keep. По сути — это огромный квест, который позволит вашим хлопцам поднакопить опыта и набить карманы дорогими побрякушками.

Пройти игру можно за 50-60 часов. При условии, что вы играете и в add-on и в add-in. Прохождение каждого в отдельности потребует лишь половину этого времени.



меню отправился в полноценное прохождение. Там как-то интереснее.

Исследование нового замка отняло пару минут. Смотреть там особенно не на что. Интерес вызвал только забавный имп Цеспенар, который предложил улучшить некоторые предметы за скромное вознаграждение. При этом крылатый мастер четко оговаривает, что именно он может модернизировать и что для этого нужно. Пернатый откровенно порадовал апгрейдом Flail of Ages, для которой, правда, нужно собрать еще две части, но ведь это лишь вопрос времени, верно?

Местные духи благосклонно позволили вызвать любого (любого!) из присоединяемых персонажей **BG2**. Все 16 охотников за головами, рейнджеры и прочие маги к вашим услугам. Причем, вызвать можно хоть всех, дабы полюбоваться на милые неувядающие рожицы, а потом подобрать себе компаньонов по вкусу.

Впрочем, никто не мешает взять отряд из любого сохраненного файла.

Вашиими первыми противниками станут огненные гиганты. Их предводитель, Yaga Shura, очень и очень опасный противник.



Интерфейс почти не изменился. Да, теперь боевые товарищи могут двигаться и во время вызова карты. Да, теперь по нажатию клавиши TAB подсвечиваются все предметы и активные области.

Бога ради, только с одним условием — не слишком прокаченные ребята будут автоматически подтянуты под новую планку. Игра щедро добавит им недостающие очки опыта, а также пополнит инвентарь полезными предметами.

Теперь слово за географию. Замок представляет собой большой зал с несколькими коридорами. Входы в них преграждают силовые поля. Сделано умышленно — пока не сработают хитрые игровые триггеры, заслон не исчезнет. Первым испытанием является интенсивная атака всевозможных существ: от более-менее безобидных кобольдов до агрессивных жриц. Если вы успешно нашинкуе-

те их, то получите возможность возвращаться в замок. Прохождение от этого становится донельзя линейным, но ничего не поделаешь.

ДИКИЕ МАГИ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Из принципиальных новшеств — кит «Дикий Маг», он же Wild Mage. Специализируется колдун на особой разновидности волшебства, оперируя с неустойчивой магией, необузданной и практически дикой. Сложность управления этой стихией высочайшая, но и результат соответствующий. Заклинания, которые применяет дикий маг, всегда могут принести случайный эффект (и вероятность этого не ниже

5%), причем, как правило, негативный для самого мага. В общем, штука мощная, но чрезвычайно опасная.

Интерфейс почти не изменился. Да, теперь боевые товарищи могут двигаться и во время вызова карты. Да, теперь по нажатию клавиши TAB подсвечиваются все предметы и активные области. Да, появилось несколько новых скриптов для персонажей. Но в остальном — все без изменений.

...Побродив по залу, выбираемся наружу. Первые же впечатления от глотка свежего воздуха сугубо положительные — перед нами осажденный город, который бод-

шанс из ста — привлечь на свою сторону великого полководца, который в последнее время отошел от военных дел, заперся в башне и старательно изображает из себя умалишенного. Общество приятных психов гарантировано.

Специально для Throne of Bhaal были сделаны следующие зверушки: Solars, Planetars, Purple Dragons, Magic Golems, Blue Dragons (не голубые, синие!), Hive Mothers, Red Abishai, Fire Giants (ара, те самые) и Demogorgon (демоны-принцы). Набор весьма симпатичный. Предметов добавлено не менее полусотни, причем многие из них могут быть улучшены мастером-импом.



ДОКОЛЕ?..

Хорошее продолжение. Ладное, интересное, хотя и не слишком длинное. Часов за 25-30 вы с ним наверняка справитесь. Но душа уже хочет нового. Да что там хочет — требует! Я большой поклонник игры, уверен, теплые чувства к ней разделяете и вы (если уж осилили статью), но все когда-то приедается.

ро штурмуют огненные гиганты. В городе, ясное дело, разруха, разброд и голод. Так что появление нашей группы очень кстати. После короткой разборки мы сталкиваемся с новым персонажем, некой Мелиссан, которая является Стражем и наблюдателем за отпрысками Баала. Странно, что нас еще не занесли в красную книгу, а то вид редкий, вымирающий...

Огненных гигантов возглавляет некто... хмм... Yaga Shura. Специально сохраняю оригинальное написание, чтобы не обидеть беззубую звезду эстрады. Так вот, этот Yaga Shura практически неуязвим, и победить его не представляется возможным. Один

Надеюсь, что Baldur's Gate III будет чем-то совершенно новым. Жду Neverwinter Nights. Верю в силу Arcanum. А Throne of Bhaal — не более чем возможность немного скрасить эти ожидания. Не более.

www.mobilecomputers.ru
ПОЛЕЗНЫЙ САЙТ О МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВАХ

- ▶ Тесты и рекомендации по выбору карманных компьютеров и ноутбуков.
- ▶ Обзоры мобильных телефонов и цифровых фотоаппаратов.
- ▶ Новости от крупнейших производителей различных мобильных устройств.
- ▶ Бесплатное ПО для мобильных компьютеров.

СДЕЛАНО В (game)land
www.gameand.ru

ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

В тот момент, когда Вы думаете, что последняя битва в «Противостоянии III» уже состоялась, и война закончилась, Ваши друзья сообщают Вам о «Противостоянии III. Война продолжается», официальном адд-оне к бестселлеру.

Итак, Вам надо показать себя в качестве стратега в 4-х совершенно новых кампаниях и 7-ми одиночных миссиях — но уже происходящих на фоне осенних пейзажей и в беспощадных пустынях Северной Африки. 30 новых юнитов доказывают, что «Противостояние III. Война продолжается» совсем не детская игра.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ III

ВОЙНА
ПРОДОЛЖАЕТСЯ

ОФИЦИАЛЬНОЕ
ДОПОЛНЕНИЕ

- **4 кампании** (Германия, США, Великобритания, СССР), в каждой из которых по три миссии.

- **Дополнительные 4 одиночных миссии.**

- **10 многопользовательских миссий**, в том числе поддерживающих новые типы мультиплеера.

- **Более 30 новых юнитов.**

- **Несколько усовершенствований интерфейса и новые игровые элементы.**

- **Новые типы карт** (зимние, осенние и пустынные).

Некоторые новые юниты:

Джип ГАЗ-676, солдаты войск НКВД, зенитная пушка Flak-88, противотанковая САУ Hummel, тяжелый танк Matilda, реактивное ружье "Базука", М-18 Hellcat, грузовик Mack 6x6, гаубица M1A1, врачи.

г. Челябинск
Ул. Цвиллинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул. Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклай
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А

Алексей Усачев

STARTOPIA

Век живи, век учишься, радуйся и лечись... Увы, даже это не все, что приходится делать за всю свою сознательную жизнь. Но иногда бывает, что некоторые даже и это умудряются не успеть. Таких людей обычно называют растениями, но о них говорить, пожалуй, не будем. Поговорим лучше о тех, которые думают, развиваются, радуются и приносят счастье себе и своим близким...

Счастье в нашем случае - это древняя концепция SimCity, известная, наверное, всем. И так, надо строить и развивать. В данном случае поработала на славу компания разработчиков, носящая имя Mucky Foot. Что же у них получилось - рассказывать вашему покорному слуге...

Уже из названия ясно, что действие происходит в космосе. Но не думайте, что на какой-нибудь далекой планете в далекой солнечной системе. Все будет гораздо проще (а, может, и не проще). Разработчики в качестве места действия придумали нечто посвежее, чем какие-то там планеты. Весь игровой процесс происходит на неких орбитальных станциях, имеющих форму, как бы это помягче сказать, бублика. Совершенно верно, орбитальные станции, на которых разворачивается действие, имеют бубликообразную форму. Основная идея игры, тем не менее, достаточно проста, но, вместе с тем, есть множество нюансов, о которых мы еще обязательно поговорим.

Главная цель Startopia - заселить огромную орбитальную базу. Представьте себе гигантское по-

лое кольцо, которое разбито на равные сектора (их всего 16). Вдобавок каждый сектор разбит на три этажа. Между всеми секторами большие стальные двери. Поначалу каждому игроку дается один такой сектор, но в дальнейшем можно за 10000 у.е. открывать двери, тем самым увеличивая пространство для заселения.

Как все это происходит? Стандартная схема: строй и развивай. Процесс постройки, впрочем, довольно оригинален. Дело в том, что все в игре строится из маленьких ящичков, которые содержат в себе как бы чертежи, из которых впоследствии и появляется здание. Строите, естественно, не вы своими руками, а маленькие желтые роботы, которые называются сказзерами (scuzzer).



Обратите внимание на дизайн гуманоидов. По-моему весьма оригинально.

Конечно же, чем больше их, тем быстрее происходит постройка.

С тем, как строить, вроде разобрались. Теперь посмотрим, что строить, куда строить и зачем строить. Самое сложное тут - это, пожалуй, что строить. Вот представьте себе чудный город Лас-Вегас в космосе, вокруг бары, рестораны, казино, а туалетов нет. Соответ-

ственно, каждый уважающий себя гуманоид решит про себя: "Туда я не ездец". Именно от благоустройства вашей орбитальной станции будет зависеть, зарастет ли народная тропа к вам или нет. Все в Startopia начинается с огромного здания под названием Energy Collector. Это оплот всего, что можно себе представить в этой игре. Дело в том, что условные единицы, основной вид ресурса в иг-

Алексей Усачев

9

Старая песня да на новый лад. Хорошо получилось, впрочем. Даже очень хорошо.

Сергей Амирджанов

7

В этой юмористической стратегии, пытающиеся сочетать этот самый юмор и серьезный игровой процесс, все-таки чего-то не хватает.

Дмитрий Эстрин

8

Оригинально, смешно, интересно. Игра немного похожа на Theme Park, но при этом весьма самобытна.

Максим Заяц

8

Команде Mucky Foot удалось создать красивую и убедительную игру про безумных космических колонистов. Не лучшую, но хорошую.

32
средний балл
8,0

ре - это ни что иное, как энергия. То есть оплата производится в энергетических единицах, затраты, соответственно, тоже. Учитывая общий футуристический стиль в игре - это вполне нормально, также очень приятно, что отсутствуют всякого рода дополнительные ресурсы. Все необходимое можно купить за энергию. В частности, еду, медикаменты, оборудование и прочие вещи первой необходимости.

Поскольку игра задумывалась как некий юмористический симулятор жизни в космосе, в ней присутствует

ся настроение, и, в конце концов, они покидают базу или хуже того - помирают. Кстати, если по каким-либо причинам помирают люди (простите, гуманоиды), приходится еще и денег (в условных энергетических едини-

лашаетесь, то приготовьте принять у себя по крайней мере десятерых пациентов. Для того чтобы их вылечить, необходимы медикаменты, которые стоят не так уж и дешево. Но главное даже не в цене, а в том,

Или, например, картина маслом. Рядом укромное местечко, где жрицы любви предлагают свои интимные услуги, а неподалеку сразу предлагают услуги врача. Занятная картина получается.



Здесь население орбитальной станции удовлетворяет свои духовные потребности.

Кстати, очень грамотно продумано распределение места в игре. Под все индустриальные здания отведен первый этаж. Под развлечения придуман второй этаж. Под духовные нужды отведен третий и самый красивый этаж. Третий этаж отличается от своих предшественников тем, что он наполовину из стекла. То есть там можно спокойно любоваться открытым космосом, звездами и прочими прелестями (кои, кстати, в игре будет более чем достаточно). Третий этаж - это единственное место, где есть природа. Там же можно и помолиться, не отходя от монолита. Кстати, за то, что кому-то ваши жрецы навязали вашу веру, вам отстегивается по пять косарей зеленых энергетических единиц.

Очень красиво выглядят декорации в игре. Казалось бы, какой пустырь - фонтан. А как радуются жители и гости. Огромные статуи, рядом с которыми стоят маленькие лавочки, урны, тихо и мирно беседуют люди. Если приблизиться и постараться прислушаться, то можно без труда догадаться, о чем они разговаривают. Они способны смеяться или огорчаться.

Графика достойна и адекватна. Плавающая камера, яркие цвета, неплохая анимация. Кстати, неудобно будет обладателям двукно-



почти все, что можно себе представить на Земле. Ну вот, допустим, грязно у вас дома, никто не убирает, никто посуду не моет, мусор не выносит и так далее. Что из этого в результате получается? Правильно, в доме заводится всякая живность, типа крыс и тараканов. То же самое и в Startopia. Стоит забыть о чистоте на базе, сразу появляются мелкие грызуны (кстати, они над вами еще и смеются), по всему полу валяется мусор, у клиентов начинает портить-

цах) отваливать их родственникам на похороны. Все, в общем, просто, но все-таки очень оригинально.

Вообще, и вам за все будут платить деньги, но не думайте, что у вас их будет много. Вот, допустим, вам приходит срочное сообщение, точнее предложение, вылечить у вас на базе несколько космических больных. За это, естественно, вам заплатят бабки. Вы можете согласиться или не согласиться. Если вы сог-

Кстати, если по каким-либо причинам помирают люди (простите, гуманоиды), приходится еще и денег (в условных энергетических единицах) отваливать их родственникам на похороны.

что когда что-то срочно нужно, этого не оказывается под рукой. А купить что-либо не так просто. Надо сначала дождаться, чтобы кто-нибудь вам предложил товары, а уж потом и начать торговать. И то не факт, что у одного торговца найдется то, что необходимо. Так вот, вылечили вы, допустим, пять пациентов. Если заказчику понравился ваш сервис, то, помимо платы за каждого пациента, он сверху еще может денег накинуть. Если не понравилось - сами понимаете, что произойдет.

почной мыши без колеса. Просто неудобно манипулировать камерой.

Звук вот подвел немного. Он, конечно, есть. И он, конечно, не как из бревна. Но он немного не к месту. Звуковое оформление подвело, но звуковые эффекты на высоте.

Вердикт: игра прошла тестирование в лаборатории "Страны Игр" и полностью отвечает стандартам, посему рекомендована для принудительного приобретения в ближайшем магазине. ●

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Стратегия
Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Mucky Foot
Онлайн: <http://www.eidos.com>
Требования к компьютеру: P'II 300, 64MB RAM,
3D-accelerator Оценка: 9

Сергей Овчинников

DARK CLOUD

Dark Cloud можно смело назвать во всех смыслах истинной игрой от Sony. Показанный широкой публике еще задолго до того, как проект можно было назвать игрой, претерпевший с тех пор бесчисленное количество смен концепций и наводненный многочисленными заимствованиями из популярных сериалов, он является типичным образцом того, каким образом игровой гигант создает и продвигает свои игры и платформы.

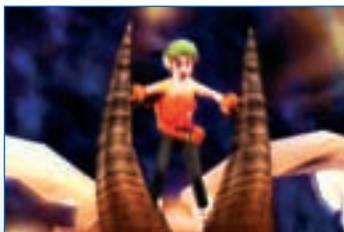


Впрочем, не стоит думать, что все вышесказанное означает, что **Dark**

Cloud — плохая игра плохой игровой компании. Напротив, именно в этом проекте разработчикам на редкость удачно удалось создать необычный и в конечном счете весьма инновационный сплав жанров и игровых элементов. Одно это уже заставляет **Dark Cloud** выйти из тени многочисленных клонов *Zelda* и говорить о себе уже вполне самостоятельно. Прежде чем приступить к подробному освещению всех особенностей игры, отмечу еще, что японская и американская/европейская версии игры отличаются не только набором поддерживаемых языков. Все те полгода, что прошли с момента японского релиза, разработчики не сидели сложа руки и довели игру до удобоваримого состояния. Оттачивали баланс, подправляли графические «глюки» и даже добавляли кое-что в изначальную игровую концепцию. В результате же американцы получили игру намного более симпатичную и интересную, нежели их японские коллеги. Соответственно и мы решили не останавливаться на японском релизе (обзора японской версии игры у нас в журнале не было) и дождаться финальной англоязычной версии. И вот, когда мы ее дожда-

лись, пришло время погрузиться в странноватый мир **Dark Cloud**.

Если попытаться привести здесь список тех игр, из которых авторы **Dark Cloud**, выразимся помягче, «черпали» свои идеи, то полная версия его займет, пожалуй, пару абзацев. *Zelda*, *Shenmue*, *Vagrant Story*, *Final Fantasy*, *Legend of Mana*, *SimCity*, *Diablo* — это, пожалуй, основные источники вдохновения команды Level Five. При этом



Удачный, хотя и слишком детский дизайн персонажей привлекает внимание широкой аудитории.

ДОСЬЕ

Платформа: PS2
 Жанр: Action/RPG
 Издатель: Sony Разработчик: Level Five
 Онлайн: www.playstation.com
 Количество игроков: 1



соотношение различных игровых элементов в процессе разработки все время менялось. Более того, как только выходил очередной мегахит, то буквально спустя пару месяцев мы могли заметить в очередном показе проекта и кое-какие его элементы. Приятно, что

команда разработчиков **Dark Cloud** умеет столь динамически мыслить, но все же было бы еще приятнее, если бы мы могли найти в проекте что-то свежее. А оно как раз заключается не в новизне элементов, а в невероятном их сочетании, которое, несмотря на некоторые мелкие проблемы, все-таки работает, и довольно неплохо. В **Dark Cloud** мы берем на себя задачу



Сергей Овчинников

7

Крепко и ладно сбитый аддон. Что называется, скромненько, но чистенько.

Сергей Амирджанов

8

Хороший пример того, что даже не вполне удачную поначалу игру все-таки можно довести если не до совершенства, то по крайней мере, до вполне счастливого финала.

Дмитрий Эстрин

8

Игра представляет собой по сути своей mix самых разнообразных игровых элементов из самых разных игр. Удачный mix.

Максим Заяц

8

Весьма средняя по графическому исполнению, но весьма оригинальная RPG с массой заимствованных у конкурентов идей.

31
 средний балл
7,7



Вот что бывает, когда пытаешься скрестить дизайн Zelda и Final Fantasy.



дели даже в оригинальном Diablo пятiletней давности. В то же время монстры сделаны весьма качественно и оригинально. Оно, конечно, все равно, между какими стенами бегать, но все же хотелось бы большего разнообразия, тем более что в dungeon'ах мы будем проводить чуть ли не половину времени (всего их в игре более пятнадцати).

О графике **Dark Cloud** можно рассуждать довольно-таки долго. Начать хотя бы с совершенно беспредметного спора о том, к какому поколению проектов на PS2 **Dark Cloud** относится. Если судить по японскому релизу, то, скорее, к первому. А если по американскому, то вполне сойдет и второе. На самом же деле, визуальный ряд в **Dark Cloud** настолько же противоречив, как и сама концепция игры. Местами замечательные текстуры, значительное число полигонов и весьма неплохая анимация. Особенно хорошо сделана вода (правда, почему-то тоже не везде). Кое-где же игра просто ужасает своим однообразием и совершенно не вдохновляющим дизайном. Взять хотя бы случайные подземелья — такого скромного количества графических элементов мы не ви-

Подводя итог, стоит отметить, что **Dark Cloud** представляет собой игру весьма необычную. Игру, в которой сумма всех ее элементов представляется куда более интересной, чем каждый из них в отдельности. Это, правда, заставляет вас в момент прохождения подземелья думать о том, как вы потом будете строить города. А во время примитивного процесса (расставляя домики по голой поверхности) мечтать о том, как вы будете болтать с новыми персонажами или сражаться с боссом. Но это же и заставляет вас двигаться дальше. В результате же мы получаем главное — удовольствие от проведенного за экраном времени. И пусть ничего особенно запоминающегося в **Dark Cloud** вы не найдете, все же игра вполне стоит потраченных денег. ●



SimCity и уж только после того гуляем по собственному творению, общаемся с жителями и прогрессируем в своем приключении почти как в Shenmue. Добавьте к этому боевую систему Zelda с некоторыми элементами Quick Time Event из Shenmue и оружием, в точности перекочевавшим из Vagrant Story, и вы получите, наверное, самую вторичную игру на свете. На этом мы могли бы спокойно закончить обзор, поставив игре «птерку» и забыв о новом творении Sony навсегда, если бы не одно «но». В эту безумную поделку действительно интересно играть. Несмотря на то, что ни один из элементов игрового процесса не исполнен «на отлично» и все они, в общем, серьезно уступают оригиналам, из которых были взяты идеи, но все вместе они дополняют друг друга, исправляя индивидуальные недостатки. В результате же игра прохо-

восстановить мир после того, как набравший силу злой демон уничтожил в нем абсолютно все, оставив лишь голую землю и мрачные подземелья. К счастью, добрый колдун умудрился в последний момент спасти все постройки, растения и жителей планеты, заключив их в энергетическом виде в особые сферы, которые (как ни странно), оказались разбросаны по всему миру и которые теперь, разумеется, нужно будет собрать. Соответствен-

Отправляясь в путешествия в мрачные подземелья, мы играем в Zelda, затем, получив достаточное количество энергетических сфер, сами отстраиваем некоторые города на манер SimCity.

но, отправляясь в путешествия в мрачные подземелья, мы играем в Zelda (dungeon'ы генерируются случайным образом, каждый раз заново распределяя расположение предметов и монстров, как в Diablo), затем, получив достаточное количество энергетических сфер, сами отстраиваем некоторые города на манер

дится на одном дыхании (по крайней мере, в первые 10-12 часов совершенно не надоедает) и оставляет после себя весьма приятные впечатления. Конечно, навряд ли она запомнится, как что-то совершенно уникальное, но все же положительные ощущения при общении с ней гарантированы.



ПОЛИГОН
ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

НОЧЬ ИГРЫ
50 руб.
будни

Полигон-1 (есть inet)
Москва, Студенческая 31; тел. 249-8520

Полигон-2 (есть inet)
Москва, Молодежная 3; тел. 930-2240

Полигон-3
Москва, Яна Райниса 13; тел. 493-8244

Полигон-4 (есть inet)
Москва, 7-я Парковая 15 стр.2; тел. 164-0560

Полигон-5 (есть inet)
Москва, маршала Василевского 17; тел. 103-3858

Полигон-6
Москва, Луговой пр. 12 к.1; тел. 346-7801

www.poligon.ru

GAMELAND KALI — ПРЕДМЕТНОЕ ЗНАКОМСТВО

http://www.gameland.ru



Новый сайт GameLand'a работает по старому адресу — www.gameland.ru...

Но этот факт — далеко не единственное, что связывает вот уже третью версию GameLand Online со своими предшественниками. Тот, кто привык находить у нас новости, горячие демки, статьи, обзоры, чат и форум обнаружит, что все это добро и на обновленном GameLand'e. Все лучшее со старого сайта сохранено и приумножено, и теперь посетителям предлагается современный и технологичный ресурс с привлекательным оформлением, логичной, интуитивно понятной навигацией и заметно ускорившейся загрузкой...

Верю, большинству придется по вкусу нововведения, тем более что многие из них стали ответом на пожелания и критику читателей и интернетчиков. Хотя, возможно, и

даже, скорее всего, недовольные найдутся — мол, у журнала «N...» на сайте лучше форум, а у журнала «G...» быстрее загрузка. Может это и так, но теперь у нас есть кое-что, отсутствующее у конкурентов — своя онлайн-игровая служба, сочетающая чат, универсальный игровой сервер, систему обмена файлами, почту и многое другое.

Как вы догадались, речь идет о сервере Kali, открывшемся на GameLand'e и теперь начать любую игру в Интернете с нашего сервера также легко, как если бы вы были в компьютерном клубе или соединились по модему с товарищем. О начале опытной эксплуатации мы сообщили в прошлом выпуске журнала, с тем, чтобы желающие помогли нам с окончательным обустройством сервера. Большое спасибо всем, кто заходил к нам в эти две с лишним недели, отдельная благодарность за советы и пожелания — все они очень пригодились нам!

Однако не обошлось без вопросов и затруднений, связанных с новым проектом GameLand'a.

Постараемся ответить на них, но, прежде всего, еще раз напомним, как попасть на наш сервер:

1. Скачать (www.kali.net/files/kali22a.exe, 3 МБ) или установить с диска «Страны Игр» №94 клиента Kali версии 2.2 а или более поздней.

ВНИМАНИЕ: на диске лежит клиент под Windows 9x/ME! Если нужен последний клиент под ДОС, Линукс, Windows NT/2000, OS/2 — то возьмите его с www.kali.net/files.

Все они совместимы между собой и без проблем позволяют зайти на сервер, участвовать в чате и играх. Кстати, и почти все более ранние версии Kali (включая бета-версии) позволяют участвовать в чате, но вот с играми в этом случае может быть проблема...

2. Соединитесь с Интернетом, запустите Kali, введите свой «позывной».

3. Отыщите сервер GameLand'a в списке чат серверов и кликните по нему два раза мышкой. Произойдет соединение.

4. Начинайте общаться и играть.

Теперь о типичных вопросах, которые уже не раз задавали при пробном запуске сервера.

? Как избавиться от 15-ти минутного ограничения клиента Кали? Где взять кряк?

Кали — это условно-бесплатное ПО. Единоразовный платеж в 20 долларов США обеспечит пользователю пожизненную лицензию и право на апгрейды. Заплатить этот небольшой взнос можно через Интернет на сайте Кали (www.kali.net) по кредитке, прислать деньги по почте чеком или отправить их банковским переводом. Тем, у кого нет счета в банке или кредитки, а есть наличные/безналичные рубли наши коллеги из e-shop'a (www.e-shop.ru) готовы помочь с регистрацией. В этом случае она обойдется немного дороже — 25-30 долларов.

Точные инструкции и расценки вы найдете в разделе Kali.net на www.gameland.ru.

Что касается кряка, то тут каждый сам себе хозяин и судья... В принципе, Кали — служба популярная, так что в сфере интересов крякеров/хакеров она попадала и не раз. Однако с левой регистрацией могут возникнуть проблемы с получением Кали-почты или с доступом на сервер (из-за совпадения уникальных идентификаторов у пользователей).

? Я запустил Кали. Но в списке чат серверов нет сервера GameLand'a! Как найти его?

Вообще-то, он должен быть там обязательно. Но иногда такие накладки случаются. Все дело в том, что для уменьшения нагрузки на центральный сервер системы (так называемый Tracker) актуализированный список серверов Кали присылается клиенту не часто. И возможно вы пользуетесь его устаревшей версией из кэша! Обновите список серверов, для чего в Servers выбрать Update Server List. Возможно, потребуется провести эту операцию раза два-три. Есть и другой, но чуть более долгий путь, в том же Servers выберите Change Server List, а в нем — Clear and Update Server List. Ожидать результата в зависимости от скорости связи придется до двух-трех минут.

Кали сервер GameLand'a имеет порядковый номер 145, его IP 213.189.197.6, порт 2213. У нашего сервера есть корейский тезка — GameLand Korea, но никакого отноше-

ния к нам он не имеет. Не перепутайте!

Пропадание серверов было присуще старым версиям клиента Кали (до 1.99). Если у вас такая версия, то для обновления с версий 2.0 не нужно качать всего клиента, а можно обойтись маленькими патчами. Все они в разделе Software — <http://www.kali.net/js/software/index.html>.

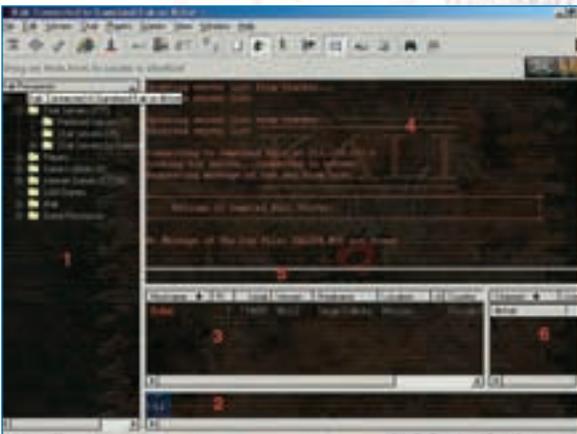
? У многих в чате ник выделен цветом и пискуют они красивым шрифтом — как сделать то же самое? Я печатаю по-русски, а на экране абракадабра, как это исправить? Как сделать такое же приколное сообщение о временном отсутствии у компьютера, как у пара или nevzat'a?..

Все «общие» настройки Кали такого рода сосредоточены в File>Settings... Тут задается реакция программы на события — извещение звуком о появлении друга, открытии окна приватного чата, открытии/закрытии окон, опции получения почты, настройка прокси-серверов и прочие задачи администрирования.

Если щелкнуть правой клавишей мышки по любому из «подкошек» Кали и выбрать нижний пункт Display Properties, то можно отдельно от других настроить вид, шрифты и цветовую гамму этой части интерфейса. А если в Display Properties выбрать Global Display Settings, то мы настроим все параметры чата и сообщений от серверов. Также работает и комбинация View>Chat Display Properties. Главный совет — выбирайте кириллические и самые распространенные шрифты (Times, Arial и т.п.), тогда проблем с общением избежите и вы, и собеседники.

По этому же алгоритму (правый клик мыши плюс выбор пункта) устроено все управление Кали. Но есть у этой программы редкая особенность, многие меню и опции — контекстно-зависимы, то есть в разных режимах работы клиента (чат, игры, локальная сеть, почта) меню может содержать неодинаковое количество опций и какие-то из них даже могут отсутствовать. Это, конечно, создает определенную сложность в освоении программы, но всю эту тонкую настройку можно оставить на потом...

1. Все ресурсы доступны в Кали.
2. Список игр, установленных на компьютере пользователя.
3. Пользователи GameLand Kali, подключенные к одному из чат каналов сервера.
4. Основное окно сообщений/чата.
5. Окно ввода текста или команд.
6. Чат каналы сервера, их могут создавать сами игроки.



#14(95), ИЮЛЬ 2001

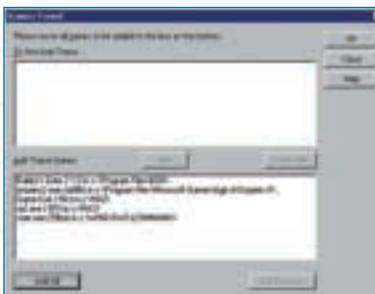


? Что ждет геймера на GameLand Kali?

Прежде всего, игры! Любые — современные и более старые, самых разных жанров, лишь бы они допускали многопользовательский режим, и в этом случае наш Кали сервер поможет найти партнеров. Понятное дело, что партнерами на российском сервере в большинстве случаев станут российские геймеры. Так что обо всех проблемах с общением можно забыть — родной язык во всех его проявлениях заменит чужеродный английский и надоевшую латиницу. Одним словом русский чат на актуальные темы доступен круглые сутки.

На **GameLand Kali** работает служба обмена файлами. Зайдите на сервер и предложите собственные карты, уровни, спец-примочки, музыку, фотки, троянки... ой, последнего не надо, — в общем, все, что хотите. Теперь не надо организовывать **ftp-сервер** или искать место под сайт! Любой файл передается в надежные руки друзей прямо с вашего компью-

Все игры на компьютере будут найдены и подключены к новому мультиплееру!



тера. Соответственно, любой может зайти к нам и посмотреть, какие эксклюзивные файлы предлагаются и скачать себе все, что необходимо для игр, общения или веселья (проверить на вирусы!).

Как только клиент Кали будет зарегистрирован, игрок получает уникальный идентификатор по типу номеров **ICQ**. Теперь на этот **UIN** можно отсылать и получать почту прямо в Кали. Это очень удобно, особенно для организации поединков, работы Кланов и т.п., поскольку не требуется запоминать разные почтовые адреса. Торопитесь зарегистрироваться и получить короткий престижный номер! Кстати, по этому номеру на любом из 600+ работающих в Сети серверов Кали вас отыщут и друзья, и... враги. Так что будьте аккуратны — выбирайте противника по силам!

GameLand Kali окажет существенную помощь и тем, кто просто хочет поиграть по Сети. Программа в реальном времени ведет учет запущенных серверов и даже отдельных игр (отдельно по каждому продукту!). Хотите играть в **Forsaken, UT, Descent, StarCraft** — зайдите к нам и выберите нужный сервер или игру.

Более того! Подключитесь к **GameLand Kali**, создайте свою игру и предложите ее всему миру — ваше предложение будет доступно на всех **600+** серверах Кали...

И все это работает круглые сутки — ведь из полумиллиона абонентов Кали всегда кто-то не спит и горит желанием пригласить на бой.

Так почему не принять вызов?!

CM-ONLINE

http://www.gameland.ru

Настройки клиента Кали очень многочисленны, что легко может привести в замешательство неопытного пользователя.

? Как сделать, чтобы сразу подключаться к Геймлэнду при запуске Кали?

Сократить время попадания на Геймлэнд можно, если установить **GameLand Kali** как **Default** сервер. Для чего, найдя наш сервер в списке чат серверов и щелкнув на нем мышкой (то есть — выделив его), зайдите в **Servers>Change Server List** и выберите **Set as Default**. Теперь после запуска Кали достаточно нажать кнопку **Connect to Default Server** (по умолчанию — третья справа на панели кнопок) или воспользоваться комбинацией «горячих» клавиш **Ctrl+D**.

Конкурс на лучший «Message of the Day» для GameLand Kali!

Каждый Кали сервер имеет уникальное сообщение, которое «выдается» при подключении к нему. Это небольшой текст, порядка 10000 байт, приглашающий на сервер, разъясняющий какие-то особенности ресурса и тому подобное. Стандартное сообщение может выглядеть так: «Добро пожаловать на Кали сервер! Мы рады вас видеть тут. Скачать свежую версию клиента Кали можно на www.kali.net. Особенности работы нашего сервера узнайте по адресу...» Полагаем, такое сообщение не слишком воодушевляет, и потому мы объявляем Конкурс на лучшее приветствие для нашего сервера.

Условия его просты: составьте сообщение для GameLand Kali из 5-10 предложений (не забыв про юмор и знание игр), сохраните его в текстовом файле и пришлите до 15 августа 2001 года на dolser@gameland.ru. Не забудьте указать в письме тему «Message of the Day», свое авторство (имя или ник) и, желательно, контактный телефон. По ходу Конкурса присланные сообщения будут помещаться на сервер, и мы будем вместе оценивать их. А затем редакция выберет лучшие и поощрит их авторов!

**Первый приз — модем!
Поощрительные призы — игры, журналы, постеры.**

**АНАРХИЯ БУДЕТ РУЛИТЬ!
УЖЕ ЭТИМ ЛЕТОМ**

Может создаться впечатление, что все производители компьютерных игр сейчас только и занимаются разработкой какой-нибудь очередной и обязательно сетевой RPG. Вспомните о проектах **Microforte, World Fusion, Verant, Artifact Entertainment, Wolfpack Studios**, а также многих и многих других малоизвестных компаний. Конечно, тут нет ничего пло-

хого. Ведь самой главной особенностью этого жанра является возможность собираться вместе тысячам геймерам со всего мира и проводить время (играть?..) на одном или нескольких соединенных серверах. Вполне возможно, что обычные RPG начинают вымирать, а на смену им приходят сетевые ролевки, вовсе не имеющие одиночного режима.

Если это так, то самой выдающейся из десятков «клепаемых» нынче RPG нам кажется **Anarchy Online** от компании **Funcom**...

Следует отметить, что за долгое время существования игровой индустрии, у потребителей сложилось впечатление, что 99% RPG существуют как сказочный мир (фэнтези), наполненный дикими зверями, воинственными лесными эльфами, мутантами, противостоят которым доблестные рыцари и маги. **Anarchy Online** кардинально меняет это представление, перенося нас в 29475 год. Действие происходит на далекой планете **Rubi-Ka**, на которой развернулась война между корпорацией

#14(95), ИЮЛЬ 2001



Omni-Tek, захватившей контроль над планетой, и повстанческими кланами, пытающимися свергнуть правящий режим.

Игрок может занять абсолютно любую сторону. Он может, как управлять одним из департаментов **Omni-Tek**, так и создать новую группу мятежников или вообще стать независимым солдатом удачи, ищущим деньги и славу.



Anarchy Online начинала создаваться еще в январе-феврале 1999 года, но на прилавках магазинов она должна появиться только этим летом. Находясь в стадии разработки, **Anarchy Online** побывала на двух выставках **E3** (2000 и 2001), а также на выставках **ECTS**, проводившихся в эти же годы. За это время она сильно изменилась и, судя по версии «**Beta 3**», очень скоро должна наделать шума в игровом мире.

Вот, что мы увидели...

Прогулка по всему миру **Rubi-Ka** займет примерно три часа, это если не считать с препятствиями типа непроходимого ландшафта и целой армии монстров. Ландшафт весьма разнообразен: высокие горы, непроходимые леса, глубокие речки, болота и пустыни. Там также будут огромные города в стиле далекого будущего, небольшие посты и деревни. В этих поселениях игрок сможет набраться сил и приобрести необходимые вещи. В **Anarchy Online** планируется создать единый мир, а не множество изолированных копий. Проблему трафика предполагается решить с помощью связанной сети серверов. Главный сервер будет находиться в Европе, а остальные в других основных территориальных зонах.

И все же, все же... Как бы разработчики игры не уверяли нас, что **Anarchy Online** совершенно не похожа на другие **RPG**, избежать некоторого плагиата не удалось. Система деления игроков по уровням (**experience level**) в **Anarchy Online** практически не отличается от одноименной системы в **Diablo II**. Система квестов, магия, сюжет и многое другое в игровом процессе навивает воспоминания то об одной, то о другой **RPG**. А вот от оружия плагиатом «не пахнет», к 29475 году оно все-таки изменилось. Такое впечатление оставила игра по некоторым из описанных аспектов.

На проходившей в мае этого года выставке **E3** на стенде компании **Funcom** была представлена **Anarchy Online** (версия **Beta 4**), главный разработчик которой (Мартин Амор) любезно согласился рассказать о ней. Как мы уже писали выше, последней версией **Anarchy Online** до выставки была **Beta 3**, с тех пор изменилось немного. В **Beta 4** самым заметным усовершенствованием стала графика, которая трансформировалась в лучшую сторону. Главным нововведением явились тени, меняющиеся по форме и наклону в зависимости от расположения освещаемого объекта к источнику света. Текстуры практически незаметны, а игровая камера наезжает и отъезжает до такой степени, что игрок сверху может увидеть весь город, в котором находится его персонаж. Таким образом, графика в игре теперь отвечает всем современным требованиям.

Единственной деталью, которая мне не понравилась, стала та же камера, плохо адаптированная под игровой процесс, но это впечатление могло быть вызвано лишь отсутствием «перед носом» инструкции по управлению ей. Камера может переключаться по всякому. Для геймеров, предпочитающих игры типа **MMP RTS** от первого лица, включена возможность созерцания игры прямо из глаз героя. При этом у игрока создается впечатление, что его персонаж двигается намного медленнее, чем при использовании камеры в других режимах. В добавление к виду «из глаз» существует вид от третьего лица. Режим свободного видения позволяет игроку самому поставить нужный ему вид, но не зафиксировать его, а менять во время игры. Есть и фиксированный вид и если поставить камеру над героем, то она так там и останется.

Когда вы только начинаете игру и создаете персонажа, необходимо выбрать расу и профессию будущего героя. В **Anarchy Online** предоставляется на

выбор четыре расы: Солитус (схожи с людьми, только с дополнительными уникальными возможностями), Опивекс (недоверчивое племя, специализирующееся на шпионах и ворах), Нано (специалисты по нанотехнологии) и Атрокс (племя огромных людей для тяжелых физических работ). Каждая из этих рас имеет свои преимущества и слабости,

ки трафика в игре. Когда игрок пытается соединиться с задним двором, сервер сразу же проверяет, сколько там находится человек. Если сервер посчитает, что в этой зоне находится слишком много игроков, он создаст идентичный задний двор для размещения следующих пользователей. Все верно, лучше соединиться с задним двором, где нахо-



которые и определяют их принадлежность к различным профессиям. Эти двенадцать профессий — солдат, спецназ, инженер, агент, искатель приключений, бюрократ, командир, врач, техник, торговец, физик и мастер — также имеют свои требования к персонажу. Кроме того, что нужно выбрать расу и профессию, необходимо определиться, за какую сторону вы собираетесь играть: **Omni-Tek** (Нейтральный) и Повстанцы (**Rebel**). В **Anarchy Online**, в отличие от других подобных игр, игрок может менять и профессию, и альянс после начала игры (правда, ограниченное число раз).

Это новшество введено для того, чтобы новичок, поиграв немного и, например, разочаровавшись в классе своего персонажа, мог его поменять, не теряя добытого опыта. После того, как все параметры настроены, герою необходимо дать имя. Здесь разработчики тоже сумели отличиться. Сам игрок сможет дать только прозвище персонажу, фамилия и имя же сгенерирует сама игра. Например, если написать прозвище **LAR**, то велика возможность, что сгенерированное имя будет **Larry**, фамилия же определится машиной совершенно произвольно!..

Когда герой прошел последнюю стадию создания, вы переноситесь в зону новичков, называемую задним двором. Он представляет собой закрытую область с находящимся там городом и хилыми монстрами для разминки. Также там есть несколько мастеров, показывающих, что и как нужно делать. Задний двор служит и для того, чтобы не допустить перегруз-

дится игрока три-четыре, чем сотни или даже тысячи!

После завершения тренировок на заднем дворе игрок может выходить в город. Одно из самых интересных мест в городе — индивидуальная комната персонажа. Там вы можете хранить нужные вещи, и никто, кроме вас, не сможет их оттуда забрать по двум причинам. Во-первых, только приглашенные игроки могут входить в чужую комнату, а во-вторых, использовать или передвигать вещи в комнате может исключительно ее владелец. Другой частью, которую игроки наверняка захотят посетить, является «сканнер зона». Там игроки могут сделать запасную версию своего персонажа и в случае гибели восстановить его в том виде, в котором он последний раз был просканирован.

Каждое такое сохранение, конечно же, делается не бесплатно.

Естественно, что потребуется покупать своим героям дополнительное обмундирование, для чего в мире **Anarchy Online** существуют магазины. Магазины, считающиеся зонами высокого трафика, имеют такую же систему автоматических копий, что и задний двор. Процесс покупки и продажи в **AO** несколько отличается от других игр типа **MMP RPG**. Игрокам нужно будет купить базовую экипировку, а затем, чтобы лучше одеть героя, купить или найти предметы, которые можно добавить к имеющейся основе. С целью предотвратить использования предметов с высшими характеристиками начинающим игрокам, разработчики придали предметам определенные требования для их использования. Если у героя не хватит показателей хотя бы по одному из параметров, то данную вещь он использовать не сможет. Кроме обычного оружия и защитной одежды, в **Anarchy Online** можно вживлять в своего персонажа специальные приборы, которые придают своим владельцам уникальные возможности. Интересно, что вживить или удалить это

чудо можно только в санитарной станции, находящейся в городе.

Допустим, игрок нагулялся, походил по магазинам и хочет отправиться в путешествие по **Rubi-Ka**. Есть четыре способа сделать это. Первый, это проследовать в заданное место пешком. Хоть это и экономит деньги, но будет достаточно рискованным и долгим делом. В **Anarchy Online** герои смогут путешествовать и на машинах. Используя технологию нано (nano), машина уменьшается в размере так, что ее можно положить в карман! Другим способом является так называемый Грид — некий виртуальный мир, где игроки могут встречаться друг с другом и

вместе телепортироваться в конкретные места. И, наконец, последний способ передвижения называется **Whom-Pa's**. Это обычные телепортации из одного города в другие.

Несмотря на внешнее сходство **Anarchy Online** с другими играми жанра **RPG**, в ней есть множество нововведений, не используемых у конкурентов. К сожалению, всего этого, кроме как на выставке, увидеть еще нельзя. Но разработчики обещают, что еще этим летом **AO** появится в продаже, и мы лично сможем оценить ее.

CM-ONLINE

ЗА ОГНЕННОЙ Сетевая БЕЗОПАСНОСТЬ... СТЕНОЙ

Для средне статического пользователя эти слова ничего не значат. Действительно, какая опасность, ведь я-то никому не собираюсь причинять вред, а значит, и мне не причинят, да и что могут сделать? Не хочу, кого-либо пугать, просто попытаюсь проинформировать (хм... в данном случае это почти одно и то же). Давайте не будем сейчас говорить о т.н. «деструкторах», для которых главное — причинить вред вашему компьютеру и/или психике. Все намного проще: основная ценность для хакеров — ваши пароли для доступа в Интернет, к почте или, например, к ICQ.

Для начала, где хранятся эти самые важные данные? Оказывается, в файле `c:\windows\<имя_пользователя>.pwl`.

Если при вводе пароля для соединения с провайдером мы поставили галочку «Сохранить пароль», то эти логин и пароль будут навсегда записаны в этом файле (даже если мы потом галку сняли!), а следовательно, если его утянуть, то все пароли окажутся у хакера в кармане. Правда этот файл шифруется ключом — паролем на вход в **Windows**. Но! В большинстве этот начальный пароль оставляют пустым, чтобы не вводить каждый раз при загрузке **Windows**, а, во-вторых, пароль длиной 5 символов подбирается за 15 минут (а вот 8 или 10 — уже годами, делаете выводы, верно?). Кроме того, некоторые звонилки, например, **EDialer** тоже сохраняют пароли в свои файлы, причем шифруя их самым примитивным образом.

Чтобы скопировать *.pwl, надо получить доступ к жесткому диску (дискам). Существует два основных способа сделать это: трояны и доступные многим пользователям (**shared**, «расшаренные») ресурсы.

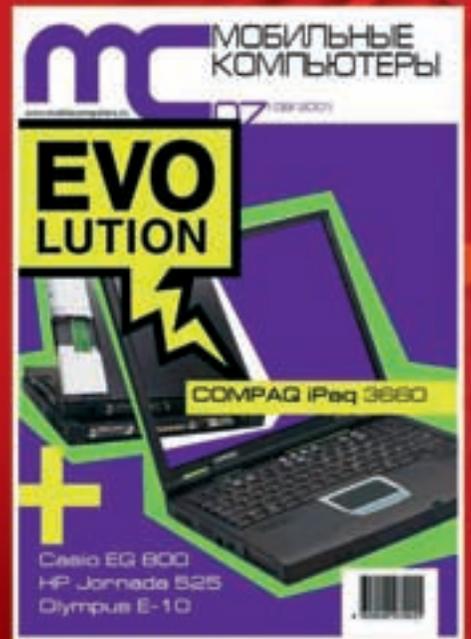
Троян — это чаще всего программа, которая при своем запуске отправит ваши пароли к кому-нибудь на почту. Ну и наверное пропишет себя в автозагрузку, чтобы всегда отслеживать соединение с Интернетом и отсылать все изменения в списке паролей. Отсюда и основные методы борьбы с троянами: не запускайте подозрительные исполняемые файлы, особенно пришедшие по почте (т.е. файлы с расширением **.exe**, **.com** и еще **.scr**). Кстати, последний факт удивляет многих неопытных пользователей, но разве вы не знали, что скринсейвер — это обычный исполняемый файл («эжэшник»), но только с другим расширением?

И второй путь — не дать трояну отослать пароли. Делается это с помощью **firewall**, о которых чуть ниже.

Расшаренные ресурсы в случае одиночного компьютера — это папка или диск с общим доступом (используется в локальных сетях). Проще всего это проверить — щелкнуть правой кнопкой по папке и если там есть пункт меню «Доступ...», значит, служба «Доступ к файлам и папкам» установлена. В таком случае вы потенциальная жертва самого легкого способа получить ваш пароль. Как? Давайте споем осанну всеми любимой фирме **Microsoft**. Оказывается, если вы открыли доступ на диск для друга по локалке, то на самом деле вы открыли доступ для всего Интернета! Это почти нигде не описано, но, повторюсь, это самый массовый способ воровать пароли, причем начинающие пользователи остаются в недоумении — как же



В ПРОДАЖЕ С 20 ИЮЛЯ



Эволюция от Compaq - полный отчет о новой линейке мобильных компьютеров от Compaq

Cassiopeia EG-800 - это устройство открывает новую нишу промышленных карманных компьютеров - "легкого класса"

HP Jornada 525 - с этой моделью HP намерена захватить новый сегмент рынка Pocket PC

iPaq 3660 - первый КПК с 64 МБ оперативной памяти.

А также:

Репортаж с Computex Taipei 2001 и PC Expo.

Обзоры GPS навигаторов, ноутбуков, цифровых фотокамер и программного обеспечения для карманных компьютеров.





это так? Ведь никаких файлов не запускать, врагов нет, может это временно или ошибки у провайдера? Ан нет, спасибо дяде Биллу Де Гейтсу (некоторые приставку «Де» ставят в начале фразы...). Существуют специальные сканеры, которые по диапазону IP (для каждого провайдера он свой) получают прямо список компьютеров, у которых открыт доступ, например, на диск C:\.

Но все это... не так уж и страшно. Просто ведите себя аккуратно. Чтобы никто не мог распоряжаться вашими расшаренными дисками из Интернета как своими, отключите в настройках Интернет доступа «Вход в сеть», а в настройках сети в пункте «ТСР/IP — Контроллер удаленного доступа» > «Привязка» снимите галочку со «Службы доступа к файлам и папкам». Теперь ваши диски не видны из Интернета, но... если у кого-то из локальной сети, где «прописан» ваш компьютер, это не так, то можно залезть к вам и через него...

Так что если хотите открыть кому-то доступ к своим ресурсам, поступите не столь прямолинейно, как рекомендуется в **Windows Help'e**. Есть другой способ, чуть более хитрый. Если хотите открыть секретный доступ своему другу и никому больше, просто добавьте в конец названия

папки знак \$. Например, для папки «MyCatalog», в свойствах доступа задайте название «OnlyForOleg\$». Осталось сообщить Олегу новое имя. Таким образом, эта папка видна никому не будет, но Олег сможет открыть ее, если введет к ней полный путь, например, в адресной строке: «\\Blade\ OnlyForOleg\$». Здесь **Blade** — сетевое имя (то есть идентификатор, «имя» компьютера).

Кое-кто спросит: «а ради чего такие сложности, если можно просто назначить пароль на папку и все?!» Что ж, пусть тот, кто так назначает и считает себя при этом в полной безопасности, и сейчас стоит, пусть присядет. Внимание: вероятность того, что почти любой по сложности пароль на папку подбирается специальной программой по сети — за несколько секунд, а через Интернет — минут. Ну, как?..

Но есть выход (нет, а не имею в виду агитационные плакаты в московском метро, где машинистка говорит примерно то же и показывает пальцем на небо...) — надо ограничить возможность подключения к вашей машине! Для этого есть специальные утилиты — **FireWall'ы**. Переводится это как «Огненная Стена». Это специальная программа, которая отслеживает любые соединения с Интернетом. Т.е. это как сетевой экран, все, что передается в Интернет или обратно, проходит через нее. Соответственно, что-нибудь можно заблокировать, например, чтобы с Интернета никто не мог зайти к вам на диск. Это работает с надежностью близкой к 100% (при отсутствии багов в **FireWall'e**, конечно же...).

Теперь я думаю понятно, как с помощью фаервола бороться с троянами? Как только какая-либо программа пытается отправить что-либо в Интернет, **firewall** перехватывает это и спрашивает у пользователя, разрешить действие или нет. Ясное дело, **Internet Explorer** или **Ultima**

Online — да, а вот если имя файла кажется подозрительным, то — нет!

Кроме того, **firewall'ы** могут блокировать уязвимые места операционной системы, например, закрывать некоторые порты, на которые чаще всего идут атаки (кстати, все соединения с Сетью идут через порты, которых десятки тысяч). А это значит, что вас невозможно будет нюкнуть (и даже для некоторых сканеров на уязвимость вы будете полностью невидимы, как будто вы сейчас и не в Интернете!) или принудительно выкинуть из интернета (справка: родители — не нюкеры). А может вы не хотите скачивать бесполезную рекламную графику (баннеры)? Элементарно, Ватсон, добавляем адрес, откуда шлются нам надоедливые картинки в блокировку и вуа-ля — отвязались от рекламы!

Теперь практика (более подробно — в даунлоде сегодняшнего Онлайна).

Существует несколько популярных **firewall'ов**. Вот три из них: **ZoneAlarm**, **ATGuard** и **Conseal Firewall**. Некоторые — удобней, проще для настройки или обладают большими дополнительными возможностями, но принцип действия один — вам придется указать приложения (программы), которым разрешаете доступ в Интернет, а всем остальным он будет запрещен. Так вы полностью контролируете (это совсем не сложно, кстати), что ваш компьютер отправляет и принимает из глобальной сети.

Для начинающего сетевика **FireWall'ы** — самая лучшая и универсальная защита компьютера от сетевых атак. А, эксплуатируя их совместно с хорошим антивирусом, вы можете уверенно говорить: мой компьютер — моя гордость!

СИ-ONLINE

DOWNLOAD: ЗАЩИТА ОТ ВЗЛОМА

Этот обзор файлов продолжает тему личной безопасности в Глобальной Сети. Но прежде чем рассмотреть те или иные **Firewall'ы** необходимо упомянуть об антивирусах!

AntiViral Toolkit Pro от Евгения Касперского
Интернет: <http://www.kaspersky.ru>
Оценка: 9

AVP, самый известный и лучший антивирус российского производства. Ежедневные обновления, внушительная база данных по вирусам (только известных — около 50000!), эвристический анализ. Все это, конечно, здорово, но почему именно антивирус Касперского просто незаменим любому интернетчику?

Дело в особенности работы программы — монитор **AVP** постоянно находится в памяти и отслеживает любое (!) обращение

к жесткому диску. То есть с **AVP** не придется постоянно проверять скачанные программы на вирусы, запуская отдельно антивирус, потом закрывая его и так далее. Теперь можете смело открывать любые только что скачанные файлы, в том числе и архивы, но если в одном из них окажется вирус или троян, **AVP** просто-напросто запретит доступ к этому файлу и все (согласно установкам по умолчанию)! Другими словами, пользователь (либо другая программа) может попытаться запустить файл с вирусом, но он не запустится, а выведется окошко с предупреждением. Проще всего такой файл удалить и забыть о нем как о страшном сне, но можно попытаться и вылечить...

Достоинством **AVP** является удобный интерфейс и возможность автоматически скачивать обновления, а из недостатков мне известен только один (да и то не факт) — **AVP** не распознает упакованные вирусы в самораспаковывающихся архивах. Но в любом случае при запуске фай-

ла (т.е. обращении к диску) будет проверка, так что беспокоиться особо не о чем...

Только помните, что троян или вирус может написать любой мало-мальски знакомый с программированием человек, так что почаще «обновляйтесь» и «предохраняйтесь» (этот совет и для реальной жизни хорош...).

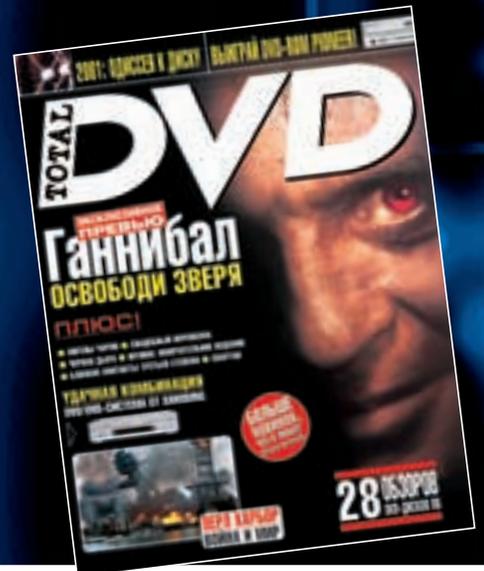
ZoneAlarm

Интернет: <http://www.zonelabs.com>
Размер: около К6
Оценка: 10

ZoneAlarm — наверное, самый удобный и простой, но в то же время надежный **firewall** для наименее продвинутых пользователей. Программа к себе сразу располагает — удобный и понятный интерфейс, с которым разберется каждый. Просто указываете один из трех уровней безопасности (**High**, **Medium**, **Low**) отдельно для локальной сети и для Интернета и больше никаких настроек самого **firewall'a** не по-

надобится! Правда, если у вас есть локальная сеть, то придется в **Security, Advanced** отметить галочкой точное имя сетевой карточки.

Уровень безопасности советую сразу поставить на **High**. В этом случае, если какая-либо программа захочет выйти в Интернет, (к примеру, троян, чтобы отправить пароли и логины по почте), то в углу экрана появится небольшое окошко с вопросом, хотите ли вы разрешить ей доступ или нет? То же самое произойдет, если из Интернета некто станет пытаться проникнуть на ваш компьютер. Естественно, мгновенной реакции на запрос **ZoneAlarm** не потребует — можете подумать или вообще ничего не делать — та программа, которая просит доступ будет терпеливо ждать вашего разрешения (или запрета...). Правда, поначалу придется разрешать доступ таким сервисам как **Internet Explorer**, **Outlook Express** и тому подобным стандартным приложе-

ЧИТАЙТЕ
В ИЮЛЬСКОМ
НОМЕРЕ«ГАННИБАЛ»
НА DVD!«ПЕРЛ ХАРБОР»
ВОЙНА И МИРПЕРВЫЙ В МИРЕ
DVD/VHS-АППАРАТ
ОТ SAMSUNGЛУЧШАЯ ДЕСЯТКА
РОССИЙСКИХ DVD-ДИСКОВСУПЕРКОНКУРС
С СУПЕРПРИЗОМ
DVD-ПЛЕЙЕР PANASONIC RV20ЕЖЕМЕСЯЧНО
с апреля на русском языкеРоссийская редакция: 119034, Москва,
Коробейников пер. 1/2, стр. 6
тел.: 245-8859
e-mail: reklama@totaldvd.ruВСЕ, ЧТО
ВАМ НУЖНО
ЗНАТЬ О DVD

ниям. Но это не займет много времени, зато с каким удовольствием потом будете видеть всплывающие сообщения, что такая-то нехорошая редиска с такого-то IP-адреса была заблокирована. Соответственно, для большинства атак вы будете просто невидимы, как будто вас в Интернете и нет.

И все-таки главное достоинство **ZoneAlarm** — это удобство настройки даже для неподготовленного пользователя, фактически вы этот процесс даже не заметите, а компьютер будет всегда надежно защищен от проникновения.

А еще для любого приложения создает **ZoneAlarm** уникальный зашифрованный идентификатор, чтобы другая программа не могла замаскироваться, например, под **Internet Explorer**. В Интернете приводятся результаты проведенных тестов многих **firewall'ов**, в них участвовали тысячи компьютеров и только **ZoneAlarm** оказался 100% надежным. Под натиском специальной программы, пытающейся обойти защиту фаерволов, рухнули даже такие известные, как **ATGuard** и **McAfee Firewall** (подробней об этих тестах можно прочитать на <http://www.softerra.ru/review/security/6667>).

Из недостатков самый главный — отсутствие тонкой настройки, типа «запретить доступ к дискам, но разрешить некоторые (сомнительные — с точки зрения **ZoneAlarm**) порты». Хотя бы была кнопка временного отключения **ZoneAlarm** как в **AVP!** Ведь иногда хочется не только смотреть, как пытаются свалить твой любимый **Windows**, но и активно поучаствовать в этом увлекательном поединке с надеждой на то, что Экран Смерти (синий экран при фатальных ошибках) на этот раз увидите не вы, а юный и наивный «хакер»...

Напоследок о главном отличии этого **firewall'a** от других, упомянутых в этой заметке. **ZoneAlarm** совершенно бесплатен в отличие от **McAfee ConSeal Firewall** и **ATGuard!** Так что **ZoneAlarm** — это, как говорится, естественный выбор. Что-либо другое может понадобиться только очень продвинутым пользователям (я случайно не сказал хакерам?)...

ATGuardИнтернет: <http://www.syman-tec.com/sabu/nis/npf>

Размер:

Оценка: 9

ATGuard — самый известный **firewall**. Бесспорный лидер Интернет обзоров сочетает относительно удобную систему настройки и широкие возможности. Помимо прямого назначения — защищать компьютер от атак извне, может также

блокировать баннеры (разве нам нужны памперсы с доставкой само-вывозом из Индонезии?..).

Идея в основе программы стара как мир — если кто-то хочет получить доступ к Интернету, либо из Интернета к нам, то надо спросить нашего разрешения. Увидев в названии программы **Internet Explorer** или **Quake 2**, вы, наверное, ответите «да», а подозрительным «прогам» вроде **hugeboss.exe** — «нет» (я очень на это надеюсь, иначе зачем читаете эту заметку?..). Также при большом желании можно всегда держать на виду панельку с наиболее значимой информацией вроде количества соединений и т.п.

Если честно, большинству пользователей я рекомендовал бы **ZoneAlarm** и лишь более продвинутым — **ATGuard**, в основном, из-за возможностей более тонкой настройки. По сложности использования он на почетном втором месте между **ZoneAlarm** и **ConSeal Firewall**.

Теперь насчет надежности **ATGuard**: более ранние версии вырубались довольно простыми методами, и реклама продукта явно опережала качество. Потом все наладилось, но в любом случае используйте как можно более позднюю версию **ATGuard**. Кроме того, уже появились вирусы, которые самостоятельно изменяют настройки **ATGuard**, чтобы открыть себе доступ в Интернет без нашего ведома и украсть наш цифровой **web-money** кошелек (почитайте тут — <http://www.kaspersky.ru/news.asp?tnews=0&nview=1&id=204&page=0>).

Еще одна проблема — с недавних пор этот **firewall** входит в пакет **Norton Internet Security**, что, естественно, повысило его стоимость.

Русские инструкции по **ATGuard** есть по многим адресам, например, <http://www.inetcomm.ru/atguard.html> и <http://stnvidnoye.chat.ru/Files/other/Atguard.htm>

McAfee ConSeal FirewallИнтернет: <http://www.conseal-firewall.com>

Размер:

Оценка: 8

McAfee ConSeal... Ну что тут сказать?

Я знаю человека, который в конце каждого сообщения по **ICQ** присылает: «**ConSeal Firewall — rulez forever!**». Но большинство обыкновенных пользователей, запустив эту программу, либо тут же ее удалят, ничего не поняв, либо такое «понаконфигурируют», что хоть стой, хоть падай. Жаль, что огромные возможности настройки **ConSeal'a** реализованы с помощью такого, гм-гм, не интуитивного ин-

терфейса — серого окошка с беспрядочно расположенными кнопками и обилием технических терминов. Впрочем, справедливости ради — у очень многих людей именно этот **firewall** пользуется заслуженным уважением и доверием.

Помимо стандартных для любого фаерволла функций, в **ConSeal** применяются так называемые Наборы Правил (**Ruleset**), которыми можно свободно обмениваться. В Интернете существует огромное множество сайтов, где уже предлагаются подобные наборы на все случаи жизни. Можно, например, настроить свой компьютер так, что вы сможете проводить хакерские атаки, а сами будете ни для кого недоступны (хе-хе, желающие, будьте спокойны, трупы поступают в морг в порядке живой очереди).

Итак, **ConSeal** — **firewall** для избранных. Возможно, он станет для вас спасением, если остальные «огненные стены» не устраивают.

NukeNabberИнтернет: <http://www.dynamicsol.com/puppet/nukenabber.html>
Размер:

Оценка:

NukeNabber — небольшая и простенькая программка, которая прослушивает порты и в случае, если кто-либо пытается по ним законnectиться, блокирует порт и выдает сообщение на экран. Получила в свое время широкое распространение для защиты от так называемых нюков — программ для атаки, заставляющих компьютер виснуть или перезагрузиться (из-за недостатков — «дырок» — **Windows 95**).

NukeNabber — неперенный атрибут всех обзоров по безопасности, но я-то полагаю, что намного лучше поставить себе полноценный **firewall**, например, **ZoneAlarm** или **ATGuard**, чем полагаться на себя и **NN**. Впрочем, **NukeNabber** может оперативно определить дополнительную информацию о атакующем — его **IP**, путь пакетов и даже интернет-провайдера, с которого ведется атака! Так что можно сразу послать гневное письмо администратору с указанием времени нападения и **IP** адреса хакера. Если у провайдера есть **АОН**, то они немедленно определяют телефон, откуда идет атака, а если нет, то позвонят в телефонную кампанию и те по своим логам поищут шутника. Результат один — известен телефон и как следствие, адрес и фамилия. Да, слово 272 вам что-то говорит (намек — УК РФ)?..

Правда, **IP** адрес можно скрыть, но это уже совсем другая история...



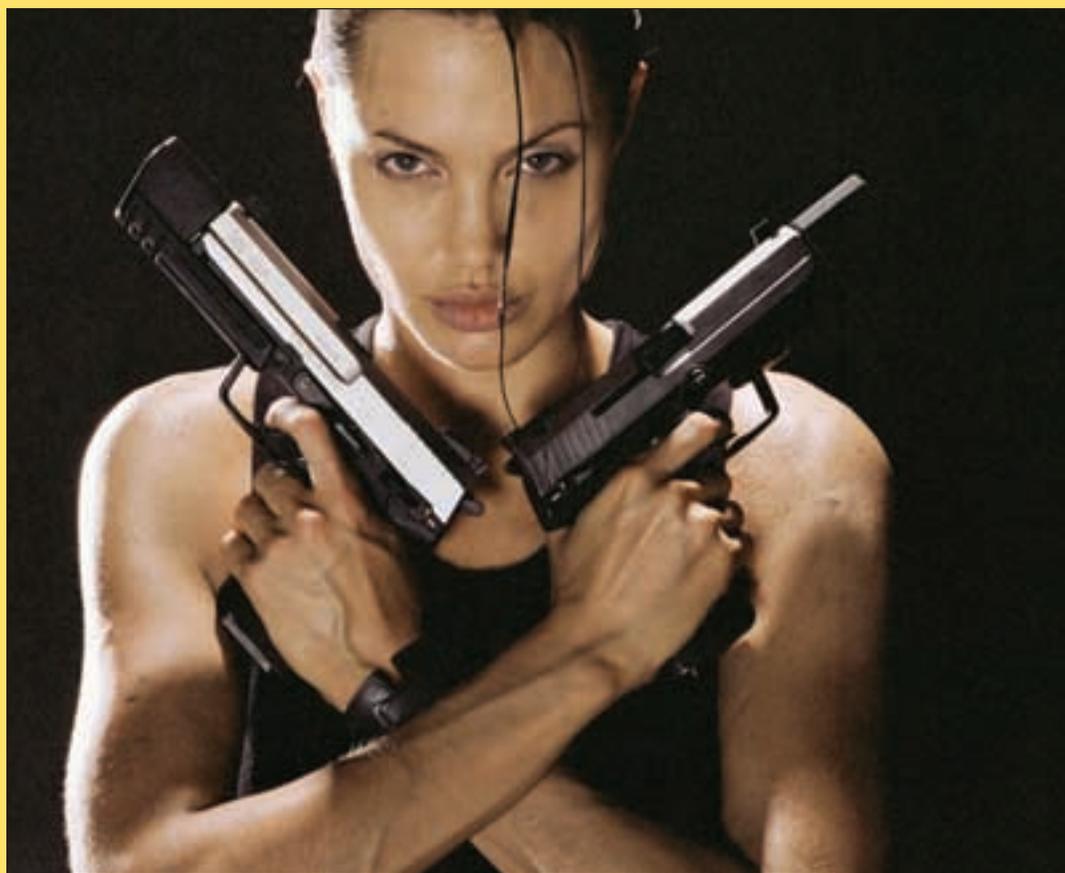
Полнометражные художественные фильмы на основе компьютерных видеоигр - относительно новый поджанр в мировой кинофантастике и, пожалуй, самый перспективный.

Бурное развитие компьютерной электроники в последнее десятилетие XX века отразилось на качестве и популярности видеоигр, привело к формированию целой отрасли индустрии развлечений, занявшей свое особенное место. А то, что популярно и востребовано массами, немедленно попадает на киноэкран - это аксиома шоу-бизнеса.

Однако переложить видеоигру на киноязык оказалось не таким уж легким делом. Кинематографисты сразу же напоролись на несколько подводных камней, которые, как коралловые рифы, мешают им плавно двигаться по волнам своих фантазий. Во-первых, оказалось сложным понять, как устроить в кино дефицит интерактивности видеоигры, ведь зритель при всем желании не может принять участие в фильме. Во-вторых, в какой степени следовать сюжету видеоигры: закликиваться на нем или резко менять характер событий. В-третьих, как подбирать актеров на роли главных действующих лиц, ведь, в отличие от литературных произведений, видеоигра дает лишь самые схематичные черты облика своих героев. А пользователи игры сами домысливают все остальное, и не попасть в унисон их мозговых завихрений значит провалить фильм. Если вспомнить кинокартины, которые уже были поставлены по видеоиграм то, как это ни грустно констатировать, ни одна из них с поставленными задачами не справилась.

Пожалуй, лишь "Мортал комбат" более-менее пришелся по душе зрителям и то, скорее всего, исключительно за счет своих спецэффектов. Но с приходом нового века забрезжила надежда, что кинематографисты, наконец, подтянутся. Сейчас выходит на экраны кинотеатров "Лара Крофт: расхитительница гробниц" по знаменитой игре "Тумрайдер". Она может исправить положение. И дело тут не только в сногшибательных спецэффектах, которые щедро разбросаны по всей ленте и роднят ее в этом смысле с блокбастером нынешнего лета "Мумия возвращается". Главную роль исполнила неотразимая Анджелина Джоли, которая идеально подходит для нее. Это признали не только создатели фильма, но и сами поклонники игры "Тумрайдер", среди которых проводился специальный опрос. Анджелина Джоли стала в нем, по сути, безальтернативной победительницей!

Лара Крофт, расхитительница гробниц, спасает Голливуд



СУПЕРБРАТЯ МАРИО

("Super Mario Bros.", 1993, США)

Реж. Роберт Мортон, Аннабелл

Дженкин

В ролях: Боб Хоскинс,

Джон Легуизамо, Деннис Холпер,

Саманта Мэтикс, Фишер

Стивенс, Ричард Эдсон, Дана Ка-

мински, Ланс Хенриксен

Бюджет: 42 млн.

Касса: 21 млн.

Фильм снят в жанре фантастической комедии, но, к сожалению, среди массы шуток нет ни одной по-настоящему смешной. Два брата-водопроводчика спасают принцессу в подземном мире, где с незапамятных времен обитают разумные динозавры, эволюционировавшие в людей. Кроме названия и рода деятельности главных героев, от самой игры ничего больше не осталось. Сюжет - чистый вздор, наполненный клише приключенческого жанра, как воздушный шарик - воздухом. Фантазия авторов вся целиком, без остатка, ушла на дизайн съемочной площадки и костюмы чудовищ.

Этот фильм может развлечь детей, но навеет скуку на подростков и просто приведет в бешенство взрослых.

ДВОЙНОЙ ДРАКОН

("Double Dragon", 1994, США)

Реж. Джеймс Юкич.

В ролях: Марк Дакаскос, Скотт

Вулф, Роберт Патрик, Джулия Ник-

сон, Кристина Маландро Вагнер,

Леон Руссом, Алисса Милано, Май-

кл Берриман.

Кассовые сборы: 2,3 млн.

В Лос-Анджелесе 2007 года, разрушенном сильнейшим землетрясением, каратисты братья Ли отстаивают свое право владеть древним амулетом, дающим власть над телом и духом. Эта игра перенесена на большой экран в развлекательном ключе, опробованном в "Черепашках-ниндзя" и "Гайвере": легкий юмор, утрированный испуг, невероятные декорации, словно списанные с картин художников-футуристов, тонны грима на монстроподобных персонажах, постоянные трюки, которые, конечно же, ус-

тупают школе Джеки Чана, но для Голливуда выглядят совсем неслабо. Ну, и естественно, каратешное размахивание ногами как главное достоинство героев. В общем, смотреть можно, но до культового кино далеко.

УЛИЧНЫЙ БОЕЦ

("Street Fighter", 1994, США)

Реж. Стивен Де Соуза

В ролях: Жан-Клод Ван Дамм,

Рауль Хулиа, Кайли Миноуг

Кассовые сборы: 33,4 млн. (США)

+ 66 млн. (остальной мир)

Вот прекрасный пример того, как можно, вроде бы расширяя рамки игры, испортить на корню всю идею трансформации ее в кинофильм. Задача киноверсии "Уличного бойца" фирмы Сарсон должна была заключаться в том, чтобы дать возможность Ван Дамму по очереди сразиться и победить знакомых всем "плохих" персонажей этой игры - Зангиеффа, Вегу, Сагата, Байзона. Чего, казалось бы, проще, ведь у Ван Дамма в карьере уже был спортивно-зубодробитель-

ный фильм "Кровавый спорт". Но сценарист и режиссер де Союза не стал искать легких путей. Он превратил Байзона в зловещего мегаманьяка, который хочет завладеть всем миром, и "слил" всю игру в смехотворный сюжет, похожий на захудалый вариант одной из серий бондианы. Ринг, естественно, трансформировался в поле боя. При из рук вон плохой постановке поединков однозначно ясно, что видеоигра дает сто очков вперед кинофильму.

МОРТАЛ КОМБАТ

("Mortal Kombat", 1995, США)

Реж. Пол Андерсон

В ролях: Линден Эшби, Робин Шу, Бриджит Вилсон, Кари Хироюки-Тагава, Кристофер Ламберт

Бюджет: 20 млн.

Кассовые сборы: 70,4 млн. (США) + 52 млн. (остальной мир)

Исправить ошибку Стивена Де Союза взялся Пол Андерсон, который поставил фильм по другой боевой видеоигре по прямо противоположному принципу: драки, драки и ничего кроме драк. В турнире по рукопашному бою трое землян должны победить зловредных представителей потусторонних миров, владеющих разными компьютерными "штучками". К сожалению, Пол Андерсон впал в другую крайность и за поединками вообще упустил из виду сюжет. И даже дело не в том, что турнир этот он показал очень банально, а в том, что не сумел развить сказочный, причудливый стиль повествования, который напрашивался из своеобразной истории о трех богатырях и драконе-людоеде. То есть видеоигра он "нашел", а вот кино "потерял".

МОРТАЛ КОМБАТ 2: УНИЧТОЖЕНИЕ

("Mortal Kombat: Annihilation", 1997, США)

Реж. Джон Леонетти

В ролях: Робин Шу, Талиса Сото, Брайан Томпсон, Джеймс Римар, Сандра Хесс Бюджет: 38 млн.

Кассовые сборы: 36 млн. (США) + 8,6 млн. (остальной мир)

Продолжение первой части снято в точно таком же безмозглом ключе, не оставляющем большого шанса воображению. Силы зла вновь открыли врата в другое измерение, откуда на Землю хлынули зловредные монстры, противопоставить которым пришлось "главное" оружие людей - искусство каратэ. Дизайн видеоряда максимально соответствует идее сочетания компьютерной игры (от которой здесь спецэффекты, грим и одежда) и реальности (актеры-то живые - пока!). Спецэффекты здесь, возможно, и хороши с точки зрения технического воплощения, но удивительно монотонны и неизобретательны. Я уже не говорю о диком примитиве сценария, который кажется случайно надерганным из выброшенной записной книжки третьеразрядного писателя.

КОМАНДИР ЭСКАДРИЛЬИ

("Wing Commander", 1998, США)

Реж. Крис Робертс

В ролях: Фредди Принц мл., Сэффрон Бэрроуз, Мэттью Лиллард, Чеки Каррио, Юрген Прохнов, Дэвид Сюше Бюджет: 30 млн.

Кассовые сборы: 11,5 млн.

А это уже пример буквального, минимально творчески обработанного переноса видеоигры на большой экран. Воинственные инопланетяне узнали координаты Земли и могут напасть в любой момент. Их пытается опередить один из патрульных кораблей землян, своего рода космический авианосец, который несет на своем борту десятки юрких космических истребителей. Когда на экране происходят боевые столкновения космических корабликов, создается полное впечатление, что ты сидишь не в кино, а заглядываешь в компьютер из-за плеча играющего. Когда же появляются актеры, то они несут такую чушь... Эти до неприличия сентиментальные, душещипательные отступления кажутся нелепо адаптированными эпизодами из фильмов о летчиках второй мировой войны.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ДРАКОНОВ

("Dungeons and Dragons", 2000, США)

Реж. Куртни Соломон

В ролях: Джастин Уолин, Марлон Уайанс, Джереми Айронс, Тора Берч, Кристина Вилсон, Брюс Пэйн

Бюджет: 35 млн.

Кассовые сборы: 15,2 млн.

Еще один вариант переноса компьютерной игры в кино отличается большим, чем обычно, вниманием к приключенческой стороне сюжета. Два героя-авантюриста совершают разные подвиги в сказочном королевстве и бесконечно пошло шутят. В их поступках мало оригинального; а магия, которой просто наполнен воздух в этой стране, вылилась в столь убогие для кино категории "А" спецэффекты, что уж лучше дома смотреть на мониторе, чем в кино ходить.

ЛАРА КРОФТ: РАСХИТИТЕЛЬНИЦА ГРОБНИЦ

("Lara Croft: Tomb Raider", 2001, США)

Реж. Саймон Вест

В ролях: Анджелина Джоли, Ян Глен, Лесли Филипс, Джон Войт, Ноа Тейлор Бюджет: 80 млн.

Кассовые сборы: уже более 80 млн. (прокат в США с 15 июня)

В ночь, когда три планеты выстроились в ряд, Лара Крофт обнаружила в коробках, оставшихся ей в наследство от покойного отца, лорда Крофта, таинственные тикающие часы, которые он привез из одной археологической экспедиции двадцать лет назад.

Когда-то очень давно отец рассказал ей о засекреченной организации под названием Иллюминаты, посвятившей себя розыскам древних часов, которые являются ключом к пространству-времени. Если две части треугольника сложить вместе, время остановится, предки вернуться к жизни, а судьба мира изменится навсегда.

В распоряжении Лары Крофт есть 48 часов до тех пор, пока все планеты выстроятся в ряд, и тогда сила священного треугольника будет особенно мощной. Если это время пропустить, то следующего подобного случая придется ждать еще 5000 лет. Лара отправляется в Камбоджу, где под сводом Могилы пляшущего света скрывается один секрет; затем в Сибирь, где в Храме десяти тысяч теней находится другой.

Хватит ли ей 48 часов, чтобы разгадать тайну и спасти мир?



\$179.99

The X-Files: Second Season (7 DVD)

Заказ DVD фильмов по интернету круглосуточно:

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

e-mail: sales@e-shop.ru

<p>\$39.99</p> <p>Independence day</p>	<p>\$26.99</p> <p>The Man in the Iron Mask</p>	<p>\$39.99</p> <p>Pokemon 1 Choose You, Pikachu!</p>	<p>\$41.99</p> <p>Venus 5</p>
<p>\$26.99</p> <p>Моверик</p>	<p>\$27.99</p> <p>Выход Дракона</p>	<p>\$27.99</p> <p>Черепа</p>	<p>\$36.99</p> <p>Десять королевство 2DVD</p>
<p>\$27.99</p> <p>Пятый Элемент</p>	<p>\$26.99</p> <p>Идеальный шторм</p>	<p>\$28.99</p> <p>Славные парни</p>	<p>\$27.99</p> <p>Девять ярдов</p>
<p>\$27.99</p> <p>Крайние меры</p>	<p>\$26.99</p> <p>Теория заговора</p>	<p>\$26.99</p> <p>Возвращение Бэтмена</p>	<p>\$28.99</p> <p>Восставший из ада 5: Преисподняя</p>

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных
(095) 258-8627 (095) 928-6089 (095) 928-0360 (812) 276-4679

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

Максим Заяц

Окончание. Начало в номере 11(92) за июнь 2001 года.



Миссия 18: The Magnificent Six



Рис. 1



Рис. 2

Рис. 1

- 1 Стоя на вокзале под вражеским прицелом, мы записываем задание **Quick Action** для четырех членов нашего отряда: Сэм должен убить выстрелом из ружья бандита (1), стоящего на крыше слева, Джон берет на прицел троих бандитов (2, 3, 4), стоящих перед ним, жертвой дока должен стать бандит (5), сидящий на стуле справа и, наконец, Санчесу с его дробовиком достается бандит (6), стоящий на крыше справа
- 2 Объединив Джона, Сэма, Дока и Санчеса в один отряд и дождавшись, пока толстяк (7) в синей куртке уйдет на мост, мы нажимаем на кнопку . После того как задание **Quick Action** будет выполнено, наши герои должны бегом скрыться в здании вокзала (дверь а).
- 3 Разгуливавший возле ветряной мельницы толстяк (7) в синей куртке по просьбе стоящего на крыше охранника (8) заходит в здание вокзала. Через секунду он вылетает оттуда, оглушенный Санчесом.
- 4 Охранник (8) на крыше наконец-то замечает одного из убитых и бежит к нему. Через секунду, после того как он спускается в здание вокзала, Санчес также оглушает его и выбрасывает за дверь (а).
- 5 Джон выходит из здания вокзала и убивает ножом оглушенных Санчесом бандитов (7, 8). Желательно также ударом кулака оглушить расхаживающего поблизости мирного горожанина (9).
- 6 Сэм выходит из здания вокзала и связывает оглушенного мирного горожанина (9).
- 7 Выбрав подходящий момент, Джон переходит через улицу и заходит в дом (b) справа от магазина «Rail Road Store».
- 8 Дождавшись, пока патрулирующий улицу охранник (10) подойдет поближе и повернется спиной к двери магазина, Джон покидает свое укрытие и швыряет нож ему в спину. Желательно также оглушить расхаживающего поблизости мирного горожанина (11).
- 9 Сэм связывает оглушенного мирного горожанина, и Джон быстро прячет тела в доме (b), пока их не заметила девица (12), гуляющая по балкону слева.
- 10 Санчес подбирает камни, лежащие под водокачкой (c) и справа от вокзала (d).
- 11 Док забирается на крышу вокзала (e), и мы переключаем свое внимание на небольшой дом перед мостом. => Рис. 2

Рис. 2

- 1 Дождавшись пока патрулирующий внутренний двор бандит (1) зайдет внутрь дома (a), Док снайперским выстрелом снимает сидящего возле колодца охранника (2).
- 2 Выбрав подходящий момент, Санчес заходит внутрь дома (a), и через секунду оттуда вылетают оглушенные бандит (1) и его напарник.
- 3 Мирно сидевший на крыше охранник (3), услышав подозрительный шум внутри дома, забегает внутрь — прямо в руки Санчеса.
- 4 Джон подползает (!) к оглушенным бандитам и убивает всех троих ножом. При этом следует соблюдать осторожность, чтобы его не заметил часовой (4) у сарая.
- 5 Док заползает во двор, забирает лежащие справа от двери дальнобойные патроны (b) и вновь возвращается на крышу. (Рис. 1-e)

- 6 Джон встает слева от двери (a) дома.
- 7 Дождавшись, пока толстяк (5) в белой шляпе остановится в воротах (c) кладбища, Док снимает его снайперским выстрелом.
- 8 Охранник (6) на крыше видит погибшего и бежит вниз. В тот момент, когда он спустится с каменной лестницы, Джон должен метнуть в него нож.
- 9 Тем временем Док расходует еще один дальнобойный патрон на напарника (7) толстяка, подбежавшего к упавшему товарищу.
- 10 Джон забирает свой нож и прячется в небольшом домике слева (d).
- 11 Док устанавливает во дворе перед дверью (a) чучело так, чтобы оно попало в поле зрения часового (4) у сарая, и затем присоединяется к Джону.
- 12 Заметив стоящее во дворе чучело, часовой (4) покидает свой пост и заходит во двор. Увидев лежащие во дворе тела, он подбегает к одному из них — и в этот момент Джон покидает свое укрытие и швыряет нож ему в спину.
- 13 Забрав нож, Джон вновь прячется в небольшом домике (d). Тем временем отсутствие часового (4) замечает толстяк (8) в белой шляпе, патрулирующий двор перед сараем. Он также забегает во двор «нашего» дома, останавливается возле убитых — и в этот момент Джон вновь выходит из-за двери и швыряет нож ему в спину.
- 14 Джон забирает свой нож и прячется в маленьком домике (d). Последний оставшийся возле сарая часовой (9) наконец-то замечает отсутствие своих товарищей и после недолгих раздумий также забегает в «наш» дворик. История повторяется: через секунду Джон покидает свое укрытие и швыряет нож ему в спину.
- 15 Джон забирает свой нож, Док убирает чучело, Санчес подбирает лежащий справа от ворот сарая камень (e), и мы переключаем свое внимание на северный участок карты. => Рис. 3

Рис. 3

- 1 Док проходит вдоль стены сарая и останавливается примерно посередине (a), справа от окна.
- 2 Оставаясь невидимым для сидящего на камне охранника (1), Док швыряет ему под ноги склянку со снотворным газом.
- 3 Через несколько секунд упавшего охранника замечает часовой (2) у моста. Он подбегает к своему не вовремя заснувшему товарищу — и в этот момент Док швыряет ему под ноги вторую склянку.
- 4 Еще один бандит (3) проходит по мосту и замечает лежащие на земле тела. Он подбегает поближе — и в этот момент Док швыряет ему под ноги свою последнюю склянку со снотворным газом.
- 5 Джон убивает ножом заснувших охранников (1, 2, 3).
- 6 Оставаясь возле стены сарая (a), Док расходует два оставшихся патрона на вышедшего из дома (b) охранника (4) и его спящего напарника (5). Следует рассчитать момент так, чтобы тело убитого (4) не заметил время от времени оглядывающийся назад бандит (6) у пулемета.
- 7 Стараясь не попасть в поле зрения бандита (6) у пулемета, Док подходит к дому и забирает лежащие у стены слева склянки со снотворным газом (c).
- 8 Одну из склянок со снотворным газом Док швыряет под ноги бандитам (6, 7, 8), сидящим у пулемета.
- 9 Санчес забегает в дом (b), и через несколько секунд оттуда вылетают два оглушенных бандита.

Миссия 18: The Magnificent Six

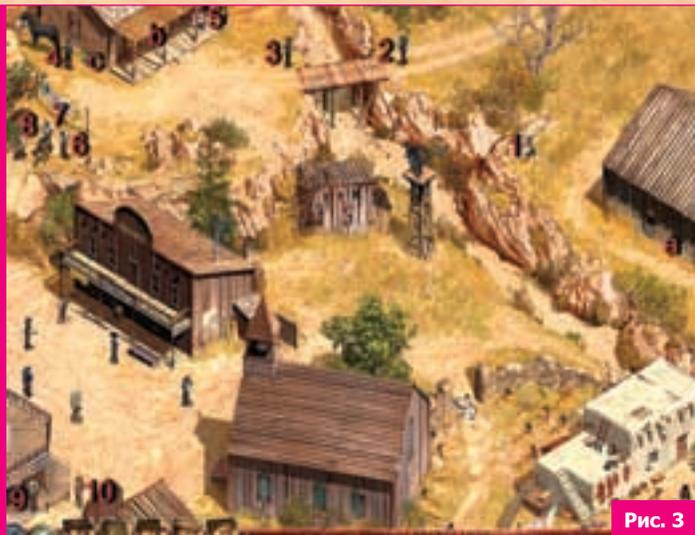


Рис. 3

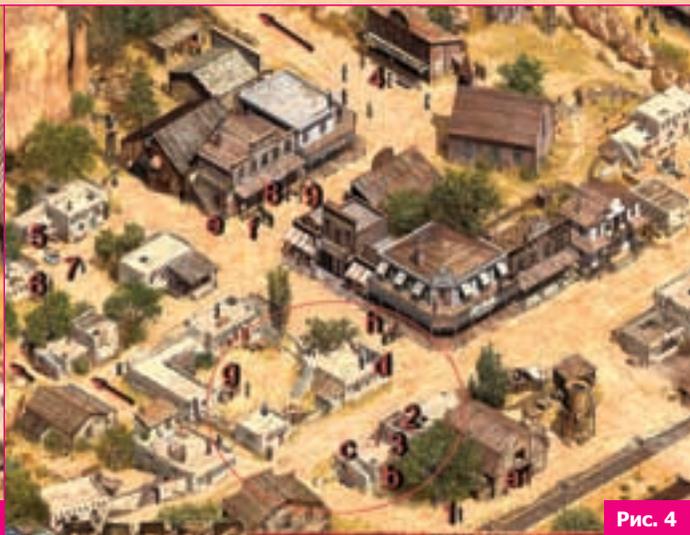


Рис. 4

- 10 Джон убивает заснувших и оглушенных бандитов своим ножом и вместе с Доком и Санчесом прячется в доме (b).
- 11 Один из бандитов (9) внизу на улице видит лежащих возле пулемета товарищей и бежит через всю карту к месту происшествия. Перебегая от одного убитого к другому, он не замечает вышедшего из дома Джона, который швыряет нож ему в спину.
- 12 Забрав нож, Джон дожидается мирного горожанина (10), который вслед за бандитом (9) отправился проверить место происшествия. Ударом кулака Джон оглушает его, и затем Сэм связывает ему руки.
- 13 Санчес забирает освободившийся пулемет, и мы переходим к решительным боевым действиям. => Рис. 4

Рис. 4

- 1 Спрятавшись за дверь сарая (a), Джон дожидается, пока здоровяк (1) в синей куртке подойдет поближе и развернется для того чтобы уходить. В этот момент Джон покидает свое укрытие и швыряет нож ему в спину.
- 2 Забрав нож, Джон прячет тело убитого в сарае и сам остается там же.
- 3 В игру вступает Санчес: стараясь не попасть в поле зрения часового (2) на крыше, он подходит к дому и встает у стены (b) справа от лестницы.
- 4 Мы сохраняем игру, и Санчес делает первый пробный выстрел из пулемета. На шум начинают сбегаться бандиты со всех окрестных домов. Заворачивая за угол, они попадают под прицельный огонь пулемета Санчеса. Стрелять следует «одиночными» выстрелами по 5 патронов. Пулемет — оружие очень мощное, и в случае, когда придется вести огонь по толпе, следует выбирать цель в ЗДНИХ рядах — передние автоматически будут снесены очередью.
- 5 Не следует забывать о стоящих на крыше бандитах (2, 3). Если они так и не решатся сбегать вниз по лестнице, Санчес должен оглушить их своими камнями.

- 6 После того как первый поток бандитов иссякнет, Санчес поднимается вверх по лестнице и ведет огонь уже с крыши (c). Очень важно в первую же секунду избавиться от бандитов, стоящих у пулемета (d) на крыше напротив.
- 7 Существует определенный риск, что бандиты, развлекающиеся с мирным горожанином (4) напротив магазина в северо-западной части карты, услышав выстрелы, убьют свою жертву. Именно поэтому Санчес не должен вести пулеметный огонь за пределами перекрестка (———).
- 8 После того как внутренний двор здания через дорогу будет очищен от бандитов, Джон с Санчесом с помощью ножа и камней должны избавиться от часовых (5, 6, 7), стоящих у колодца в следующем дворе. Удобнее всего подойти к ним с западного края карты.
- 9 В игру вновь вступает Док: встав на границе поля зрения (e) двух бандитов (8, 9), стоящих у коновязи перед бакалейной лавкой, он швыряет им под ноги склянку со снотворным газом.
- 10 Джон убивает ножом заснувших бандитов (8, 9).
- 11 Санчес забирает с крыши новый пулемет (d), затем подходит к толпе бандитов, издающих над мирным горожанином (4), и несколькими точными очередями избавляется от них. Крайне важно, чтобы горожанин (4) при этом не пострадал.
- 12 Мы собираем лошадей. Первая (f) уже поседлана и стоит у коновязи перед бакалейной лавкой, вторую лошадь (g) вместе с седлом мы находим во внутреннем дворе, недавно очищенном Санчесом от бандитов. Третья лошадь (h) стоит у коновязи углового здания с часами, а седло для нее мы можем найти во дворе (Рис. 2-f) в восточной части карты. После того как Джон поседлает лошадей, он должен вместе с Сэмом и Санчесом уехать из города по северо-западной дороге.

Миссия 19: Blood Money

Миссия 19: Blood Money



Рис. 1



Рис. 2

- 1 Санчес подбирает лежащий на земле камень (a).
- 2 Сэм встает за крайним камнем и швыряет динамитную шашку под ноги бан-

- дитами (1, 2), сидящим возле палатки.
- 3 Не давая начаться переполоху, Сэм стреляет в воздух для того чтобы привлечь внимание оставшихся в лагере бандитов (3, 4, 5). Все они по очереди подбегают к его укрытию, и Сэм снимает их точными выстрелами из своего вин-

Рис. 1

Миссия 19: Blood Money



Рис. 3



Рис. 4

честера. Следует обратить внимание на то, что Сэм может стрелять ЧЕРЕЗ камень или лечь на землю и поджидать врагов ЗА камнем. В итоге потери бандитов должны составить шесть человек: двое (1, 2) убитых динамитной шашкой и четверо (3, 4, 5 + скрывающийся в палатке охранник) подстреленных Сэмом.

1 Санчес проверяет палатки на предмет оставшихся там врагов, после чего стреляет в воздух, привлекая внимание бандита (6) на другой стороне ручья, и прячется в любой из палаток.

2 Убив забежавшего в лагерь бандита (6) выстрелом в спину, Санчес вновь прячется в палатке, и в игру вступает Сэм. Он проходит примерно до середины моста и стреляет в одного из стоящих у подножия скалы бандитов (7, 8).

3 Толстый бандит (7) в шляпе устремляется за Сэмом, который прячется в той же палатке, что и Санчес. Далее возможны два варианта развития событий: оказавшись в лагере, толстый бандит (7) может подбежать к лежащим на земле телам — в этом случае Сэм должен покинуть свое укрытие и убить его выстрелом в спину; толстый бандит (7) может также забежать вслед за Сэмом в палатку — в этом случае его оглушит Санчес и добьет ножом подоспевший Джон.

4 Сэм вновь выходит на середину моста и стреляет по оставшемуся у подножия скалы бандиту (8). Скорее всего тот не побегит за Сэмом, поэтому, отступая назад и вновь подходя поближе, Сэм сможет подстрелить его даже с такого большого расстояния. После этого Санчес забирает лежащий возле водяного желоба справа камень (с), и мы переключаем свое внимание на подступы к шахте. => Рис. 2

Рис. 2

1 Прежде всего Джон должен взобраться вверх по скале и убить ножом стоящего там бандита (1).

2 Спустившись вниз, Джон прячется в небольшом домике (а) у подножия скалы. Здесь к нему присоединяются Сэм и Санчес.

3 Сэм перезаряжает винчестер, стреляет в одного из бандитов, стоящих за мостом у ближайшего пулемета (b), и прячется в доме (а).

4 В лагере начинается переполох — бандиты бегут к нашему укрытию, заходят внутрь — и вылетают за дверь, оглушенные Санчесом. После того как Джон убьет ножом оглушенных бандитов, Сэм перезаряжает винчестер и выходит «на охоту» еще раз.

5 История повторяется — только на этот раз Сэм может вовремя выйти из-за двери и расстрелять столпившихся возле убитых товарищей бандитов.

6 Таким образом, заманивая врагов к хижине по два-три человека, мы постепенно расчищаем подступы к шахте. Бандитов, стоящих у ближайшего пулемета (b), Сэму скорее всего придется подстрелить из винчестера с большого расстояния.

7 После того как пулеметный расчет будет уничтожен, Санчес должен пройти

по мосту и, завладев первым пулеметом (b), одной точной очередью уничтожить расчет второго (с).

8 Покончив со вторым пулеметным расчетом, Санчес добросовестно отстреливает толпу бандитов, выбежавших из домика в восточной части карты, и расчищает нижний ярус мостков шахты (включая часового на вышке). Во время этой операции следует остерегаться лишнего шума (в частности, Сэм не должен использовать динамит), дабы не спугнуть людей Эль Диабло, засевших в доме наверху.

9 Определенную сложность представляет собой бандит (2), засевший за перевернутой вагонеткой у входа в шахту. Для того чтобы быстро и бесшумно избавиться от него, Джон, выбрав подходящий момент, должен укрыться за углом дома (d), а затем, покинув укрытие, швырнуть во врага (2) нож.

10 Санчес подбирает второй пулемет, Джон забирает свой нож, и мы приступаем к зачистке территории шахты. => Рис. 3

Рис. 3

1 Санчес подбирает лежащий у подножия скалы камень (а) и, взобравшись на нижний ярус мостков, швыряет его в бандита (1), стоящего у пулемета.

2 Оглушив пулеметчика (1), Санчес поднимается по мосткам немного выше (b) и стреляет в воздух. На шум начинают сбегаться бандиты с верхних ярусов шахты, и Санчес добросовестно отстреливает их из пулемета в тот момент, когда они начинают спускаться по лестнице.

3 Двоих оставшихся наверху охранников (3, 4) Санчес может оглушить камнями, поднявшись по лестнице к площадке, где лежит оглушенный пулеметчик (1).

4 Поднявшись вверх по лестнице и пройдя немного по мосткам (с), Санчес швыряет камень в бандита (2), стоящего возле входа в шахту.

5 Санчес подбирает свой камень, и мы переключаем свое внимание на верхний ярус шахты. => Рис. 4

Рис. 4

1 Стоя на лестнице, Санчес швыряет камень в бандита (1), охраняющего вход в контору шахты.

2 Скрипучие доски перед входом в контору исключают возможность того, что нам удастся подобраться к двери незамеченными. Вместо этого Джон взбирается вверх по скале и, швырнув нож в спину расхаживающему там охраннику (2), спускается на крышу конторы (а) для того чтобы подслушать разговор людей Эль Диабло.

Миссия 20: Little China Girl

Рис. 1

1 Оставаясь в укрытии, Миа звуком своей дудочки (d) привлекает внимание одного из бандитов (1).

2 Стоит бандиту (1) подойти поближе, и Миа стреляет в него отравленным шипом из своей духовой трубки (e) и затем сразу же убегает за дом (b).

3 Яд начинает действовать, и бандит (1) моментально сходит с ума: сначала он убивает своих товарищей, затем начинает бегать и стрелять во все стороны. Главная задача Миа — не попасться в этот момент ему на глаза.

4 Наконец, бандит (1) теряет сознание, и из шахты выбегает Санчес. Отправив его назад, Миа бросает несколько орехов (f) перед входом в шахту (с) и прячет-

ся в бочке за домом. Тем временем к заброшенной шахте подъезжают еще трое бандитов. => Рис. 2

Рис. 2

1 Направив «мистера Леоне» (g) на стоящего у входа бандита (1), Миа ждет, пока ручная обезьянка привлечет внимание врагов, и они соберутся вместе.

2 После того как обезьянка возвращается к ней, Миа подходит поближе к врагам и бросает им под ноги (а) одну из своих петард (h). После этого из шахты выбегает Санчес и прикладом ружья оглушает ослепших бандитов.

Миссия 20: Little China Girl



Рис. 1



Рис. 2

Миссия 21: Piggies in the Middle

Рис. 1

- 1 Воспользовавшись тем, что участники перестрелки не обращают внимания на происходящее по сторонам, Сэм подходит к магазину и из своего винчестера убивает двоих солдат (1, 2), засевших перед входом. После этого Сэм быстро возвращается к своим друзьям (а), а опустевший магазин занимают участвовавшие в перестрелке бандиты.
- 2 Выбрав момент, когда разгуливающий по балкону бандит повернется к нему спиной, Сэм подбегает к магазину, бросает под ноги столпившимся на углу бандитам динамитную шашку (b) и быстро отступает назад (а).
- 3 После взрыва все оккупировавшие магазин бандиты должны перейти в бессознательное или мертвое состояние (исключением может стать бандит на балконе, но с ним мы разберемся буквально через несколько секунд). Бандит (3), патрулирующий улицу, замечает своих убитых и оглушенных товарищей и бежит к ним. На секунду опережая его, в дверь магазина (с) должен забежать Санчес.
- 4 Бандит (3) устремляется следом за Санчесом — и через секунду оглушенный вылетает на улицу. Стоявший на балконе бандит (в случае, если он уцелел при взрыве) также забегает внутрь магазина и вскоре присоединяется к своим оглушенным товарищам.
- 5 Стараясь не попасть под пушечное ядро, Джон встает перед входом в церковь (d). Дождавшись, пока патрулирующий проход между зданиями солдат (4) повернется к нему спиной, Джон выбегает из-за угла и швыряет нож ему в спину.
- 6 Забрав свой нож, Джон прячет тело убитого в церкви.
- 7 Подкравшись сбоку к бандиту (5), стоящему возле бакалейной лавки, Джон швыряет в него нож.
- 8 Забрав свой нож, Джон направляется к перекрестку. => Рис. 2

Рис. 2

- 1 За углом под лестницей притаились сразу три бандита (1, 2, 3). Джон на секунду выходит из-за угла и сразу же отскакивает назад (а). В итоге двое бандитов (2, 3) бегут за ним следом — и попадают под огонь его револьвера. После этого Купер заходит за угол и подстреливает бандита (1), оставшегося под лестницей.
- 2 Выбрав подходящий момент, Санчес выходит на перекресток и заходит в

- здание слева (b). Теперь нужно как-то привлечь внимание столпившихся во дворе врагов. К примеру, Санчес может просто выйти из-за двери, подстрелить бандита (4), сидящего возле колодца, — и сразу же вновь спрятаться в здании (b). Подействовало: бандиты один за другим забегают в дом (b) — и через секунду вылетают оттуда уже в бессознательном состоянии.
- 3 После того как у двери (b) скопится уже достаточное количество бесчувственных тел, Санчес должен покинуть свое укрытие и попрактиковаться в стрельбе из дробовика по лежащим на земле бандитам.
- 4 К Санчесу присоединяются Сэм и Джон. Веселье продолжается: покинув свое укрытие, Сэм стреляет из винчестера в бандита (5), стоящего на крыше здания в южной части двора, — и сразу же вновь прячется за дверь (b).
- 5 История повторяется: спустившись с крыши и по дороге прихватив с собой приятеля (6), бандит (5) мчится во двор, — а там из-за двери (b) вновь выглядывает и прячется Санчес, и бандиты (5, 6), не удержавшись, забегают вслед за ним в дом.
- 6 Зарезав оглушенных бандитов, Джон вновь прячется за дверь. Тем временем оставшийся в углу соседнего дома бандит (7) начинает по одному вызывать своих товарищей (8, 9, 10, 11, 12) с соседней крыши, для того чтобы они разведали, что за шум доносится со двора.
- 7 Стоя в дверях с дробовиком наготове, Санчес при появлении поблизости одного из спустившихся с крыши бандитов (8, 9, 10, 11, 12) стреляет в воздух, а затем, когда привлеченный звуком бандит забегает во двор, стреляет в него в упор.
- 8 После того как левая часть крыши гасиенды очистится от врагов, Санчес должен зайти за угол и застрелить трусливого бандита (7).
- 9 Очередная проблема — бандит (13), разгуливающий у западного края карты. Стоя возле колодца (с), Сэм дожидается, пока он подойдет поближе, и затем стреляет в него. Но вместо того чтобы броситься в бой, этот трусливый тип сперва отправляет вперед своих друзей (14, 15).
- 10 Заманив забежавших во двор бандитов (14, 15) в дом (b) к Санчесу и дождавшись, пока он выбросит их за дверь, мы отдаем Джону приказ убить оглушенных врагов ножом.
- 11 Дождавшись, пока трусливый бандит (13) подойдет поближе и повернется к нему спиной, Сэм бежит за ним следом и стреляет в него из винчестера.
- 12 После этого Санчес с Джоном прячутся внутри бакалейной лавки (d), а Сэм занимает позицию на балконе (e) этого же здания. Отсюда он должен выстре-

Миссия 21: Piggies in the Middle



Рис. 1



Рис. 2

Миссия 21: Piggies in the Middle



Рис. 3



Рис. 4

лить из своего винчестера в одного из солдат (16, 17), засевших на балконе соседнего здания.

- 16 После первого же удачного попадания Сэм прячется внутри здания, а привлеченные звуком выстрела бандиты спускаются с дальней крыши (f) гасиенды и бегут к бакалейной лавке. Кого-то из них могут подстрелить засевшие на балконе солдаты (16, 17), но основная толпа должна успешно добраться до цели.
- 17 Теперь одному из наших героев достаточно на секунду выглянуть из-за двери (d) — и бандиты устремятся внутрь здания на встречу с Санчесом.
- 18 Джон убивает оглушенных бандитов ножом и вновь прячется в бакалейной лавке (d).
- 19 Операцию по выманиванию бандитов можно повторить еще несколько раз. В результате мы должны избавиться от сидевших на балконе солдат (16, 17) и практически полностью расчистить дальнюю крышу (f) гасиенды.
- 20 Последнего, самого упорного бандита (18) и его товарищей со двора гасиенды (19, 20, 21) мы можем подстрелить, забравшись на балкон, где до этого находились солдаты (16, 17).
- 21 Забравшись во двор гасиенды, Джон ножом убивает последнего оставшегося там бандита (22), и наши герои перебегают в здание с часами. => Рис. 3

Рис. 3

- 1 Наша задача теперь: расчистить подступы к последнему вагону поезда (a). Для этого на секунду выглянувший из здания (b) с часами Сэм должен выстрелить в одного из бандитов (1, 2, 3, 4) на лошадях — и сразу же спрятаться обратно. При небольшом везении устремившиеся к зданию бандиты попадут под ядро; в худшем случае они все-таки забегают внутрь здания (b), где их оглушит Санчес и затем на улице добьет ножом Джон.
- 2 Наша следующая забота: бандиты, охраняющие здание напротив. Подстрелив одного из них (5), Сэм прячется в здании с часами (b), и мы вновь ожидаем гостей.
- 3 После того как с забежавшими в здание бандитами будет покончено, Джон должен подойти к зданию напротив и швырнуть нож в охранника (6), оставшегося на крыше.
- 4 Дождавшись, пока бандит (7), расхаживающий вдоль железнодорожных путей, уйдет направо, Джон поднимается на крышу, забирает свой нож и ложится.
- 5 Дождавшись, пока бандит (7) подойдет поближе и повернется к нему спиной, Джон поднимается и швыряет нож ему в спину.
- 6 Джон спускается с крыши, забирает свой нож, и все наши герои возвращаются к церкви. => Рис. 4

Рис. 4

- 1 Сэм, Джон и Санчес прячутся в здании церкви (a), и в игру вступает Миа. На секунду выглянув из-за угла (b) церкви, она выплевывает ядовитую колючку в расхаживающего перед строем офицера (1) — и сразу же убегает обратно ко входу (a) в церковь.
- 2 Обезумевший офицер (1) успевает подстрелить нескольких солдат, прежде чем его самого убивают сослуживцы. После этого Миа перезаряжает духовую трубку и вновь отправляется «на охоту». На этот раз ее жертвой становится ближайший к углу (b) солдат.
- 3 Стоя у входа в церковь (a), Миа пережидает момент, пока обезумевший солдат воюет со своими сослуживцами, — и затем возвращается на угол (b) и выплевывает очередную колючку в следующего солдата. Так продолжается до тех пор, пока ни за церковью, ни во дворе ближайшей гасиенды не останется живых солдат.
- 4 Сэм забирает лежащие за зданием церкви динамитные шашки (c) и из своего винчестера подстреливает солдата (2), на лошади объезжающего большой сарай справа.
- 5 Дождавшись, пока патрулирующие северный мост солдаты (3, 4) уйдут вправо, Джон поднимается вверх по скале и убивает ножом солдата (5), заснувшего у стены дома слева. После этого Джон прячется внутри дома (d).
- 6 Записываем задание Quick Action: двумя выстрелами из револьвера Джон должен убить двух солдат (3, 4), патрулирующих мост. Дождавшись, пока солдаты (3, 4) пройдут мимо двери дома (d), Джон покидает свое укрытие и выполняет записанное задание. Теперь нам необходимо избавиться от военной артиллерии. => Рис. 5

Рис. 5

- 1 Стоя у стены сарая (a), Джон выбирает такое положение, при котором наведенный на ближайшего офицера (1) револьверный прицел раздваивается. <SHIFT> + щелчок левой кнопкой мыши — Джон выкатывается из-за угла и стреляет в офицера (1); <щелчок правой кнопкой мыши> — и Джон возвращается обратно за угол.
- 2 Опасаясь ответных выстрелов, Джон отбегает немного левее, а тем временем одна из пушек, лишившись командира, перестает стрелять.
- 3 Дождавшись, пока солдаты успокоятся, Джон перебегает в северо-восточный угол карты (b).
- 4 Выбрав подходящий момент, Джон подходит ко второму офицеру (2), швы-

Миссия 21: Piggies in the Middle



Рис. 5



Рис. 6

ряет нож ему в спину и бегом возвращается обратно (b).

1 Записываем задание **Quick Action**: двумя выстрелами из револьвера Джон должен убить двух канониров (3, 4), оставшихся возле пушек. Выбрав подходящий момент, Джон подбегает к ним сзади и выполняет записанное задание.

2 Забрав нож, Джон осторожно подползает к стоящему на мосту позади своего отряда офицеру (5) и убивает его ножом.

3 Стараясь не попасть в поле зрения бандитов, Джон, Санчес и Миа забираются в последний вагон поезда (Рис. 3-а). Задача Сэма теперь: сделать так, чтобы в бою на вокзале победили бандиты. => Рис. 6

Рис. 6

1 Стоя на улице вне поля зрения солдат у моста, Сэм подстреливает часового

(1), стоящего в воротах гасиенды.

2 Стоя за углом здания, возле бочки (а), Сэм швыряет две динамитные шашки. Обе они должны от ricochetить от крыши вокзала, причем первая должна упасть под ноги солдатам (b), которые держат оборону у паровоза, а вторая — за спиной у солдата, оставшегося на платформе (c).

3 После того как с солдатами будет покончено, бандиты довольно быстро освободят поезд. Не теряя времени, Сэм должен присоединиться к своим друзьям, сидящим в последнем вагоне (Рис. 3-а), и все вместе они отправятся в убежище Эль Диабло.

Миссия 22: Showdown in Deadstone

Миссия 22: Showdown in Deadstone



Рис. 1



Рис. 2

Рис. 1

1 Все наши герои спрячутся в небольшом здании (а) в западной части карты.

2 Мы сохраняем игру, и затем Сэм на секунду выглядывает из-за двери и стреляет в воздух, подманивая стоящих поблизости бандитов. Всего их должно быть пятеро: трое часовых (1, 2, 3) и два их напарника, мирно отдыхавших в доме по соседству.

3 После того как оглушенные Санчесом бандиты будут выброшены за дверь, Джон должен добить их ножом и затем спрятать тела в здании.

4 Джон подходит к поезду и, встав между двумя платформами, на которых перевозят ящики (b), дожидается появления охранника (4). Застрелив его из револьвера, Джон возвращается к своим друзьям.

5 Все наши герои перебираются в соседний дом (c). История повторяется: Сэм вновь выстрелами выманивает бандитов, на этот раз охраняющих паровоз.

6 Главную помощь нам оказывает бандит (5), стоящий возле будки обходчика. У него не хватает храбрости самому отправиться на звук выстрелов, и поэтому он раз за разом отправляет в ловушку все новых и новых бандитов.

7 Уничтожив как можно большее число бандитов, наши герои покидают свое убежище. Сэм должен подстрелить трусливого обходчика (5), после чего мы переключаем свое внимание на пулеметчиков в центральной части карты. => Рис. 2

Рис. 2

1 На этот раз наши герои спрячутся в той самой будке обходчика (а). Выбрав подходящий момент, Сэм покидает укрытие и, встав на рельсы (b) перед паровозом, стреляет из своего винчестера по ближайшему пулеметчику (1). Следует помнить о том, что Сэм не должен переходить через рельсы до тех пор, пока пулеметы находятся в руках врага.

2 На звуки выстрелов к будке обходчика (а) начинают стекаться стоявшие поблизости бандиты. Избавившись от них и подстрелив обоих пулеметчиков (1, 2), мы отправляем Санчеса на захват ближайшего пулемета.

3 После этого начинается глобальная зачистка территории. Заняв стратегически выгодную позицию в заваленном проходе (c) между двумя домами, Санчес открывает огонь по набегающим со всех сторон бандитам. После того как с первой волной нападавших будет покончено, Санчес забирает второй пулемет и отправляется спасать Дока. => Рис. 3

Рис. 3

1 Подстрелив издали стоящих за домом бандитов (1, 2, 3), Санчес занимает позицию в проходе (а) между домами на границе поля зрения толстяка (4) в синей куртке.

2 Мы сохраняем игру. После этого Санчес стреляет один раз в воздух, затем несколькими очередями выкашивает выбегающих из-за угла бандитов (5, 6, 7, 8) и быстро делает шаг вперед для того чтобы успеть застрелить толстяка (4) в

Миссия 22: Showdown in Deadstone



Рис. 3



Рис. 4

синей куртке, который намеревается убить Дока.

8 Тем временем снизу набегают еще два бандита (9, 10), которых необходимо расстрелять с максимально возможного расстояния.

9 После того как Док будет спасен, мы должны привести к нему Джона, а затем найти лошадей и мчаться вслед за Кэт. => Рис. 4

Рис. 4

Миссия 23: At the Gates of Hell



Рис. 1

Рис. 1

1 Успешно оглушившая своих охранников Кэт должна скрыться за дверью (а) и ждать, пока друзья не освободят ее. => Рис. 2



Рис. 2

Рис. 2

2 Выбрав подходящий момент, Сэм, Санчес и Миа заходят в ближайший дом (а).

3 Мы сохраняем игру. Сэм выбирается на крышу (b), готовит винчестер и стреляет в воздух. Переполошившиеся бандиты начинают один за другим карабкаться вверх по лестнице, где сразу попадают под огонь винчестера.

4 Через некоторое время, когда гора тел на крыше будет выглядеть уже довольно внушительно, бандиты поблизости закончатся. Самое время Сэму спуститься во двор (с) и парой-тройкой выстрелов подманить оставшихся. Можно заманивать их внутрь хижины в гости к Санчесу, можно вновь устроить засаду на крыше — и в результате порядка сорока подручных Эль Диабло перестают отравлять этот мир своим существованием. Убедившись в том, что больше никого заманить в ловушку не удастся, мы вновь переключаем свое внимание на Кэт. => Рис. 1

Рис. 1

1 Кэт покидает свое укрытие (а), спускается вниз по лестнице и, выбрав подходящий момент, ударами ноги убивает стоящего внизу охранника (1).



Рис. 3



Рис. 4

Миссия 24: Deaths Overture

Рис. 1

1 Джон прячется слева от двери камеры (а).

2 Миа бросает перед дверью (х) орехи и, выбрав момент, когда охранник (1) в коридоре будет один, напускает на него свою обезьянку.

3 Доведа стражника до белого каления, «мистер Леоне» бросается к любимым орехам.

Охранник (1) бежит следом за ним, открывает решетчатую дверь — и тут же Джон выбегает из засады, оглушает его и относит тело в дальний конец пещеры (b).

4 Джон убивает оглушенного охранника (1) ударами кулака.

5 Выбрав момент, когда в коридоре не будет никого, Сэм бежит к сундуку (с) и достает оттуда свое снаряжение.

6 Джон, Миа, Кэт и Док уходят в дальний конец пещеры (b), Сэм встает слева от двери (а) и стреляет в воздух. На шум устремляются три подручных Эль Диабло — Демониоса, прятаясь за ближайшим поворотом. Метательные ножи у этих парней отравлены, так что мы не можем позволить себе ни малейшей ошибки. В тот момент, когда Демониосы будут забегать в камеру, Сэм должен снять их тремя точными выстрелами одного за другим.

7 Тем временем на звуки выстрелов прибегают еще два бандита (2, 3), охранявшие, соответственно, северный и южный туннели. Сэм также должен избавиться от них с помощью своего винчестера.

8 Записав задание **Quick Action**: выстрелом из винчестера убить стоящего за углом бандита (4), Сэм, выбрав подходящий момент, выбегает из-за угла и в ту же секунду выполняет задание.

9 На звук выстрела из северного туннеля прибегает напарник (5) убитого бандита. Сэм, своевременно спрятавшийся за углом, покидает свое укрытие и стреляет ему в спину.

10 Все наши герои покидают тюремную камеру и подходят к сундуку (с) для того чтобы забрать из него свои вещи. Мы переходим в следующую пещеру. => Рис. 2



Рис. 1

Рис. 2

1 Стоя за скалой (а), Сэм стреляет в воздух и отстреливает сбжавшихся на шум бандитов. Наиболее ленивых ему поможет выманить Миа со

своей обезьянкой.

2 Наконец, в этой пещере у нас остаются только два противника — трусливые бандиты (1, 2) за каменной стеной. Для Сэма проще всего будет осторожно подползти к проему в стене, затем встать и, забежав внутрь, выстрелить в обоих из своего винчестера.

3 Покончив с врагами, мы собираем трофеи — аптечку для Дока и петарды и орешки для Миа.

4 Встав на каменный пьедестал

(b) под факелом, Сэм открывает

дверь, ведущую в следующую пещеру.

5 Спрятавшись за каменной стеной справа от входа (с), Сэм стреляет в воздух и затем методично отстреливает троих бандитов, сбжавшихся на шум.

6 Еще двое бандитов (3, 4) все-таки остались в следующей пещере, и, похоже, выманить их оттуда нам не удастся. Придется Сэму действовать следующим образом: забежав в пещеру, сделать один выстрел и сразу же удирать от погони назад, в укрытие (с). В результате у каменной стены должна скопиться изрядная груда тел не только простых бандитов, но и Демониосов, прятаясь за красными занавесками в следующей пещере.

7 Наконец, поток врагов иссякает, и на очередной выстрел никто не откликается. Мы сохраняем игру, и Сэм забегает в пещеру с красными занавесками, с ходу разряжая обойму винчестера в оставшихся там бандитов (3, 4).

8 Похоже, за нами опять погоня. Вот что значит продвигаться немного вперед! На этот раз мы можем укрыться за скалой (d) слева от лестницы.

9 Постепенно продвигаясь вперед, Сэм очищает от врагов соседние пещеры. Еще одна стратегически выгодная позиция — подножие лестницы (e), ведущей к берегу озера. Сюда мы можем выманить бандитов, стоящих на берегу и на центральном острове. После того как с ними буде покончено, мы отправляемся завоевывать очередной пулемет. => Рис. 3

Рис. 3

1 В общем-то, в этом нет ничего сложного: часовые (1, 2) на извилистой тропинке повернулись к нам боком, поэтому для Сэма не составит особого труда подстрелить их из винчестера.

2 На звук выстрела прибегает один из бандитов (3), сидевших возле пулемета. Сэм поджидает его за углом и также убивает выстрелом из винчестера.

3 Санчес карабкается вверх по лестнице и забирает установленный на крыше пулемет (b).

4 Заняв выгодную позицию в узком проходе (с) между домом и башней, Санчес начинает отстрел бандитов. Его первой жертвой становится бритоголовый здоровяк (2), стоящий у башни. Следом за ним на Санчеса накатываются буквально волны нападающих — только успевай нажимать на курок.

5 Необходимо также жестко экономить патроны — нам предстоит еще зачистка нижнего яруса. => Рис. 3

Рис. 3

1 Зачистка нижнего яруса ничем принципиально не отличается от уже проделанной нами работы. Заняв выгодную позицию (а) на крыше под лестницей, Санчес пулеметным огнем сметает набегающих на него бандитов. Особое внимание следует уделить типам, собравшимся у ворот под флагом (b).

2 Расчистив себе путь, Санчес спускается вниз, затем поднимается по лестнице к флагу и идет вниз, к новому пулемету (с). => Рис. 4

Рис. 4

1 Прежде чем завладевший новым пулеметом (а) Санчес открывает огонь, мы должны отдать приказ Джону и Доку лечь на землю.

2 После того как с врагами, преграждающими им путь, будет покончено, наши герои направляются ко входу в пещеру Эль Диабло. (Рис. 1-d)

Рис. 2





Рис. 3

1 Оставшиеся у пулемета бандиты (4, 5) повернуты к нам спиной, поэтому ничего не стоит подобраться к ним сзади и избавиться от них с помощью пары точных выстрелов.

4 Завладев пулеметом, Сэм открывает огонь по второму пулеметному расчету, расположившемуся на деревянных мостках (а) на другом берегу озера. Патроны лучше экономить — все равно сколь-нибудь серьезного урона с такого расстояния мы не нанесем. Пулемет в данном случае используется лишь как средство заманить врага в ловушку — и лучше сберечь патроны на несколько попыток.

5 Перебежав по извилистой тропинке немного левее (b), Сэм одиночными выстрелами указывает дорогу потерявшим было его бандитам. За пару попыток он должен справиться со всеми бандитами, находившимися у пулемета.

6 В игру вступает Док: он забирает лежащие на острове дальнбойные патроны (с) и с их помощью снимает пятерых охранников, оставшихся на пути к камере Санчеса.

7 Мы сохраняем игру и записываем задание **Quick Action** для Джона: тремя выстрелами из револьвера убить троих охранников (6, 7, 8) в камере Санчеса. В тот момент, когда Джон забежит в камеру, Эль Диабло скроется за красной занавеской, и у нас будет примерно секунда на то, чтобы выполнить записанное задание. Пос-

ле того как охранники будут уничтожены, Санчес присоединится к нашему отряду.

8 Встав слева от красной занавески (d), Сэм стреляет в воздух — и затем в выбежавшего из следующего коридора Демониоса. После этого Сэм проходит за занавеску в следующий коридор. => Рис. 4

Рис. 4

1 Продвигаясь вдоль левой стены, Сэм пытается незаметным подобраться к Эль Диабло, но, увы, — тот убегает, на прощание устроив позади себя небольшой обвал. Теперь нам придется искать обходной путь.

2 Стоя за выступом (а) у левой стены, Сэм готовит винчестер, а затем резко выбегает из укрытия и стреляет в оставшихся в коридоре охранников (1, 2).

3 Расправившись с охранниками, мы переключаемся на Джона и идем направо, в зал с пентаграммой. Наша задача: подойти к горящему на стене справа факелу (b) и скелету (с), не наступая при этом на пластины-ловушки. Безопасный маршрут изображен на Рис. 4.

4 После того как мы наступаем на пластины пентаграммы под факелом и под скелетом, в следующем коридоре открываются решетки. Этот коридор следует преодолевать БЕГОМ, стараясь не попасть под пламя вмонтированных в стену огнеметов. Пластина под факелом (d) в дальнем конце коридора отключает эту ловушку.

5 Выбегав из-за скалы, Джон подстреливает двух охранников (3, 4) у лифта и затем карабкается вверх по скале вслед за Эль Диабло. Добравшись до двери (Рис. 3-е), ведущей в башню нашего главного врага, мы успешно завершаем эту миссию.



Рис. 1



Рис. 2

образованная двумя поднятыми лестницами. Стоя в этой нише сбоку, можно укрыться от дисковой пилы и от газовой ловушки, стоя посередине — от огнеметов. Ниша также надежно защищает Джона от вражеских пуль.

4 Тактика борьбы с Эль Диабло такова: переждав в нише действие очередной ловушки и перезарядив за это время револьвер, мы выбираем момент, когда вернувшийся к столу бандит только что сделал выстрел, покидаем свое укрытие и С БЛИЗКОГО РАССТОЯНИЯ разряжаем в него весь барабан. Это повторяется до тех пор, пока у Джона не заканчиваются патроны. => Рис. 2

Миссия 25: Inferno

Рис. 1

1 Во время сражения с Эль Диабло — Джексон Джон может прятаться за одним из трех стульев (а, b, c). Стулья служат надежным укрытием от вражеских пуль. Клавиша [E] на этот раз заставляет Джона присесть — и из этого положения он может быстро перекачываться от укрытия к укрытию.

2 Время от времени Джексон подбегает к стене и поворачивает один из подсвечников (d, e, f, g), запуская тем самым одну из ловушек. Список ловушек: d — запускает вмонтированные в стену огнеметы; e — запускает автоматические пулеметы по обеим сторонам комнаты; f — из продольных прорезей в полу поднимаются острые диски; g — ядовитый газ поднимается из отверстий в полу.

3 Идеальным укрытием от большинства ловушек, равно как и от вражеских пуль, является небольшая ниша (h),



Рис. 4

Рис. 2

1 Обрадованный тем, что противник остался без оружия, Эль Диабло опускает лестницы и кидается врукопашную. Оглушив Джона, он достает пистолет и готовится покончить с ним. Все что от нас требуется успеть добежать до кресла, в спинке которого торчит нож (а) Джона. После этого у нас будет только одна попытка для того, чтобы убить этим ножом [E] Эль Диабло и благополучно закончить игру.

СИ TACTIX

МОДЕРНАРТ
MODERNART

КОМПЕТЕНЦИЯ ЦИФРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ
ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ВАШЕГО САЙТА,
ЖУРНАЛА, РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ

www.modernart.ru
тел. 258-86-27, 928-60-89, 928-03-60

MUST III EXILE

Продолжение. Начало в номере 13(94) за июль 2001 года.

Максим Заяц

Советы по прохождению игры

ГЛАВА 4: J'nanin, Эпоха Обучения

Пройдя вдоль ограждения, мы подходим к копировальному столу (он находится слева от проема) и кладем на него лист бумаги с символом мифа **Voltaic**. Сработавший механизм поднимает клетку с книгой и запускает очередное послание Сааведро, в котором тот вновь говорит о сыновьях Атруса и о своем родном мире. Нам осталось найти еще два символа. Наша следующая цель — книга **Amateria**. Мы выходим из обсерватории и, пройдя по мосту, спускаемся вниз по вбитым в скалу скобам. Пройдя по изогнутому мостику, мы видим справа от красного столбика отражателя еще одну башню-клык, которая находится за подвесным мостом. Миновав подвесной мост (мы уже несколько раз проходили ПОД ним по выступающим из воды камням), мы огибаем башню и подходим к дальнему правому краю скалы. Вниз к воде уходят вбитые в камень скобы, спустившись по которым, мы находим пульт управления подвижным мостом, ведущим ко входу в башню-клык. Каждый из двух рычагов поднимает и опускает одно из со-



ленений моста и, соответственно, сразу две его секции. При этом изменяется угол наклона, и по мосту перемещается тяжелый металлический цилиндр. Ведущая к мосту лестница закреплена на крайней правой секции и наклоняется вместе с ней. Наша первоначальная задача: переместить цилиндр так, чтобы он находился справа от лестницы, а затем привести лестницу в вертикальное положение точно под люком. Для этого нам необходимо повернуть рычаги в следующем порядке: **ЛЕВЫЙ, ПРАВЫЙ, ЛЕВЫЙ, ПРАВЫЙ**. Добившись желаемого результата, мы поднимаемся вверх по вбитым в камень скобам, проходим по скале к небольшому люку и спускаемся вниз по лестнице. Пройдя по мосту ко входу в башню-клык, мы открываем дверь и... ох! Сааведро каким-то образом проломил пол в башне, и теперь у нас нет ни малейшего шанса добраться до пульта, опускающего клетку с книгой. Впрочем... еще не все потеряно. Что если попытаться сбросить в пролом цилиндр, который мы перемещали по мосту. Возможно с его помощью мы сможем добраться до противоположного конца зала.

Мы выходим из башни и возвращаемся к пульта управления подвижным мостом — поднимаемся вверх по лес-



тнице, через люк выбираемся на скалу, подходим к дальнему правому краю и спускаемся вниз по вбитым в камень скобам. Оказавшись возле рычагов, мы поворачиваем их в следующем порядке: **ЛЕВЫЙ, ЛЕВЫЙ, ПРАВЫЙ**. В результате металлический цилиндр через открытую дверь закатывается внутрь башни. Перед тем как пойти и проверить, что же вышло из нашей затеи, необходимо повернуть правый рычаг **ЕЩЕ ОДИН РАЗ** для того чтобы установить лестницу под люком. После этого мы возвращаемся в башню — поднимаемся вверх по скобам, подходим к люку, спускаемся вниз по лестнице и, пройдя по мосту, заходим в открытую дверь.



Наш эксперимент удался: металлический цилиндр перекрыл пролом в полу, и мы получили возможность добраться до пульта на противоположной стороне зала. Теперь мы должны установить металлические шарики на диске в соответствии с кодом, полученным при наведении телескопа на окно этой башни. На всякий случай попробуем описать эту комбинацию: первый (от центра) шарик устанавливается на запад, второй — на юг, третий — на половину деления между востоком и юго-востоком, четвертый — на половину деления между севером и северо-западом. После этого мы должны нажать на кнопку в центре диска. Если код был установлен верно, клетка опустится с потолка, и мы сможем открыть книгу **Amateria**. Через портал книги мы перенесемся в новый мир, созданный фантазией Атруса...

ГЛАВА 5: AMATERIA, Эпоха Динамических Сил

Атрус создавал этот мир для того чтобы обучить своих сыновей некоторым основным физическим законам. Как бы то ни было, после вмешательства Сааведро мир **Amateria** превратился в огромную головоломку, решить которую предстоит нам с вами. По прибытии мы оказываемся в небольшой деревянной пагоде на окраине острова. Слева от нас над водой проходят два металлических прута — своего рода рельсы, по которым нам через некоторое время предстоит добраться до второго символа. Однако сейчас путь обрывается у первой же опоры, и наша основная задача — восстановить его. Развернувшись лицом к большой Центральной Башне, мы видим деревянный мост, ведущий ко входу. Пройдя по нему, мы останавливаемся уже через несколько шагов перед первым провалом. Да-да, на этом мосту также имеются отсутствующие секции, которые нам необходимо восстановить с помощью трех своеобразных пультов, которые установлены слева перед каждым провалом. Больше всего такой пульт напоминает соты — причудливая мозаика шестигранников, на каждый из которых мы можем нажать как на кнопку. Правда, для начала неплохо было бы узнать код...

Развернувшись, мы возвращаемся к первой пагоде, затем поворачиваем направо и по деревянному мосту пе-

ребираемся во вторую пагоду. Здесь находится книга **J'nanin**. В любой момент она может вернуть нас в Эпоху Обучения — но пользоваться ею имеет смысл лишь в том случае, если мы почему-то не сможем продвигаться дальше в мире **Amateria**. Миновав вторую пагоду, мы проходим по мосту к виднеющемуся вдали сооружению, заходим поближе к Мосту, повернувшись на каменных ступеньках, сделанных в форме все тех же шестигранников. Внизу начинается туннель, освещенный не только масляными лампами, но и сияющими на полу кристаллами. По нему мы идем до развилки и сворачиваем направо, к деревянному подъемнику. Повернув



рычаг, мы поднимаемся вверх, к металлическому жерлобу, именуемому также Мостом Равновесия. Почему? Об этом мы узнаем буквально через пару минут. Пока же стоит подойти поближе к Мосту, повернувшись налево и присмотреться повнимательнее к лежащему на рельсах шару. Отсюда, сверху, мы видим четыре его секции — одну стеклянную и три деревянных. Все это донельзя напоминает странную коллекцию Сааведро с нижнего яруса обсерватории мира **J'nanin**... Как бы то ни было, сейчас мы возвращаемся к подъемнику. Прежде чем спуститься вниз, мы должны оглядеться повнимательнее в поисках очередной главы из дневника Сааведро. А, вот она! Повернув рычаг, мы спускаемся вниз на деревянном подъемнике и идем направо по направлению к развилке. На развилке мы сворачиваем направо еще раз (то есть выбираем единственный незнакомый нам путь), выходим из туннеля и идем по мосткам по направлению к пульта управления Мостом.

Оказавшись у пульта, прежде всего мы должны повернуть длинный рычаг, который находится слева. После этого платформа с пультом поднимется вверх, предоставив нам куда лучший обзор. На рельсах справа лежит уже знакомый нам шар, но на этот раз у нас есть возможность посмотреть на него с другой стороны. Итак, еще четыре деревянных секции. Итого в сумме шар состоит из семи деревянных и одной стеклянной секции. Теперь вспоминаем давным-давно полученную формулу: 1 металлический шар весит столько же, сколько 4 стеклянных; 1 стеклянный шар весит столько же, сколько 4 деревянных. Следовательно, одна стеклянная секция шара весит столько же, сколько четыре деревянных, и в переводе «на дерево» наш шар весит 11 секций. Теперь мы экспериментируем с рычагами на панели управления. Похоже, от их положения зависит позиция огромного колеса, расположенного под Мостом. При этом порядок рычагов должен быть следующим (сверху вниз): **НАЛЕВО, НАЛЕВО, НАПРАВО** — переводит колесо вправо; **НАЛЕВО, НАПРАВО, НАЛЕВО** — устанавливает колесо посередине; **НАПРАВО, НАЛЕВО, НАЛЕВО** — переводит колесо влево. Повернув рычаг, который находится справа, мы наблюдаем за тем, как ледяной шар из центральной башни подталкивает шар, состоящий из разных секций, как тот в свою очередь, прокатившись по рельсам, падает в кор-

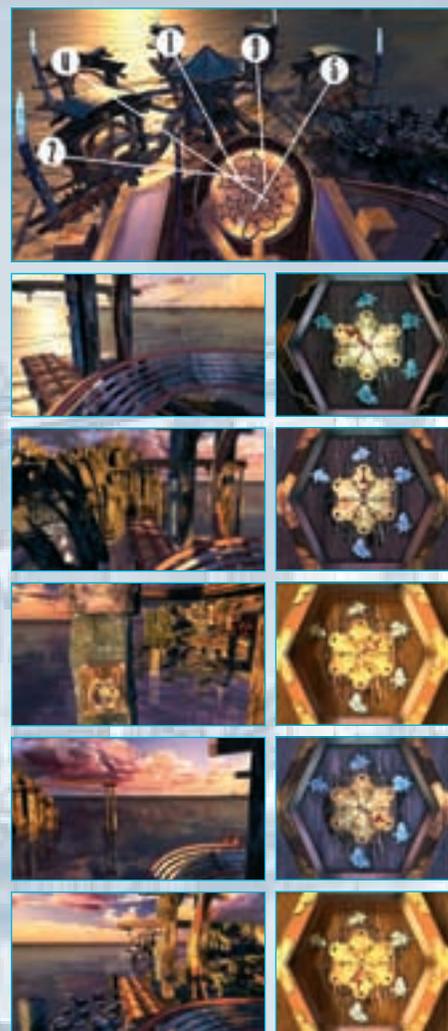
зину, прикрепленную к правой стороне Моста, и наклоняет его, и, наконец, как прибывший следом ледяной шар разбивается при попытке пересечь наклоненный вправо желоб. Дальнейшие эксперименты с рычагами не дадут никакого результата. Похоже, нам нужен какой-то груз для того чтобы уравновесить Мост.

Повернув длинный рычаг слева, мы опускаем платформу с пультом управления и идем по мосткам налево, по направлению к небольшому домику, в отверстие крыши которого опускается веревка, закрепленная на другом конце желоба. Открыв дверь, мы заходим внутрь и видим долгожданный противовес... над которым также успел поработать Сааведро. По первоначальной задумке Атруса, для того чтобы уравновесить обе стороны Моста, необходимо было установить колесо в центральное положение и собрать в этой комнате груз, эквивалентный одиннадцати деревянным секциям (то есть равный по весу шару, падающему в корзину Моста). Однако Сааведро уничтожил большую часть лежавших на полке секций, сделав такое решение невозможным. Впрочем, на первом этаже обсерватории **J'nanin** была еще одна подсказка. Помните миниатюрную виселицу? Стороны ее находились в равновесии, но при этом на коротком отрезке висели две куклы, а на длинном — всего одна. Иными словами, мы все еще можем уравновесить Мост, если переведем колесо влево и соберем в этой комнате двойной груз, равный 22 деревянным секциям. Четыре деревянных секции составляют основу противовеса. Добавив к ним еще две деревянных секции, мы поднимаем вес до 6. После этого, вспомнив о том, что металл в шестнадцать раз тяжелее дерева, мы добавляем к ним еще одну металлическую секцию, и — вуаля! — вес груза теперь равен 22 деревянным секциям.

Вернувшись к пульту управления Мостом, мы вновь поворачиваем длинный рычаг слева для того чтобы под-

Поднявшись по ним наверх, мы идем по деревянному желобу, ведущему к центральной башне, затем поворачиваем налево и подходим к пульту управления Кольцом Резонанса. Справа от пульта Сааведро оставил очередную порцию листов из своего дневника. Изучив их, мы поворачиваем длинный рычаг слева от пульта, и платформа поднимается наверх для лучшего обзора. Больше всего Кольцо резонанса напоминает «американские горки», установленные неким безумным архитектором на берегу этого острова. Не менее странным выглядит и пульт управления — загадочный набор шестеренок и кнопок и всего один рычаг слева, которым мы можем управлять. Похоже, эксперимента ради нам стоит повернуть его. Уау! Ледяной шар из центральной башни, прокатившись по «американским горкам», вдребезги разлетается возле первого же светящегося кристалла. Так, а что в это время происходит на пульте? Маленький шарик, продвигаясь по системе шестеренок, нажимает на кнопки и по очереди **ОТКЛЮЧАЕТ** светящиеся кристаллы, подключенные к этим кнопкам. Похоже, отключенные кристаллы можно считать безопасными, вот только порядок их отключения нас решительно не устраивает...

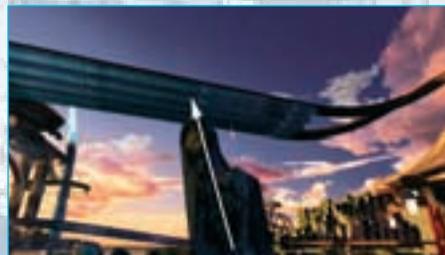
Повернув длинный рычаг слева, мы опускаем платформу и по деревянному желобу возвращаемся к скале со вбитыми в нее прутьями. Спустившись по ним вниз, мы поворачиваем направо и заходим в залитую водой пещеру, на стене которой Сааведро изобразил очередную картину уничтожения своего мира злыми сыновьями Атруса. Пройдя по деревянным мосткам, мы выходим из пещеры и попадаем словно бы внутрь скелета гигантского зверя — с той лишь разницей, что «кости» его — это всего лишь выступающие из воды камни причудливой формы. По выступающим из воды камням мы проходим вперед и взбираемся на деревянный желоб «американских горок». Развернувшись налево, мы видим вблизи Кольцо Резонанса. Похоже, нам придется повторить путь ледяного шара, по дороге настраивая



няться наверх, затем переводим большое колесо влево (положение рычагов сверху вниз: **НАПРАВО, НАЛЕВО, НАЛЕВО**) и

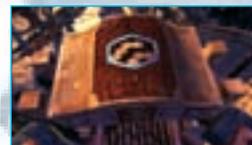
поворачиваем рычаг справа, запускающий ледяной шар. На этот раз эксперимент оказывается удачным: ледяной шар, без помех прокатившись по желобу, возвращается в центральную башню и заставляет сработать механизм, закрывающий крышку пульта управления Мостом. На крышке изображен код для одного из пультов центральной башни, который поможет нам восстановить одну секцию ведущего ко входу моста. Запомнив этот код, мы должны пройти по мосткам направо и вернуться в каменный туннель, к развилке.

На развилке мы поворачиваем налево и проходим **МИМО** деревянного подъемника. Через некоторое время освещенный голубыми кристаллами туннель заканчивается, мы выходим из пещеры и видим металлические прутья, наподобие лестницы вбитые в скалу справа.



механизм каждого из кристаллов. По деревянному желобу мы проходим **ПРЯМО** сквозь центральную пагоду к первому кристаллу (он находится посередине между остальными четырьмя). Слышится резкий неприятный звук. Возле кристалла желоб пересекает одно из резонансных колец — это оно уничтожило ледяной шар при первой нашей попытке. Не будем пока что проходить сквозь него. Для начала мы должны сойти на установленную под опорой кристалла платформу и присмотреться повнимательнее к закрепленному на опоре пульту. Всего одна стрелка и изображения пяти шестеренок, по форме вроде бы напоминающих те, что находились на основном пульте управления. Похоже, с помощью этой стрелки мы попросту можем «привязать» этот кристалл к одной из шестеренок и, следовательно, к одной из кнопок. В данном случае нам нужна первая позиция, поэтому мы устанавливаем стрелку «на 10 часов» напротив первой шестеренки. Один неприятный звук сменяется другим. После этого мы должны вернуться на желоб и пройти сквозь резонансное кольцо. Не стоит беспокоиться — нам не придется повторить судьбу ледяного шара. Внутри кольца всего лишь немного трясет. Следуя деревянному желобу, мы проходим **СКВОЗЬ НИЖНИЙ ЯРУС** центральной пагоды. На внутренней развилке мы представляем себя шаром и «катимся» немного (не резко!) направо. Поднявшись по деревянному желобу наверх и пройдя через резонансное кольцо, мы подходим к пульту настройки второго кристалла. Если смотреть от центрального пульта, он будет крайним слева, и потому сейчас с этой маленькой платформы мы должны видеть каменный «скелет» неизвестного науке зверя. Установив стрелку пульта «на 12 часов» напротив второй шестеренки и услышав изменившийся звук, мы вновь возвращаемся на дере-

вянный желоб и идем по нему дальше. Поднявшись по нему к центральной пагоде, мы проходим сквозь нее к третьему кристаллу. Если смотреть от центрального пульта, он будет вторым справа, и с его платформы мы должны видеть множество каменных шестигранников на берегу. Установив стрелку пульта «на 2 часа» напротив третьей шестеренки, мы возвращаемся на деревянный желоб и идем по нему дальше. Пройдя через резонансное кольцо и спустившись к нижнему ярусу центральной пагоды, на внутренней развилке мы «катимся» по центральному желобу и поднимаемся наверх к четвертому кристаллу. Пройдя сквозь резонансное кольцо, мы подходим к пульту. Если смотреть от центрального пульта, четвертый кристалл будет вторым слева. С его платформы мы должны видеть край скалы, поднимающуюся и идом по нему дальше. Установив стрелку пульта «на 4 часа» напротив четвертой шестеренки, мы возвращаемся на деревянный желоб, поднимаемся по нему к центральной пагоде и в очередной раз проходим сквозь нее. Спустившись к пятому, последнему кристаллу (если смотреть от центрального пульта, он будет крайним справа), с его платформы мы видим все те же шестигранные камни на берегу и еще более странное сооружение вдали — Поворотный Путь. Установив стрелку «на 6 часов» напротив пятой шестеренки, мы возвращаемся на деревянный желоб, поворачиваем **НАПРАВО** и возвращаемся к верхнему ярусу центральной пагоды. На внутреннем пересечении мы разворачиваемся налево, так, чтобы видеть перед собой центральную башню, и идем по направлению к ней. Теперь нам необходимо вернуться к главному пульту управления. Спустившись по выступающему из воды камню внутрь «скелета» и миновав пещеру с рисунком Сааведро, мы поднимаемся по вбитым в скалу прутьям слева, затем идем по деревянному желобу к центральной башне, поворачиваем налево и подходим к пульту. Повернув длинный рычаг слева, мы под-



нимаем платформу наверх и затем с помощью второго рычага запускаем ледяной шар с центральной башни. На этот раз эксперимент оказывается более удачным. Прокатываясь по кнопкам, маленький шарик вовремя отключает резонансные кольца на пути ледяного шара, он без помех возвращается в центральную башню и заставляет сработать механизм, закрывающий крышку пульта. На крышке изображен второй код, который пригодится нам в самом ближайшем будущем.

Запомнив код, мы поворачиваем длинный рычаг слева для того чтобы опустить платформу и через пещеру Сааведро и каменный «скелет» возвращаемся на деревянный желоб Резонансного кольца. Но на этот раз на верхнем ярусе центральной пагоды мы **РЕЗКО** поворачиваем направо и спускаемся вниз к пятому кристаллу. Пройдя сквозь резонансное кольцо, мы идем по желобу к каменным шестигранникам и в конце пути разворачиваемся налево и перебираемся на них. По камням мы идем вглубь острова до тех пор, пока не увидим слева решетчатую дверь. Открыв ее, мы оказываемся прямо перед пультом управления Поворотного Пути. На камне справа Сааведро оставил для нас очередную главу



своего дневника. Развернувшись для того чтобы подобрать ее, мы затем подходим к пульту и традиционно поворачиваем длинный

рычаг для того чтобы подняться наверх. Ну, разумеется, Сааведро потрудился и над этим пультом — во всяком случае, решение очередной головоломки Атруса должно быть максимально сложным для нас. Или нет? Немного поэкспериментировав с колышками, оставленными в нише внизу, не так уж трудно найти правильный ответ, при котором ледяной шар из центральной башни сможет без помех преодолеть Поворотный Путь. Итак, на левом колесе пульта мы устанавливаем колышки «на 12 часов» и «на 2 часа», на правом колесе — «на 10 часов», затем поворачиваем рычаг, и — вуаля! — третий код у нас в кармане! Теперь мы можем возвращаться ко входу в центральную башню.

Повернув рычаг слева, мы опускаем платформу, проходим через решетчатую дверь, поворачиваем налево и возвращаемся к первой пагоде, в которую мы перенеслись, воспользовавшись порталом книги **Amateria**. Подойдя к первому шестигранному пульту, мы набираем на нем один из полученных нами кодов, затем отступаем на шаг назад — и захлопнувшиеся на



месте проема створки позволяют нам перейти ко второму пульту и ввести следующий код. Следует обратить внимание на то, что, даже зная коды заранее, все равно необходимо решить соответствующие головоломки для того чтобы получить в итоге символ этого мира. Почему? Терпение, ответ станет ясен через несколько минут. Ми-

нован все три пульта и использовав все три полученных нами кода, мы наконец-то заходим в центральную башню. Перед нами разворачивается лестница, мы поднимаемся к центральному креслу и садимся в него. Рядом с креслом установлен голограф с очередным посланием Сааведро. Прислушав его, мы поворачиваем рычаг сверху — и наше кресло вместе с верхушкой башни поднимается в воздух! Именно отсюда когда-то запускались ледяные шары, ну а сейчас нам предстоит повторить весь путь, проделанный ими, — именно поэтому, даже зная коды заранее, необходимо было настроить все головоломки этого острова. Правда, перед тем как отправиться в путь нам необходимо будет решить еще одну, на этот раз последнюю головоломку — а именно проложить маршрут нашего путешествия.

У нас над головой расположены четыре цветные кнопки, каждая из которых запускает ледяной шар (или наше кресло) по направлению к одному из сооружений: зеленая — к Поворотному Пути, синяя — к Кольцу Резонанса, желтая — к Мосту Равновесия и, наконец, красная — к том самому сооружению на берегу, побыть в котором нам так до сих пор и не удалось. Однако... вы знаете, что происходило с ледяным шаром после того как он возвращался в центральную башню? Он разбивался. Дабы не повторить его печальную участь, мы должны соединить рельсы на нижнем ярусе башни так, чтобы можно было прокатиться по всем сооружениям острова за раз — и закончить путешествие на берегу. В этом нам поможет пульт, установленный возле кресла. Присмотримся к нему повнимательнее. Итак, четыре цветных полосы по краям обозначают четыре основных сооружения острова. Мы должны закончить свое путешествие на берегу, то есть на красной полосе.

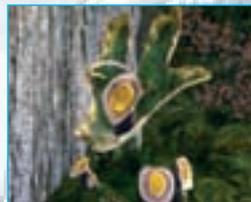


Мысленно пронумеруем все диски пульта начиная с левого верхнего (каждый горизонтальный ряд слева направо) от 1 до 9. Начинаем настройку? Один щелчок по диску 2 прокладывает путь к диску 6. От диска 6 путь ведет к диску 9. Нам необходимо повернуть диск 9 для того чтобы проложить путь к диску 8. Один щелчок по диску 8 прокладывает путь к диску 7. Один щелчок по диску 7 прокладывает путь через диски 4 и 1 к выходу зеленой полосы. Уф! Но это еще не все... Два щелчка по диску 5 прокладывают путь от входа зеленой полосы к выходу желтой и, наконец, один щелчок по диску 3 завершает наше испытание и путь к выходу синей полосы. Решение этой головоломки изображено на картинке. Посмотрев наверх, мы нажимаем на синюю кнопку и начинаем свое Большое Путешествие по миру Amateria. Миновав Кольцо Резонанса, мы возвращаемся в башню, затем проносимся по Мосту Равновесия, вновь возвращаемся в башню и вращаемся на дисках Поворотного Пути, снова возвращаемся в башню и, наконец, завершаем свой путь неподалеку от берега. Отсюда прекрасно виден символ этого мира, который мы автоматически перерисовываем на лист бумаги. Почему же нельзя было сразу отправиться из башни на берег? Каждое наше путешествие **ВОССТАНАВЛИВАЛО** один из пропущенных сегментов пути между колоннами у берега. Воспользовавшись лежащей неподалеку книгой **J'nanin**, мы переносимся обратно на верхний ярус обсерватории, копируем символ **Amateria** с помощью стола-проектора и слушаем очередное послание Сааведро. Клетка с книгой Naraup открылась. Мы еще на один шаг ближе к финалу.

ГЛАВА 6: J'NANIN, ЭПОХА ОБУЧЕНИЯ

Итак, на этом острове осталась еще одна башня-клык, в которой мы до сих пор не бывали. Выйдя из обсерватории и пройдя по мосту, мы спускаемся вниз по вбитым в скалу скобам и затем возле изогнутого мостика

спускаемся на песчаный берег. Повернув налево, мы проходим под подвесным мостом по выступающим из воды камням, взбираемся на скалу и проходим мимо фиолетового столбика отражателя. Развернувшись налево, мы спускаемся вниз по каменным ступенькам, на развилке поворачиваем налево и спускаемся к уже знакомым нам подвесным мостам. На этот раз нам необходимо пройти лишь по первому мосту. Справа от центральной площадки находится вход в третью башню-клык... пока, увы, недоступный. Подойдя к краю скалы, мы видим уходящие вниз металлические скобы. Спускаясь по ним, на полпути мы видим цветок, очень похожий на ухо. Он называется **Hearken Fern**. Зайдя за него и присмотревшись повнимательнее, мы можем использовать это растение как природный усилитель звука. Для получения результата достаточно лишь навести его на интересующий нас предмет. Насладившись усиленным потрескиванием моста и журчанием воды в озере, мы возвращаемся к скобам и спускаемся по ним



вниз, на этот раз до конца.

Четыре щелчка мыши по направлению к камням справа — и мы оказываемся перед небольшим «шатром», внутри которого прячется один из немногих живых обитателей этого мира — **Squee**. На вершине «шатра» находится растение, похожее на кнопку, — нажав на нее, мы заставляем зверька высунуть мордочку из своего укрытия. Не правда ли, он симпатяга? И, что характерно, в качестве пищи он предпочитает **Barnacle Moss**, который растет за ручьем справа. Вот только как бедному зверьку перебраться через ручей?

В воде растет цветок, который называется **Spanning Lily**. Мы можем дотронуться до него для того чтобы он развернул свои листья, образовав своего рода мостик через ручей. Если еще раз нажать на «кнопку» на вершине «шатра», Squee высунет из укрытия свою любопытную мордочку, увидит образовавшуюся переправу и побежит к любимому лакомству. И что интересно: звуки, которые он издает при этом, заставляют **Barnacle**

увеличиваться в размерах! А ведь этот мох растет и при входе в башню-клык... Вот только как заманить туда нашего зверька? А впрочем, это и не нужно. Вернувшись ко вбитым в скалу скобам и поднявшись по ним к цветку-уху, мы заходим за него и направляем «звукоуловитель» на лакомящегося внизу зверька. Эрика! Усиленные звуки заставляют увеличиться мох у нас за спиной, и он образует своего рода мостик, ведущий ко входу в башню. Мы убеждаемся в этом, поднявшись по скобам наверх.



Открыв дверь башни-клыка, мы подходим к пульту и устанавливаем на нем код, полученный при наведении телескопа обсерватории на символ в окне башни. Первый от центра шарик устанавливается между югом и юго-западом, второй — на юг, третий — между юго-западом и западом, четвертый — между севером и северо-западом.

Открыв дверь башни-клыка, мы подходим к пульту и устанавливаем на нем код, полученный при наведении телескопа обсерватории на символ в окне башни. Первый от центра шарик устанавливается между югом и юго-западом, второй — на юг, третий — между юго-западом и западом, четвертый — между севером и северо-западом.



ро-западом. После этого мы нажимаем на кнопку в центре. Если код был установлен правильно, в клетке с потолка спускается книга, с помощью которой мы переносимся в мир **Edanna**.

**ГЛАВА 7:
EDANNA, ЭПОХА ПРИРОДЫ**

Атрус создавал это гигантское дерево для того чтобы обучить своих сыновей общению с природой... но после вмешательства Сааведро оно превратилось в очередную коварную головоломку для нас с вами. Сразу по прибытии мы видим тесно переплетенные лианы и большой цветок рядом с ними. Среди лиан спрятан символ этого мира, и все наши дальнейшие действия будут направлены на то, чтобы получить его. Присмотримся повнимательнее к цветку. Он называется **Lens Blossom** и работает как телескоп, увеличивая удаленные предметы. Заглянув в него, мы можем увидеть спрятанную среди лиан книгу **J'nanin**, с помощью которой мы вернемся на Остров Обучения, когда это испытание будет закончено. Пока же мы отходим от цветка, разворачиваемся и идем по направлению к **Corkscrew Cattail** — похожему на винтовую лестницу растению, которое находится неподалеку. Встав на спираль обвивающий стебель лист, мы поднимаемся вверх.

Посмотрим налево. **Corkscrew Cattail** своей присоской вытягивает воду из похожего на чашу растения **Quaffler Fig**. Мы идем дальше и видим птицу, которая возвращается к своему гнезду. Заглянув в растущий неподалеку **Lens Blossom**, мы видим, как она кормит своих птенцов. Как это мило! Мы возвращаемся к **Corkscrew Cattail** и по дороге обращаем внимание на отверстие в стволе гигантского дерева-острова. Похоже, мы можем пройти через него. Получилось! Продолжая свой путь, мы видим еще один **Corkscrew Cattail**... но на этот раз лишенный воды. Находящаяся неподалеку чаша **Quaffler Fig** пуста — но зато сверху над ней находится целый шар с прохладной живительной влагой! Вот только как ее оттуда добыть? Поднявшись по тропинке вверх, мы видим цветок **Aurora Blossom**, растущий в тени дерева **Fan Palm**. По сути он мало чем отличается от **Lens Blossom** — разве что нужно потянуть за похожий на рычаг лепесток для того чтобы открыть внутреннюю линзу. Цветок показывает нам **Corkscrew Cattail**, пузырь с водой и какой-то ожог на стволе справа от него. А ведь похоже, что это ожог от солнца! Вот только солнца сейчас нет... Но это не проблема — достаточно нажать на основание дерева **Fan Palm**, и оно поднимет свои ветки, открывая путь солнечным лучам... и книгу **J'nanin**, предназначенную для того, чтобы вернуться в Эпоху обучения в случае, если в этом мире что-то пойдет не так. Мы вновь заглядываем в линзу **Aurora Blossom** и на этот раз видим, как сфокусированный ею солнечный луч прожигает ствол дерева. А что если направить его на шар с водой? Получилось! Шар лопнул, вода вытекла в чашу **Quaffler Fig**, и **Corkscrew Cattail** вновь ожил, предоставив нам возможность спуститься по своему листу.



Спустившись по листу **Corkscrew Cattail**, мы идем по направлению к небольшому зеленому папоротнику. Вскоре на пути мы встречаем еще одну чашу с водой, в которой на этот раз плавают электрический скат, время от времени посылающий разряд на опущенные в воду корни. Слева от чаши виднеется довольно толстый стебель, уходящий вдаль. Куда? Мы узнаем об этом через минуту. Проходя по зали-

той лавандовым светом тропинке, мы вскоре видим справа некий шипастый плод, до которого, к тому же, можно дотронуться. И что интереснее всего — сразу после этого плод через стебель **ВЫТЯГИВАЕТ** из чаши всю воду вместе с электрическим скатом, превращаясь в уже знакомый нам шар.

Разворачиваемся назад. Слева виден залитый лавандовым светом проход, по которому мы пришли, справа виднеется желтый проход, к которому мы сейчас направимся. По дороге мы должны найти еще одну главу из дневника Сааведро. Миновав желтый проход, мы видим справа трухлявое, поросшее **Barnacle Moss** бревно, перекинутое через провал наподобие моста. Пройдя по нему, мы попадаем в очередной проход (на этот раз фиолетовый), который заканчивается весьма необычной парой растений. Свернутый в тугой рулон лист **Tongue Fern** соседствует с растением, удивительно похожим на уличный фонарь. Так и есть: потянув за свисающий вниз наподобие выключателя стебель, мы видим, как разворачиваются лепестки, открывая светящийся плод... и как под воздействием света разворачивается **Tongue Fern**, превращаясь в некое подобие моста. Пройдя по листу, мы видим свисающую сверху «тарзанку», образовавшуюся на конце одной из лиан. Потянув за нее, мы пытаемся перелететь через трухлявое бревно. Неудача — бревно нам явно мешает. Его нужно как-то убрать с дороги. Эврика! А что если мох, который оно поросло, резко увеличится в размерах? Наверняка он сломает при этом бревно пополам. Осталось только отыскать нашего старого знакомого **Squee**. Попробуем долететь до ловушки, которая находится справа. Получилось! Повернув рукоятку, мы поднимаем ловушку. Она пуста... пока что. Теперь нам нужна приманка. Встряхнув ветку с висющими на ней ягодами, мы видим, как одна из них падает на землю точно в том месте, куда падает ловушка. После этого мы начинаем размышлять. Неподалеку находится убежище **Squee**, который с удовольствием полакомится ягодой — и уже по нашей воле попадет затем в ловушку. Вот только, сидя внутри ловушки, он вряд ли будет пищать от восторга — и следовательно, мы не сможем ничего сделать со мхом. А что если **ОТКАТИТЬ** ягоду в сторону? В этом случае зверек будет сидеть справа, и упавшая ловушка преградит ему путь обратно в нору. Что ж, так мы и поступим. Откатив упавшую ягоду в сторону, мы ныряем в проход за поднимающим ловушку рычагом и скользим по нему вниз. Оказавшись в знакомом туннеле, мы возвращаемся к развернувшемуся **Tongue Fern**, проходим по нему один шаг и разворачиваемся направо.

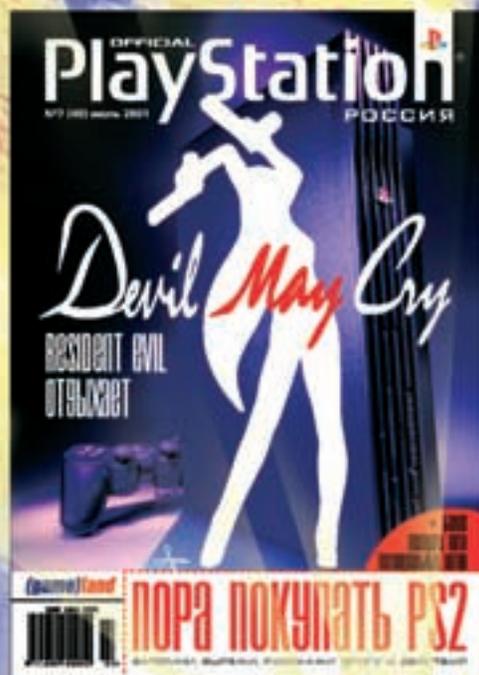


Как раз в этот момент **Squee** решает покинуть свое убежище и счастливо пищит над упавшей ягодой. Самое время потянуть за рукоятку справа и опустить ловушку. Есть! Испуганный зверек прыгает по направлению к бревну, и от издаваемых им звуков мох внутри бревна разрастается. Бревно разлетается в щепки, и мы получаем возможность вновь воспользоваться «тарзанкой» для полета в том направлении. На этот раз на пути у нас не возникает никаких препятствий. Благополучно приземлившись, мы открываем светящийся «фонарь», и свернутый рядом с ним лист **Tongue Fern** разворачивается. Теперь при необходимости мы сможем вернуться назад. Пока же давайте заглянем в проход справа.

Продолжение следует...

СИ ТАСТИК

В ПРОДАЖЕ С 5 ИЮЛЯ



Недавняя выставка E3 принесла свои плоды, 20 игр представлены вам в разделе "Скоро". Среди них: король выставки Devil May Cry, очередная версия Tony Hawk's Pro Skater, совместный проект Disney и Square Kingdom Hearts, новые факты из жизни Xenosaga, а также Siphon Filter 3, Blood Omen 2, Spider-Man 2. Обзоры хитов этого лета: Alone in the Dark 4 и World Scariest Police Chases и первая часть прохождения Lunar 2: Eternal Blue. И в конце номера небольшая фотогалерея с прошедшей выставки.

OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

GameLand
www.gameand.ru

BALDUR'S GATE: THRONE OF BHAAL

Сергей Дрегалин

ПРОХОЖДЕНИЕ, ЧАСТЬ 1

СВЯЩЕННАЯ МОГИЛА

Добро пожаловать в последнюю часть многологии **Baldur's Gate**! Мы доблестно сражались с могущественным мерзавцем Саревом, который оказался всего лишь мелкой сошкой, отпрыском Баала. Потом мы и сами узнали, что являемся точно таким же сыном Черного Бога. Затем одержали верх над проныр-



ливым Иренникусом, попутно воткнув кол в сердце неугомонных вампиров. Теперь же выяснили, что баальных сынов вокруг видимо-невидимо. А конкурентов надо давить. Быстро и жестоко.

Начинаем игру в богоугодном заведении — на священной могиле. Щелкнув на огромной каменной голове, выслушиваем тираду, которая не только не дает ответов на наши вопросы, а лишь порождает новые. Монолог вековых камней неожиданно прервется, так как кто-то нарушил покой святилища.

Через несколько секунд мы столкнемся лицом к лицу с еще одним отпрыском Баала. Любвемобильный папаша старался на совесть, поэтому, куда ни плюнь, всюду его наследники. В данном случае — наследница по имени Илласера (**Illasera**). Кстати, если в вашей команде более одного персонажа, то у Илласеры

также будут спутники. Короткий диалог завершится сражением, после которого вы получите следующие бонусы: 10000 очков опыта, **Boots of Speed**, **Dagger +2**, **2 Extra Healing Potions**, **Ring of Protection +1**, **Sylvan Chain +2**. Можете не собирать предметы, так как они автоматически будут перенесены вместе с главным героем... Куда? В Ад, друзья, напрямик в Ад.

КРЕПОСТЬ БАДУ (AR 4500)

Сразу после пробуждения пред нашим взором предстанет солнечный ангел (**Solar**). Она скажет, что Алаундо Мудрый (**Alaundo**) был ее учеником. На робкую попытку узнать о своем будущем ангел ответит, что мы еще не готовы услышать ответы и что вообще все зыбко и шатко.

Далее — сюрприз. Пред нами предстанет призрак Саревка собственной персоной. Вот уж по кому соскучились, так по этому кровному врагу. И кровному брату, к слову, тоже. Саревок будет просить пожертвовать частью нашей души, чтобы обрести тело. Соглашаемся, не жалко, да и никаких неприятных последствий не будет. Если все равно жаль, можно предложить отдать часть души Имоен (при условии,



что она с вами в отряде) — ведь девушка также придется Баалу дочерью... В любом случае Саревок вернется в мир живых и откроет первый из коридоров, загороженных силовым полем.

Саревок будет набиваться в компаньоны. Берем, поскольку лучшего бойца в округе не сыскать (**STR: 18/00, DEX: 17, CON: 18, INT: 17, WIS: 10, CHA: 15**). Единственный недостаток — мировоззрение **Chaotic Evil**, но это грозит лишь небольшими тренициями с другими искателями приключений. Так даже интереснее.

Три сундука, которые находятся в зале, удобнее всего использовать для хранения вещей. Это стопроцентная гарантия их сохранности.

Чтобы вызвать любого **NPC** из второй части игры, щелкаем на статуях, расположенных около выхода (северная часть локации). Из предложенного списка недоступен только Йошимо (**Yoshimo**), так как на его костях мы уже давно потанцевали. Остальные ребята к нашим услугам. Можно вызвать хоть всех их, так как это ни к чему нас не обязывает (ты постой здесь, милоч, а я вернусь... может быть... потом).

В зале находится забавное существо — имп Цеспенар (**Cespenar**). Несмотря на комичный вид, он вполне способен сослужить нам добрую службу. Этот пернатый умеет изготавливать отличные вещи из разных материалов за скромное вознаграждение. Короче говоря, он делает то же, что и кузнец Кромвелл (**Cromwell**), только еще лучше. Полный список артефактов и компонентов для их изготовления приведен ниже.

Самое время отправиться в небольшую комнату испытаний, вход к которой открыл Саревок. Внутри нас встретит еще один из отпрысков Баала, Гавид (**Gavid**), умерший, так и не узнав тайны своего происхождения. Теперь бедолага мается, развлекая

ПРЕДМЕТ	КОМПОНЕНТЫ	ЛОКАЦИЯ	ПРЕДМЕТ	КОМПОНЕНТЫ	ЛОКАЦИЯ
Case of Plenty +2 Heartwood Ring	Case of Plenty Oaken Ring Nymph's Tear	Amkethran Forest of Mir		5,000 зол. Stone Golem Page	Marching Mountains
Thieves Hood (улучш.)	Thieves Hood Ring of Invisibility Antidote Potion 10,000 зол.			10,000 зол. Juggernaut Golem Page	Abazigal's Lair
Helm of the Rock (улучш.)	Helm of the Rock Horn (лев.) Horn (прав.)		Improved Cloak of Protection +2	15,000 зол. Cloak of Protection +2	
Montolio's Cloak	Montolio's Clasp Montolio's Cloak	Amkethran	White Dragon Scale Blue Dragon Plate	Scroll: Invisibility Scroll: Improved Haste 20,000 зол.	
Wondrous Gloves	Bard's Gloves Star Sapphire Diamond Emerald Rogue Stone		Aslyerferund Elven Chain +5	White Dragon Scales Blue Dragon Scales Bladesinger Chain +4	Abazigal
Blessed Bracers	Paladin's Bracers 10,000 зол.		Bag of Plenty +2	Scroll: Protection from Normal Weapons 40,000 зол.	
Circlet of Netheril Saradush	Bronze Ioun Stone	Vampire Nest,	Erinne Sling +5 Fire Tooth +5	Bag of Plenty King's Tears 10,000 зол.	Marching Mountains
Golem Manual	Circlet of Netheril Golem Manual Clay Golem Page		Quiver of Plenty +2	Erinne Sling +4 Fire Tooth +4 Bowstring of Gond	Sendai's Lair
				Quiver of Plenty	

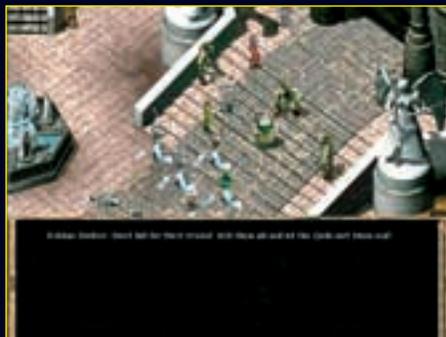


случайных посетителей. Вам предстоит сразиться с целой армией существ. Причем их вид зависит от мировоззрения главного героя (для «злых» альтер эго уготовлены «добрые» противники и наоборот), а также от общей силы отряда (чем круче наши спутники, тем серьезнее и противники). Однако справиться с врагами вполне по силам. После победы мы обретаем новую способность Pocket Plane, которая позволит возвращаться в это милое местечко. Кроме того, каждый персонаж получит 25000 очков опыта, а главный герой — аж 30000 очков опыта.

Все, больше здесь пока делать нечего, поэтому мы отправляемся в первое путешествие через выход в северной части локации.

САРАДУШ, ОСАЖДАЕМЫЙ ГОРОД (AR 5000)

После телепортации мы окажемся в центре города, который осаждают Огненные Гиганты. Стража примет нас за врагов, поэтому придется обнажить оружие и вкрадчиво объяснить, что мы пришли с миром... После разборки поговорите с Мелиссан (**Melissan**), которая введет вас в курс дела. Оказывается, на город напал отряд некоего Яга Шура (**Yaga Shura**), который, как и наш герой, является отпрыс-



ком Баала. Генерал Громнир (**Gromnir**), еще один баалов сын, должен был защищать город, однако вместо этого заперся в башне и грозит уничтожить всякого вошедшего. Короче, дела плохи. Пообещаем разобраться с бедой и побыстрее начинаем двигаться в любом направлении, так как если задержаться на месте хотя бы на несколько секунд, с неба будут прицельно падать очень неприятные осадки в виде огня и камней.

Отыскиваем куртизанку (**Harlot**) в центральной части города (**1408, 1487**). Если мы соглашаемся помочь ей отомстить за убитых родителей, чья кровь на руках генерала Громнира, то о романе с Эйри можно



забыть. А вот Викония только раззадорится и будет всеми силами доказывать, что она круче. После убийства Громнира (см. ниже) возвращаемся к куртизанке и получаем по 1000 очков опыта на брата.

Рядом плачет мальчик по имени Тазит (**Tazit**). Пообещаем оживить его отца, после чего применяем соответствующее заклинание клерика (точнее, отправляем клерика поговорить с мальчонкой, а после используем соответствующую фразу из диалога) или посох Rod of Resurrection. К слову, если попытаться поговорить с мальчонкой злым персонажем (алло, Викония!), то это ни к чему хорошему не приведет. А если оживить отца, то мы получим по **10000** на брата, а также **+1** к репутации.

Отправляемся в таверну (**1050, 1550**). Сразу вступаемся за официантку, которой грязно помогают солдаты Громнира. Вариантов два — либо подкупить их (**500 золотых**), либо преподать урок вежливости при помощи холодной стали (1400 очков опыта, несколько видов оружия с атрибутом **+2** и **+3**, а также броня). После вновь болтаем с официанткой, которая расскажет, что к Громниру можно добраться через городскую канализацию.

Находим Виеканга (**Viekang**), который страдает от потери способности мгновенно телепортироваться.

Раньше, едва он чуял опасность, страх пробуждал скрытые способности, и Виеканг переносился в безопасное место. Добрая Мелиссан сделала парня страшным, после чего он потерял свои способности... Помочь бедолаге несложно — достаточно выпить зелье, на время увеличивающее интеллект до 18, и еще раз поговорить с Виекангом. Потом применением заклинание Fear, и дело в шляпе. Вместе с 2000 очками опыта на каждого.

Ради интереса перекидываемся парой слов с Воло (**Volo**) и отправляемся к Элесону (**Pyrgam Aleson**), который за небольшое вознаграждение (**1000 золотых**) расскажет о секретном входе в замок, ведущем из заброшенной тюрьмы, которая была захвачена нежитью. Кстати, если главный герой достаточно обаятелен (не менее 14 единиц), информацию можно получить бесплатно. За дополнительными сведениями Элесон направит вас в храм (**1280, 1900**) к Фэриэль (**Farielle**).

Чудаковатый и испуганный Пелтджи (**Peltje**) расскажет о куртизанках-вампиришах, которые похищают людей из города. Это остается безнаказанным, так как в военное время не до таких мелочей... Однако мы разберемся. Когда наступит ночь и выступят звезды на небе, заходим в таверну и проходим в левый дальний угол, где стоят два эльфа и два гнома. Рядом будет куртизанка из числа обращенных. Защищите персонажа, который будет волонтером, всеми доступными заклинаниями, дайте предмет, не позволяющий воровать уровни, и вперед. Вместо заявленной ночи любви вас ждем сражение с четырьмя вампирами...

Забираем все ценности из таверны (три тайника) и идем в храм. По пути нам встретится две компании людей и гномов, которые готовы как следует подражаться друг с другом. Строго говорим им, чтобы прекратили ребячество, и получаем по **1000** очков опыта на брата. В храме просим сестру Фэриэль помочь нам попасть в тюрьму, за что получаем **1000** очков опыта на каждого, а также ключ. Заодно прикупаем несколько склянок со святой водой — пригодится.

Отправляемся к казармам (**630, 1800**). Хамим страже, убиваем солдата (прибудет подкрепление, так что поосторожнее) и проникаем внутрь. Там будет еще один ключ — на сей раз от канализации (**375, 290**, в запортом сундуке). Итак, два ключа к двум разным

Примечание 1: Если не указана стоимость изготовления, то она равна 5000 золотым.

Примечание 2: Если не указана локация, где можно найти предмет, то это либо Watcher's Keep, либо произвольная локация (например, изумруды можно найти практически где угодно).

ПРЕДМЕТ	КОМПОНЕНТЫ	ЛОКАЦИЯ	ПРЕДМЕТ	КОМПОНЕНТЫ	ЛОКАЦИЯ
Darkfire Bow +5	Rogue Stone 10,000 зол. Bowstring of Gond	Sendai's Lair	Axe of the Unyielding +5	Roranach's Horn Baalor's Claw	Marching Mountain
Taralash +5	Bowstring of Gond Taralash +4	Sendai's Lair	Ixil's Spike +6	Axe of the Unyielding +3 Ixil's Spike Ixil's Nail +4	
Runehammer +5	Runehammer +4 Rune of Clangeddin	Siege Camp Sendai's Forest	Dagger of the Star +5 Demi-Lich	Dagger of the Star +4	Watcher's Keep,
Flail of Ages +4	Flail of Ages +3 Flail Head (Poison)		Carsomyr +6	Star Sapphire (5 шт) Carsomyr +5	Firkraag
Flail of Ages +5	Flail of Ages +4 Flail Head (Electric)	Abazigal	Gram (улучш.)	Eye of Tyr Gram the Sword of Grief +5	Sendai's Lair Abazigal's Lair
Storm Star +5	Storm Star +3 Starfall Ore	Kiser's House,	Purifier +5	Heart of the Damned Purifier +4	Sendai's Lair
Saradush	Club of Detonation +3 Ring of Fire Resistance		Foebane +5	Eye of Tyr Foebane +3	Sendai's Lair
Hindo's Doom +4	Hindo's Hand Spectral Brand +4	Abazigal's Lair	Angurvadal +5	Fflar's Scabbard Angurvadal +4	Saradush Sewer
Spectral Brand +5	Skull of the Lich Ravager +4	Sendai's Lair Yaga Shura's Lair	Sword of Mask +5	Liquid Mercury 10,000 зол. Short Sword of Mask +4	Sendai's Lair
Ravager +6	Serpent Shaft Staff of the Ram +4	Watcher's, Dragon		Heart of the Damned	Sendai's Lair



ходам, которые выведут нас к одному и тому же месту — обители Громнира.

Прежде чем отправляться по любому из двух маршрутов, выполним несколько локальных заданий. Первое связано с раскрытием запутанного преступления. Отправляемся в штаб-квартиру местных войск (1740, 810) и наблюдаем за сценой вынесения приговора некому Матео (Mateo). Парня обвиняют в предательстве — кто-то из солдат несколько ночей назад открыл врагам тайных проход в город. Под подозрение пали трое: Матео, его друг Ардик (сын Графини), а также пронырливый торговец Кисер (Kiser). Изначально все подозревали последнего, но за недостаточностью улик предателем, в конечном счете, был признан Матео. Все бы ничего, если бы



ДЕЛА ЛЮБОВНЫЕ, ДЕЛА СЕРДЕЧНЫЕ

Вы можете изменить мировоззрение Виконии при условии, что играете мужским персонажем! Да, это свершилось. Чтобы превратить распутницу-эльфийку в добропорядочную девушку, необходимо сделать следующее. Когда Викония предложит...

ммм... разделить с вами ложе любви, откажите, сказав, что еще не время. А вот когда она поинтересуется, что вы о ней думаете, — рассыпьте в комплиментах. Но если речь пойдет о том, нравится ли вам убивать — твердо ответьте «нет».

В период между встречей с ее братом-призраком и падением Сарадуша у вас с Виконией должен произойти хотя бы один романтический разговор. Иначе дело сорвется. Наконец, когда девушка спросит, нравится ли она вам в бою, снова отвечайте «нет». Тогда она спросит, желаете ли вы, чтобы она изменилась, — тут-то и наступит наш триумф!

не два очень подозрительных обстоятельства. Первое — пропажа Ардика. Второе — жестокое обвинение Матео со стороны Графини, которой он всегда был вторым сыном.

Просим у капитана разрешения самостоятельно провести расследование этого дела и идем к Матео. Ког-



да страж откроет нам дверь, беседем с парнем. Он посоветует поговорить с Графиней, так как если в деле замешан Кисер, то ей грозит беда.

Идем к Графине (1370, 1370). Она почти сразу признается, что ее сын, Ардик, был похищен Кисером и что именно этот неблагочестивый торговец виноват во всем произошедшем. Графиня попросит нас помочь ей. Что же, соглашаемся — такая у нас работа. Кстати, поосторожней с сокровищами дорожной дамы — на сундуке установлена магическая сигнализация!

Время нанести визит Кисеру (2080, 1820). Отправляемся в гости к торговцу и пытаемся прижать его стенке. Ха, как бы не так. Ловкач начнет уверять, что на самом деле во всем произошедшем виноват... волшебник Эррард (Errard). Так-то. Хотя партия дружно выскажет свое «фи» такой неприкрытой лжи, для очистки совести идем к магу, который помогает солдатам держать оборону на городских стенах. Честно признаемся Эррарду, что Кисер катит на него серьезную бочку и даже всерьез говорил об убийстве. Ошарашенный маг сотворит заклинание, которое откроет правду, — Ардик томится в подвале дома Кисера. Быстро возвращаемся назад, отправляемся в подвал и уничтожаем торговца и компанию. На нашем пути встанут: телохранители (в количестве 2 штук, 6500 очков опыта за каждого, простенькие магические предметы), Кисер собственной персоной (6500 очков опыта, Shakti Figurine, Secret Jail Key, другие вещи), еще один телохранитель (8000 очков опыта), вор (10000 очков опыта) и маг (10000 очков опыта, крутая волшебница, Time Stop колдует на ура). Пленный парень находится в правом рукаве узкого извилистого



коридора. После его освобождения получает 7000 очков опыта.

Другой вариант — сразу же исследуем подвал дома Кисера (до разговора с Эррардом) и находим в ре-



ВРАГИ... ВЕЗДЕ ВРАГИ....



Враги окружают и подкрадываются все ближе и ближе. Пора окапываться и доставать пулемет.

А чтобы подготовка к бою прошла идеально, ты должен знать:

- как грамотно юзать прокси, шифруясь от врагов
- как искать в инете и находить шпионов
- как и где нанести на себя боевую раскраску
- как атаковать врага брутфорсом
- как установить бронированную Слаквару
- как получить поддержку боеприпасами от спонсоров
- как извратить черное и белое, чтоб наступил карматедон
- в конце концов, как оторваться в военкомате!

И самое главное: с этого номера мы открываем рубрику "Кодинг". Готовься писать свой боевой софт.

Читай вдумчиво

Ж У Р Н А Л
ЖАХЕР

gameband
www.askep.ru

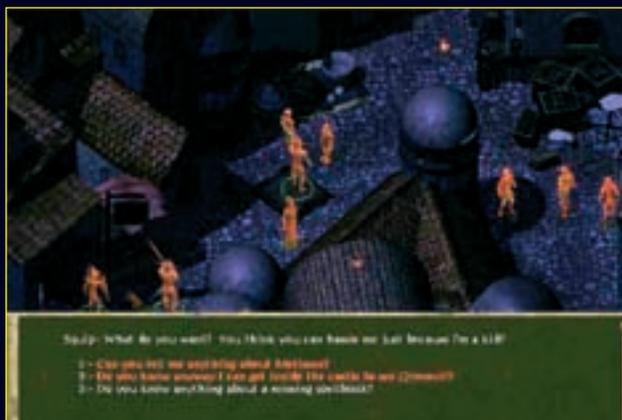


жиме **Find Traps** три ловушки. Обезвредив их, открываем проход к пленнику. Правда, отыскать последнюю, третью ловушку, которая находится в спальне, охраняемой двумя стражами, может только достаточно продвинутый вор — Имоен без воровского снадобья не справилась.

Только для тех, кто идет дорогой зла... Если поверим лживым речам торговца, то появляется выбор — убить Эррарда или Графиню. За смерть волшебника мы получим следующие трофеи: 2000 золотых, а также 5000 очков опыта на каждого (не считая обычных бонусов — **20000** очков опыта, **Cleric's Staff +3**, **Robe of Good Archmagi**), а после смерти Графини — **10000** золотых и все те же **5000** очков опыта на каждого. Выбор очевиден. ;)

Прихватываем с собой тяжеленную **Starfall Ore** и **King's Tears** (потребуется для создания крутых предметов, см. табличку выше) и идем к Графине. За все труды получаем **2000** золотых, а также по **5000** очков опыта на каждого участника отряда.

Следующий квест будет попроще. Отправляемся в северную часть локации (**1240, 1180**), где местные заправилы обижают эльфов. Пугаем хулиганов своим папашей и ласково успокаиваем эльфов.



Остроумным красавцам необходима помощь, однако у них нет ни гроша в кармане (проверял воров — и вправду пусто), и вообще они тут никого не знают. Пообещав помочь, отправляемся в храм и обсуждаем с Фэриэль этот вопрос. Вуаля, по возвращению к эльфам наша репутация увеличивается на единицу, а также получаем по **3000** очков опыта на нос.

И последний на сегодня квест. Идем в магический магазин (**710, 1280**), где торгует Лазарус (**Lazarus**). Точнее уже не торгует, так как кто-то похитил его магическую книгу. Основной подозреваемый — завсегдадатай таверны Хектан (**Hectan**), который давно положил взгляд на ценный талмуд.



Идем в таверну и говорим с Хектаном, который расположился в правом дальнем углу. Он будет все упорно отрицать, ссылаясь на стопроцентное алиби — в предположительное время похищения он был в таверне, и это могут подтвердить множество свидетелей. Да и отпечатки ног, оставленные воров, совсем крохотные, детские... Детские... Идем за таверну (**990, 1140**) и находим сорванца по имени Сквип (**Squip**). Парнишка не растеряется и предложить продать информацию за 100 золотых. При наличии высокого обаяния цена может до 5 золотых, но да не суть важно. Выплачиваем запрошенную сумму и узнаем, что Сквип похитил книгу по заказу Хектана. Что и требовалось доказать.

Возвращаемся к Хектану и пытаемся прижать к стенке. Однако он предложит совершенно неожиданный вариант — обменять книгу на заклинание телепортации. Навивный, он полагает, что сумеет покинуть таким образом город. Ему невдомек, что Яга Шура наложила мощный магический защитный купол, в пределах которого это заклинание бессильно. Топаем к Лазарусу и объясняем обстановку. Маг отдаст свиток, который мы честно относим Хектану. Затем забираем книгу и возвращаем ее магу, получая взамен не только по 5000 очков опыта на каждого персонажа, но и работающий магический магазин.

Два небольших комментария. Первый — если у вас низкая репутация, то можете сразу же запугать Хектана, чтобы он выложил всю историю. Второй — если попытаться заставить Хектана использовать свиток, вы потеряете одно очко репутации.

Окончание следует...

СИ TACTIX

КОДЫ PC

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

Нажмите **LEFT** [SHIFT] + [F1], затем вводите коды:
timeless — остановить время
fidel castro — видеть диалоги
medic — посмотреть хинты
powerman — новое оружие
schneider — закончить текущий уровень
clint — выиграть текущий уровень
jackal — амуниция
hollow man — невидимость
show me all — показать все объекты
zeus — помощь с небес
epitaph — посмотреть условия победы
whats my destiny — показать краткие брифинги

MERCHANT PRINCE 2

Вводите коды, находясь на экране Венеции:
HDVIEW — открыть карту
HDIKASH — получить 50,000 флоринов
HDISPY — видеть действия соперников
HDIKARNAGE — задействовать неактивные группы наемников

STAR TREK DS9: DOMINION WARS

Нанесение повреждений вражеским кораблям: выберите корабль, прикрепите к нему камеру и нажимайте [CTRL] + [SHIFT] + [Del] — корабль будет медленно получать повреждения.

REDLINE

Во время игры зажмите одновременно клавиши [F1] + [F2] + [F3] и вводите коды в командной строке:

IMMORTAL — режим Бога
MORTAL — отключить режим Бога
RETICLE — нити прицела краснеют при наведении на цель
CAMERA — вид от третьего лица при передвижении пешком
ALLAMMO — максимальная амуниция для носимого оружия
TARGETS — прицеливание для носимого оружия
DBDAMAGE — удвоение урона от носимого оружия
RADAR — радар при передвижении пешком
CIW — все автомобильное оружие
CA — максимальная амуниция для автомобильного оружия
STONEAGE — передвинуть персонажа в указанное место или машину
CAROFF — no car geometry
CARFLIP — flip car geometry
CARREVERSE — reverse car geometry
WHEELSOFF — переключить колеса
TEAMBeyond — мир Beyond Games

BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL

Откройте в текстовом редакторе файл **baldur.ini** в папке **BG2** и найдите раздел **[Program Options]**. Впечатайте строку: **Debug Mode=1**, сохраните файл и запустите игру. Нажатием клавиш [CTRL] + [Space] активируйте консоль, вводите код, затем нажимайте [ENTER].
CLUAConsole:SetCurrentXP(XX) — дать группе **XXX** очков опыта (максимум — 2950000)
CLUAConsole:AddGold(XXX) — дать группе **XXX** золота
CLUAConsole:ExploreArea()

— открыть карту
CLUAConsole:EnableCheatKeys() — активировать режим читов, после этого нажимайте следующие комбинации:

[CTRL] + [F1] — вылечить персонажа
 [CTRL] + [F2] — перенести партию к указанному месту
 [CTRL] + [F3] — вылечить партию и снять с нее вредные заклинания
 [CTRL] + [F4] — убить выбранного персонажа или монстра
 [CTRL] + [F5] — изменить АС выбранного персонажа
 [SHIFT] + [CTRL] + [F6] — Получить максимальные статистики на экране создания персонажа

POSEIDON:

OFFICIAL ZEUS EXPANSION

Нажмите [CTRL] + [ALT] + [F1] и вводите коды в появившемся окне:
Delian Treasury — добавить 1000 монет
Ambrosia — выиграть сценарий
Fireballs from Heaven — обрушить на конкретное место шаровую молнию
Bowvine and Arrows — башни мечут коров вместо стрел
Cheese Puff — рабочие прикидываются кусками сыра
Mammaldrome — эффект неизвестен
SoundFraggs — эффект неизвестен

КОДЫ PS

FINAL FANTASY VII

Бесконечное здоровье
 Если у вас есть **Regal** (лекарство, которое постоянно повышает здоровье), дайте его одному персонажу, присоедините к нему всех остальных и ис-

пользуйте. Затем кастуйте этим персонажем другое заклинание, и в тот момент, когда он будет это делать, откройте крышку приставки. Здоровье персонажей будет по-прежнему расти. Закройте крышку, когда оно полностью восстановится, и продолжайте игру.

Увеличение скорости Chocobo

Зажмите [L1], [L2], [R1] и [R2], и скорость Chocobo во время гонки сильно возрастет.

Бесконечные деньги

Найдите часы в северо-западном углу дома Aeris. Нажмите [X], находясь перед часами, и вы получите карточку. Используйте эту карточку, пока у вас не останется \$0. Снова идите к часам, нажимайте [X], и получите карточку с бесконечным запасом денег.

SPEC OPS: STEALTH PATROL

Неуязвимость: введите **ROCKSTAR** в качестве псевдонима, начните игру, поставьте ее на паузу, включите режим неуязвимости и снимите с паузы.

KNOCKOUT KINGS 2001

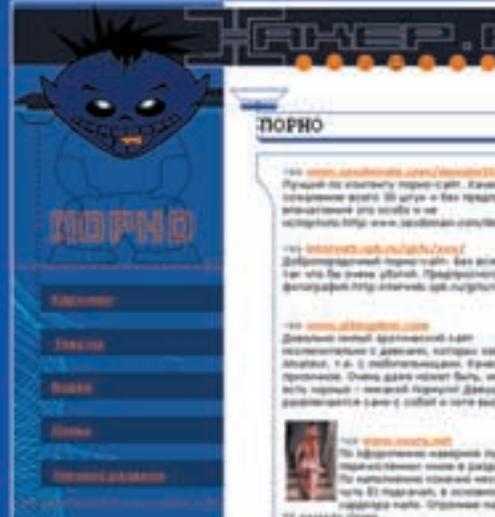
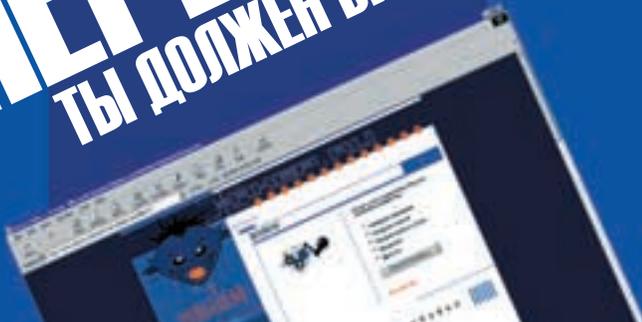
Доступ ко всем боксерам

В режиме карьеры вводите коды в качестве своего имени:
KNUCKS — Ashy Knucks
SANDERS — Barry Sanders
GIAMBI — Jason Giambi
SEAU — Junior Seau
NOLAN — Owen Nolan
FRANC — Steve Francis
CLOWN — Клоун
EYE — Циклоп
GORE — Горилла
BULLDOG — Бульдог
BABY — Ребенок
100% — Максимальные атрибуты в режиме карьеры

ИГРЕНЕР.RU



**ПЕРЕД
 ТЫ ДОЛЖЕН ВИДЕТЬ ЭТО!**



В одном из писем (кстати, с ним вы можете ознакомиться в настоящем выпуске «Обратной Связи») был задан вопрос, что, собственно, такое есть «Обратная Связь». Для меня «Обратная Связь» давно уже успела стать оригинальной формой постоянно продолжающегося диалога, который никогда не закончится. Диалог этот какой-то определенной цели не несет, он сам по себе. Думаю, что читателям приятно пообщаться с редакцией, мне тем более приятно пообщаться с читателями. Вот и вся концепция рубрики. «Обратная Связь» - это не FAQ, не базар и не чат. Что-то в ней есть от организованного форума в Интернете... Хотя и это не то. Не думаю, что мне удалось внятно ответить на вопрос читателя, но, по крайней мере, появится лишний повод для размышлений, что само по себе не плохо.

magazine@gameland.ru



Здравствуйте, многоуважаемый Дмитрий.

Поводом для написания данного письма является его отсутствие. Хотя, ежели смекнуть немного, то повод всегда найдется. Обращаюсь ко многим людям. Ну почему вы так ненавидите Microsoft? Почему вы так ненавидите Билла Гейтса и Xbox? Либо это природная неприязнь, либо выращенная многими влиятельными игровыми изданиями. У вас аллергия на Б.Г? Что он вам сделал? Вас послушать, так дядя Билл виноват во всех смертных и бессмертных грехах. Ну, во-первых, не нравится Windows, ставь Linux. Во-вторых, не нравится, Xbox не покупай. Многие люди будто пытаются внушить кому-то, что Xbox — фуфло. Кто сказал, что Xbox не приставка? Это чистая игровая консоль, правда с компьютерным железом. И крутизна этого железа не дутая. Еще какая настоящая: проц интеловский, видеочип nvidia- вский, винт Matrox. Если в Xbox-е будет стоять GeForce 3 и процессор неслабый, то другим приставкам нечего делать. Я, конечно, все понимаю, что продукции хитовой на Xbox пока нет. Но ведь приставка еще и не вышла. Многие крутые фирмы подписались, что будут делать игры на Xbox. Вспомните хотя бы «Матрицу» от Interplay и Shiny. Билл Гейтс явно сделает все, чтобы его приставка была самой хитовой в плане игр и самой технологичной в плане хардвэр (таковой она уже является). Согласен, архитектура на приставке комповская, а следовательно, подход к созданию движков тоже комповский. Но кто сказал, что из родной персоналки нельзя графику выжимать? Вспомните, а точнее представьте грядущий Unreal 2. Вспомните техно-дему третьего Джифорса и дему третьей-же Думаки. Как графика? Никакая Сони, никакой Дримкэст, даже никакой ГеймКьюб не сравнятся по графике с тем потенциальным графическим шквалом (в хорошем смысле), который доступен на ПК, а значит и на Xbox. Шэйдеры каждому пикселю. Неплохо, да? Значит, реальное освещение, реальные тени. Новый антиалиасинг. Значит, гладкие реалистичные края объектов при хорошей скорости и производительности.

ти. Что еще надо? Полигоны! Полигонов пренавалом. Карта NV20 v неслабая. На Xbox все будет. Туда даже Sega будет игры делать, а Sega, наверное, самый хитовой издатель. С играми на Xbox, скорее всего, проблем не будет. Скорее всего. А вообще, проблему Xbox сильно раздувают. Ну, выйдет еще одна приставка, ну будут на ней самые крутые игры выходить. Не волнуется. Консольщикам: советуем копить деньги на Xbox, т.к. в нашей стране GameCube будет невыгоден, а PS2 — приставка практически без единого хита. Если так и будут игры хорошие на PS2 выходить в час по чайной ложке, то на фига нужна такая приставка. Она даже модемом своим не пользуетесь. А ведь два года уж пролетело. Так или иначе, думается, что пора Sony подыскивать для своей приставки местечко на кладбище шедевров. Где-нибудь в тенишке. Не скоро PS2 умрет, а вот народ долго мучиться будет. РС-шникам: родной комп жил, жив и будет жив, пока без сопливых солнце светит. Беспокоиться нет необходимости — большинство разработчиков любит и ценит ПК как игровую консоль и сделает все, чтобы поднять ПК к вершине игрового Олимпа. Xbox означает лишь одно — концентрация почти всех игровых проектов на одной платформе. Это в интересах Microsoft. И все это обойдется геймерам намного дешевле, чем если бы им пришлось покупать десять платформ. Это плюс. А минус — нам все равно придется ПОКУПАТЬ Xbox. Далее хочу перейти к так и не продолженной теме игровых кланов. Вообще, чтобы понять, что такое клан, нужно вступить в него. Согласен, сейчас кланов стало очень много. Увеличение числа кланов определяется увеличением числа компьютерных клубов. В кланы вступают все. Неважно, профи ты или буфлон чистой воды. Главное здесь — осознание того, что ты клановец. Раньше в кланы входили только опытные и очень талантливые игроки. Сейчас клановцем может стать каждый. Вообще, обилие кланов — хороший знак, т.к. появляется все больше и больше хороших игроков. Есть и чистые ламеры, но все когда-нибудь начинают обучаться. Зачем вступают в кланы. Допустим, группа друзей хочет создать клан. Они придумывают оригинальное название, которое с гордостью будут писать в квадратных скобках после своего никнейма. Быть

частью чего-то всегда гораздо лучше, чем быть серым нейтральным геймером. Тем более, как индивидуальность развивается легче в клане. Ты являешься частью целого, ты являешься частью не обязательно отлаженной машины, которая без тебя будет иметь совершенно другой облик или не будет иметь его совсем. И это приятно. Клан — это собственный флаг над головой. Тебя ценят, ненавидят, мочат. А главное, ты сам всех мочишь, мочишь, мочишь — George Master. «К теме кланов я еще вернусь.» GM-SaiBro[VIPer] h-tri_gm@freemail.ru

Не знаю, к кому обращается автор этого письма, но лично я с ним согласиться не могу. Пожалуй, действительно странно, когда люди начинают ненавидеть (как правило, очень абстрактно) Билла Гейтса, Microsoft и всю ее продукцию. Но при этом Xbox — это проект, обремененный целым рядом проблем. Я не буду рассуждать о конфигурации консоли, о том, что в ней внутри, и т.д. Я расскажу о том, что видел. По идее, на минувшей E3 Microsoft должна была продемонстрировать все возможности своей приставки. Во-первых, это удалось ей лишь отчасти, во-вторых, возможности лично меня не впечатлили. Хочу отметить, что я не ставлю своей целью очернить Xbox, полить ее грязью и пр. Я был бы только рад, если бы у Microsoft все получилось. Пока получается не очень хорошо. А вот с PlayStation 2 ситуация в настоящий момент как раз обратная — Sony удалось поднять приставку на новый качественный уровень благодаря большому количеству отличных игр. В любом случае спасибо за твоё мнение, кстати, очень интересны были твои размышления о клубах. Очень милое письмо!



Здравствуйте!!!

Пишет Вам Сергей Морозов из Новосибирска. Мне 32 года. Вы бы не могли одной строчкой ответить на мои вопросы, где-то смешные! Спасибо!
 1. Что является для Вас игрой во всем смысле этого слова?
 2. Что в ней должно быть, чтобы стать СУПЕРИГРОЙ?

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



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.r

и

3. Свои открытия в оформлении программы.
P.S. Заранее спасибо!
naum@go.ru

Попробую ответить, хотя это не так уж и легко.

1. Компьютерную игру от не игры отличает наличие игрового процесса. Такой ответ устраивает? Нет? Тогда попробую ответить словами Даля: «Игра — это забава, установленная по правилам».

2. Для этого «забава, установленная по правилам», должна быть суперинтересной.

3. Если речь идет об играх, то, пожалуй, Black&White. Если вообще о программах, то... у меня таких открытий не было...



эх... Сидел я как-то жарким июньским вечером, слушал любимый Е-Туре и размышлял над несправедливостью мироздания... О, прошу прощения, здравствуйте, конечно... Ну так вот... Самой «несправедливой несправедливостью» на данный момент оказался летний штиль в мире PC-игр. Сами подумайте, в универ успешно поступил, событие сие отметил, уезжать никуда не собираюсь, но отдыхать-то хочца :). А как отдыхать, когда друзья и подруги еще только к экзаменам готовятся? Правильно, на компьютере активно играть... Но вот вопрос: во что?! Все весенние новинки переиграны еще во время подготовки к выпускным экзаменам :))) , а свеженького и вкусенького в виртуальном мире нема :(. И вот тогда-то я и совершил отчаянный шаг... Нежно сдул пыль, а затем скормил прожорливому CD-ROM`у диск с Dungeon Keeper`ом 2...

И вот к каким выводам привело меня сие действие... Нет, я не буду говорить, что вода раньше была мокрее, трава зеленее, радиационный фон несравненно ниже, а игры лучше... Просто чертовски приятно взять и окунуться во что-то родное, до боли знакомое и близкое к сердцу... Разводишь себе гоблинов, саламандр и погружаешься во времена далекой (считай, трехлетней давности) и безвременно ушедшей молодости... Красота... Влекомый тем же порывом ностальгии, я, оторвавшись в первом часу ночи от монитора, покопался в шкафу и извлек оттуда журналы.... Страну Игр за июль и август 98 года. Фактически, антикварный материал... Да, ребята... Не зря вас народ любит (и я в его числе :))... Вы изменялись, переживали кризисы и взлеты, но все равно оставались (и остаетесь) той самой СИ, которую я полюбил с первых страниц (а впоследствии и с первых статей господина Назарова). Но главное, вы сумели передать дух времени, я бы даже сказал — эпохи. Почувствовать это можно, лишь открыв ту старую, раритетную Страну... Эпоха акселераторов... Восхищения по поводу трехмерности DK2, захлебывающийся от восторга Эстрин, сжимающий в трясущихся руках диск с полной версией Unreal`а: «Невероятно, чудовищно красиво! Красиво... до дрожи в коленках и частичной потери зрения! Свет можно потрогать руками, а водой можно дышать!». (Дмитрий Эстрин). Распространение Pentium2 и всеобщее поклонение волшебной железке с магическим именем VOODOO... Первые слухи о Dreamcast и играх на нее (D2)... Зарождение великой легенды с загадочным названием Black&White... Горячее ожидание Populos3 и Dungeon Keeper2... Перечислять можно бесконечно...

И вот что хочется сказать в итоге... Спасибо, ребята... Огромное человеческое (читай, геймерское) спасибо за то, что вы были, есть и, конечно же, будете... Спасибо за то, что не просто снабжаете нас информацией об игровых проектах, а вкладываете в это дело свою душу, создавая таким образом теплую, дружескую и безмерно доброжелательную атмосферу... Продолжайте, обязательно продолжайте в том же духе... А главное помните: оформление диска, журнала, размер постера — лишь мишура, внешний блеск (пусть и немаловажный); основа — вы, именно благодаря вам СИ такова, какова она есть. За сим откланяюсь... Роман aka Mr.Shad

shadworld@hotmail.com

Вот это да! Я сам незаметно для себя погрузился в счастливые воспоминания о старых

добрых. Действительно, однако, много мы всего наворотили, что бы кто ни говорил. (Это не хвастовство, а констатация факта.) В общем, порадовал нас Роман aka Mr.Shad своим письмом, а потому... потому традиционный приз от компании Schick будет вручен именно ему. Рома, напиши на адрес vika@gameland.ru, и тебе объяснят, как получить свой приз.



привет, СИ!

Пишу тебе впервые: вот, выдалась свободная от PC-шных баталий минутка, да и тема нашлась — вышла Emperor: Battle for Dune.

За такое событие даже выпить не грех.

Возможно, у вас в редакции горы писем на эту тему — отношение к Dune 3; в электронном виде и не очень... Но они ведь не от меня...

Поэтому вот мое мнение:

1) Графика. Westwood на высоте. Как всегда, впрочем. Хотя лично меня то же 3D не очень и тронуло... Ну, зачем, спрашивается, приближать камеру так, чтобы заглядывать в лица бегущей пехоты? Зачем? Никакого практического значения это не представляет, на мой взгляд — только полюбоваться на эстетически симпатичную картинку и все. Самое лучшее — забраться повыше — все поле боя видно и юниты не растерять.

Что интересно — низкая детализация и маленькое разрешение отнюдь не портят картинку. Что не может не радовать обладателей слабого железа, таких как я. Взрывы выполнены замечательно, воронки на песке — отменно. Прикольно, что когда обороняешь территорию, которую перед этим отвоевал — следы недавних боев остаются. Здорово.

Правда, вся эта красота, бывает, тормозит. На 32 видюшки и 160 оперативы, между прочим. Когда сотня юнитов одновременно движется... Любопытно, какое железо для Дюны нужно в идеале???

2) Звук. Музыка хорошая. Можно слушать и вне игры. Лично мне больше всего приглянулась тема Харконенов. Может, потому, что я их просто люблю и уже отвоевал кампанию. А вот озвучка юнитов здорово напоминает Red Alert 2. Харконены кричат, как русские.

3) Игральность. Ну... Здорово, конечно... Я нигде еще не видел атаки сотни юнитов сразу. Баталии в Red Alert 2 по сравнению просто миниатюрны... Но именно из-за этой сотни в атаке довольно сложно ориентироваться. Мне так показалось. Взятие базы противника стало сложным делом. Интеллект вражьи на высоте. Действительно, начал охотиться за харвами, устраивает диверсии и вообще всячески себя проявляет. А вот интеллект собственных юнитов... Тут хочется ругаться! И еще как! Он не только нулевой, он минусовой! Т.е. ПЛЮСОВОЙ для врага! На харв напали враги. Я указываю ему уезжать на безопасное поле спайса. Прилетает транспорт. И уносит харв... только затем, чтобы потом снова принести его обратно под огонь. Это дело? Это нервотрепка!!!!

Увы, Дюну ограничили в тактических средствах. За что?? В RedAlert2 можно было захватывать нейтральные постройки, создавать некий опорный пункт рядом с врагом без развешивания базы. А в Дюне? Нейтральных построек пруд пруди — а захватить нельзя. Можно только какие-то обломки добить на предмет денег. Но все равно обидно.

Радуют подкрепления. В прямом и переносном смысле. Они действительно помогают. Теперь о домах или как там они зовутся. О Тлейлаксу и прочих. Очень прикольное нововведение. Которое правда принципиального значения не имеет. То есть когда те же сардукаров или пиваков присылают бесплатно — это хорошо. А когда их надо строить — довольно долго и дорого — право слово, лучше оттрюхать танк! Будет лучше. Хотя это только мое мнение.

4) О юнитах Великих Домов отдельный разговор. Мне лично баланс тут в глаза не попался. Как и в «Красной угрозе 2», где лишь Союзники были отлично продуманы, в Дюне все есть лишь у Артридисов. Есть самое главное — ремонтник. У других им и не пахнет, что есть упущение.

Вообще почему-то у Хороших Артридисов все хорошо: и Минотавр, и Танк с ультразвуковой пушкой — и мощный, и быстрый. А вы за Харко играли? Вы Девас-

татор видели? Кто видел, тот поймет, а кто играл им, тот поймет вдвойне. Может, во второй Дюне он и не имел средств ПВО на борту, но двигался... гм... несколько быстрее. Ордосы тоже не очень порадовали... Техника не ахти какая, приемлема лишь Кобра в развернутом виде. Хотя ордосы и в Дюне 2 были не ультра сильными. Разнообразие пехоты? По мне уж лучше пара новых танков... Из воздушных юнитов для меня рулил только Усовершенствованный Транспорт — он «ускорял» мои несчастные Девастаторы. А вообще вражина о ПВО весьма заботлив, особенно Артридесы, так что летать на жутко дорогих орнитоптерах не представляется возможным. Хотя это тоже только лишь мое мнение. Сам игру прошел только «на колесах».

5) Ролики. Что сказать? Все здорово, здорово, здорово, и так много раз. Сталина нет... А ведь жалко! Ни капли юмора! Один пафос! Правда у Харконенов есть несколько «жизнеутверждающих» моментов: один брат другого душит — и то хлеб. :)

А вот кампании короткие. Пройти одну за один день — вполне, если не надоест. Что сказать в завершение? Попинать шедевр — святое дело. То, о чем я читал в СИ, я увидел. Что-то увидел сам. Что-то не увидел — это обидно. Особенно потому, что явись ожидаемое — игра бы была ИДЕАЛЬНОЙ. А разве такое бывает?

Пока, в общем. Простите за пространность — ну да уж попытался объять все — разве плохо? По-моему, целый обзор получился.

Mitroy

Mitroy@yandex.ru

Черт возьми, нравится мне все-таки, когда читатели делятся своим мнением об игре. Глас народа как никак... У меня сложилось впечатление, что ты, Mitroy, уже немного устал от Етрегор. В этом случае хочешь предложить тебе попробовать многопользовательский режим. Там, в общем, можно открыть для себя очень много нового и интересного.



Общий вечер, «Страна Игр». Я пишу вам это письмо, чтобы задать некоторые вопросы:

- 1) Лично Дмитрию Эстрину. Будете ли вы смотреть фильм Tomb Raider?
 - 2) Будет ли в журнале статья об игре «Пророк и Убийца»?
 - 3) Почему до сих пор в Казахстане нет ни Gamescube, ни PS2, ни Dreamcast? (если можете ответить).
 - 4) Разрешите, пожалуйста, мой внутренний конфликт. Я считаю, что навороченный компьютер (я имею в виду — с новейшими картами, с процессором Pentium 4 и т.д.) куда мощнее новых приставок. Я прав?
 - 5) Почему в номере о ЕЗ в начале журнала плохие фотографии? Вот и все. Если не трудно, ответьте.
- Sword

1. Обязательно посмотрю, когда появится такая возможность. Однако мне почему-то кажется, что посмотрю я его только один раз.
2. Статья об этой игре была в прошлом номере журнала.
3. Что касается Gamescube, ситуация достаточно простая — консоль еще не вышла. А по поводу PS2 и Dreamcast... Если эти приставки действительно нельзя найти в Казахстане, возможно, там они не пользуются большим спросом... Это все, что я могу предположить.
4. В общем — да, прав. Проблема только в том, что игр, использующих ресурсы таких навороченных компьютеров на 100%, почему-то нет. Почему? Причина, в целом, очевидна...
5. Наша ошибка, которая нас расстроила, пожалуй, больше, чем всех читателей вместе.

Как поживаете, Дмитрий? Надеюсь, что хорошо. Вот недавно я приобрел новенький номер «Страны» с главной героиней ShenMueII на обложке и тут же решил Вам написать. Сражу же хочу поздравить весь редакторский коллектив журнала, так как выставка ЕЗ Вами освещена в новом номере прекрасно. Но перейду к делу. Мне хотелось бы спросить у Вас, что



СТРАНА ИГР

№14 (95) июль 2001

ПАТЧУ, ДЕМО-ВЕРСИИ НОВЫХ ИГР, ВИДЕОРОЛИКИ

Wario Land IV

ПАТЧУ:

Diablo II v1.08

Gangsters 2 v1.05

realMYST v1.1.1

Star Trek DS9:

Dominion Wars

v1.02

BGII: Throne of

Bhaal v. 26464

beta

ПЛЮС:

Полезные программы, wallpaper'ы, музыка, примочки к HL, UT, Q3 и Operation Flashpoint, статьи читателей и многое другое...

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Alone in the Dark:

The New

Nightmare

Real War

Open Kart

Bacteria

Jekyll & Hyde

Infiltration

ВИДЕО:

Harry Potter and

the Sorcerer's

Stone

Metal Gear Solid 2:

Sons of Liberty

Golden Sun

Tactics Ogre

Gaiden

Вас заставляет сначала публиковать некорректное письмо, а уж затем говорить, что, мол, давайте не будем... Если кто-то еще не понял, о чем речь, то поспешу объяснить: о письме Антона aka Father Monk'a. Конечно, я понимаю, что Такое письмо Вы не могли

не опубликовать. Но, ответьте мне, почему во всех письмах, Вами публикуемых, содержатся похвалы только Вам и Назарову? А я бы хотел, например, похвалить Сергея Дрегалю и Льва Емельянова. Про первого скажу только то, что с его мнением в боль-



Многие Ваши читатели обратили внимание, что все меньше его (Льва) статей содержится в журнале. Что и понятно, ведь теперь он в одиночку (ну или почти в одиночку) занимается CD. И справляется, надо сказать. Это что касается похвал и идеализаций. Все мы люди (Ice-cream (с) :). Далее. Критика. Как же это раньше Вы говорили? Ах, да, критикуя — предлагай. По-моему, это вообще последнее дело «наезжать»(извините уж за выражение) на читателей, так как Настя на критику ответить не может. Точнее может, но только если Вы, Дмитрий, этого захотите. Поэтому у меня к Вам просьба: печатайте адреса тех, кто Вам пишет. Самым смешным является то, что Вы сначала письмо Антона опубликовали, а уж потом сказали, что, мол, давайте не будем обратную связь превращать в форум. А кто превращает? :) Ну и последнее. У меня к Вам вопрос, для чего была создана обратная связь? Просто перечислите пункты. Как говорят американцы, I'll bet my bottom dollar, что одним из пунктов будет возможность влияния читателей на развитие журнала, ведь именно для нас, для читателей, журнал и предназначается. Поэтому я прошу Вас выслушать несколько моих вопросов и предложений и сказать свое мнение. Только не отшучивайтесь, пожалуйста.

1. Где, ну где рубрика Железо? Вы что думаете, что в журнале Страна Игр нет места этой рубрике? Напрасно, ведь она была очень полезной, именно благодаря ей я в свое время купил видимокарточку (Назаров (с)).

2. Предлагаю возродить рубрику «Только Цифры». До сих пор она мне кажется весьма интересной и познавательной :).

3. Объясните, куда делись девушки, ранее рисуемые в обратной связи. По-моему они весьма органично в эту рубрику вписывались:). Или, быть может, теперь рисовать кому-то?

Вот и все, прошу ответить на мое письмо. PS Просто интересно, напечатаете ли вы мое письмо, ведь в нем я вас как бы и не хвалил (а, точнее, хвалил, но как бы не Вас:)

RealerQ
RealerQ@mail.ru

Должен сказать, что если я публикую какое-то письмо, то делаю это далеко не просто так. На то есть причины... Могу поведать тебе и о причинах, ничего в них секретного нет. Если приходит достаточно большое количество писем на какую-то одну тему, которая лично мне представляется неадекватной, то я как редактор рубрики обязан на это отреагировать. В данном случае я отреагировал, опубликовав письмо Антона aka Fater Monk'a с соответствующими комментариями. Выпустил, так сказать, пар общественности. Относительно неуместной лести в пользу Назарова и меня. Дело в том, что мы с Вячеславом организовали негласную акцию, согласно которой читатели, называющие нас гениями, получают бандеролью ящик пива. Ты, RealerQ, соответственно, этого ящика от нас не получишь, потому что хвалишь Емельянова и Дрегаллина. Попробуй строгить пиво с них... Статьи я отбираю у авторов, используя свое служебное положение. Для чего? Ну, не надо быть наивным... Что такое «Обратная Связь», ты можешь узнать (или не узнать) из вступления к настоящему выпуску рубрики. К вопросам:

1. Существует предположение, что рубрика «Железо» появится в журнале к сентябрю.
2. Передам твоё предложение Сергею Овчинникову. Искренне надеюсь, что он к тебе прислушается.

3. Девушки исчезли, потому что, во-первых, появились недовольные, а, во-вторых, стало больше писем...

Как видишь, письмо я твоё опубликовал, но, повторюсь, поскольку хвалил ты не меня, ничего не получишь! :-))

ДЕМО-ВЕРСИИ:

1 **Alone in the Dark: The New Nightmare**
Продолжение одной из лучших игрушек в жанре «Horror Adventure»

2 **Real War**
Демо-версия игры, сделанной из настоящего военного симулятора

3 **Oren Kart**
Демо-версия бешеных гонок на картах

4 **Bacteria**
Оригинальный 3D-Action, в котором игроку предстоит сражаться с болезнетворными бактериями внутри человеческого организма

5 **JeKyll & Hyde**
Очередное Action-

ВОГЛОЩЕНИЕ ИЗВЕСТНОЙ КНИГИ

6 **Infiltration**
Демо-версия многообещающей игры в жанре Stealth Action

ПАТЧИ:

Diablo II v1.08
Gangsters 2 v1.05
realMUST v1.1.1

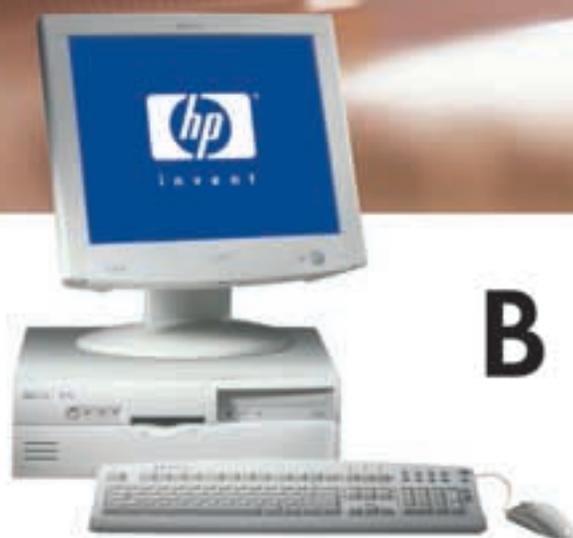
Star Trek DS9: Dominion Wars v1.02
BGI: Throne of Bhaal v. 26464 beta

ВИДЕО:

Harry Potter and the Sorcerer's Stone
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
Golden Sun
Tactics Ogre Gaiden
Warrio Land IV

шинстве случаев я согласен. Он эксперт, этого не отнимешь. Естественно, в своей области, в области стратегий и РПГ. Но, объясните мне, Дмитрий, почему очень часто вы у него отбираете статьи? Как это получилось с Они, к примеру. Я понимаю, что ваши мнения разошлись, но ведь именно он за

номер до ревью, Вами выполненного, писал про демо-версию. А в итоге вы даже не дали ему поставить игре оценку. А про Льва разговор вообще отдельный... Дело в том, что за время проведения конкурса статей я успел с ним познакомиться и неплохо узнать распределение ролей в журнале.



В МОЕЙ ЖИЗНИ ПОЯВИЛАСЬ ОНА...

hp vectra v1400

Лучший способ использования стремительно растущих возможностей Internet.

- великолепные средства управления и обеспечения безопасности
- возможность внедрения мощных приложений для ведения бизнеса
- надежные, простые в установке и удобные в работе
 - процессор Intel® Pentium® III 733-1000 МГц
 - набор микросхем i815
 - объем оперативной памяти 64-128 МБ
 - жесткий диск емкостью 10, 15 или 30 ГБ
 - видео Matrox Millennium G450 16 МБ



hp deskjet 990cxi

Новый стандарт скорости до 17 страниц в минуту при моно и до 13 страниц в минуту при цветной печати.

- фотографическое качество благодаря высокоточной технологии HP PhotoREt III
- максимальное разрешение до 2400x1200 dpi
- лучшие интеллектуальные возможности:
 - автоматическое определение типа носителя
 - автоматическая двусторонняя печать
 - возможность работы в сети
 - беспроводная печать

... техника Hewlett-Packard. Она надежна, элегантна и отвечает требованиям моего бизнеса. Компьютеры и принтеры hp – это лучшая производительность, самые современные технологии, сверхбыстрая печать, привлекательный дизайн и гарантия успеха в бизнесе.



HP PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

г. Москва, ул. Давыдова, д. 3, тел./факс: (095) 234-1783
e-mail: post@shark.ru, <http://www.shark.ru>

За дополнительной информацией звоните по тел. 234-1783.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

ТРОПИКО

Солнечный остров в самом синем море...
И вы – его полноправный правитель!

Жаркое Карибское солнце встает из-за горизонта, тянется первым лучом по воде и достигает земли. Слуга тихо поднимается в вашу комнату, распахивает шторы, и вы чувствуете дыхание нового дня. В Тропико наступило утро. Сладко потянувшись, вы закуриваете дорогую сигару и прилеживаете любимый кофе. Так начинается обычный день латиноамериканского диктатора...



Tropico, эмблема Тропико, PopTop и эмблема PopTop являются охраняемыми товарными знаками PopTop Software, Inc. GodGames и эмблема GodGames являются охраняемыми товарными знаками Gathering of Developers, Inc. Эмблема Take 2 и Take 2 Interactive Software являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Используется Miles Sound System. © RAD Game Tools, Inc, 1991-2001. Используется Bink Video. © RAD Game Tools, Inc, 1997-2001. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. © Take 2 Interactive Software, 2001. Все права защищены. Напечатано в России. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Тропико в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

Самые популярные программы для домашних компьютеров в магазинах Ассоциации «1С:Мультимедиа»

- | | | | | | |
|--|--|---|--|--|---|
| <p>Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзовая, влад. 17;
ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГТУ;
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водялей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3, маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамотарная, 57;
Овсяный б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчинский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высших энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Тварская, 25/3;
ул. Новая Красносельская, 45, кв.41;
ул. Новогурьевская, 4, корп. 1
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;</p> | <p>Савеловский ВКЦ, В23;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Селезневская, 21;
ул. Полынка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
Университи, 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;
Бarnaул
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;</p> | <p>ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36;
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская, 17;
ул. Кануникова, 6;
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассажа»;
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;
Иванова
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»;
Ижевск
ул. М. Горького, 79;
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35;
Калуга
Ул. Кирова, 7/47;
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102;
Киев
Ул. Терещенковская, 13;
Киров
ул. Московская, 12;
Краснодар
ул. Старобульварная, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4;
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»;
Курск
Ул. Ленина, 11;</p> | <p>Лангепас
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;
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон
«Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»;
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д. 5, оф. 7;
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, маг. «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Слав 21 век»;
ул. Псковская, д. 18;
Новосибирск
Ул.Советов, 68/36;
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УДС-121;
Одесса
ул. Жуковского, 34;
Оренбург
ул. Володарского, 20;
Орск
ул. Станиславского, 53;</p> | <p>Пермь
Ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул. Луначарского, 58;
ул. Большевикская, 75, оф. 509;
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км;
Пушкино
Московский пр-т, д. 5;
Реутов
ул. Южная, 10;
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибаас, 39, т/д «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Ко. Валдемара, 73;
ул. Мануэля 357, т/д «DOLE», SIA «636»;
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70,
салон «Лавка Гандальфа»;
Самара
ул. Микурина, 15
ТТЦ «Аварииум», секция «АПС», 2 эт.;
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКОд»;
ул. Рубинштейна, 29;
Компьютерный супермаркет «АСКОд»;
Саянская пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Станке, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MarCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MarCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MarCom»;</p> | <p>пр. Большевиков, 3, маг. «MarCom»;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»;
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
Тверь
универмаг «Тверь», 1 этаж;
Томьень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
Улан-Уда
ул. Хахалова, 12А;
Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201;
Усть-Каменогорск
ул. Ушакова, 27, подъезд 2;
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»;
Череповец
ул. Тимохина, 7
ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул.М.Горького, д. 32,
рынок «Южок», центральный вход
ул.Ленина, д. 80, офис 6
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12;
Шатура
ул. Школьная, 15;
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фряжевское 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</p> |
|--|--|---|--|--|---|

а также в фирменных магазинах Москвы:
Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Маслова, 7; «Электроника» ул. Бранская, 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;
Электронический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новоосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 99, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр., 66; Силовская 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.
еРiУл: ТЦ «Университет» Джавахарлала Неру пл., 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2 м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеОЮжный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Шереметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.

СТРАНА
ИГР

www.gameland.ru



LEGACY OF KAIN

SOUL REAVER 2

EIDOS

INTERACTIVE

Сандра Боллок



Мисс КОНГЕНИАЛЬНОСТЬ

МДМ.КИНО

www.mdmkino.ru

м. Фрунзенская, Комсомольский пр-т, д. 28

С 12 ИЮЛЯ