

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

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

**12 игр,
которые
изменили
мир**

**ПОСТЕР
Diablo 2:
Lord of
Destruction**

sonic adventure 2



(game)land

ISSN 1609-1035



ИГРЫ:

Arcanum Mech Commander 2 Project EGO Operation Flashpoint Ico

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Alone in the Dark 4 Anachronox Diablo 2: Lord of Destruction Myst 3 BG: Throne of Bhaal



С чего начинается процветание?

С сетевого решения:

HP NetServer lc2000/lc2000r + HP e-PC + HP LaserJet 4050.

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

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



HP NetServer lc2000/lc2000r: сервер для рабочей группы, удаленного офиса и быстрорастущих предприятий малого и среднего бизнеса. В данной модели надежность и расширяемость корпоративной системы идеально сочетаются с привлекательной ценой / Сервер HP NetServer LC2000 выпускается в настольном, а LC2000r – стоячем исполнении высотой 5 секций EIA / До двух процессоров Intel® Pentium® III 800-1000 МГц / FSB шина 133 МГц / Стандартно 128 Мб, с расширением до 4 Гб памяти ECC SDRAM 133 МГц с функцией динамического сканирования / Видеопамп 2 Мб стандартно / Встроенный двухканальный контроллер Ultra2 SCSI / До шести низкопрофильных Ultra2 или Ultra3 SCSI накопителей горячей замены и две полки половинной высоты / Шесть PCI слотов (два – 64 бита и четыре – 32 бита) / Интегрированная сетевая карта 10/100TX / Возможность установки резервной сетевой платы, поддержка функции распределения нагрузки, а также технологий Cisco Fast Ether Channel / Встроенная плата HP Remote Assistant или дополнительная плата HP TopTools Remote Control Card / Стандартно вентиляторы горячей замены и дополнительно резервный блок питания горячей замены.

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



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.



125502, Москва, ул. Лавочкина, 19
Тел.: 455-5581, 455-5011, 455-5671, 455-8481, 455-5691
Факс: 455-5021
e-mail: alex@wvels.ru
web: www.wvels.ru

ВСЕГДА 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 ПАВАНЫ

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



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



PlayStation.2

Всем привет!

Время течет, изгибается и извивается вокруг наших послушных и расслабленных, усыпленных им тел. Меняемся мы, меняется и все, что нас окружает... Простите за занудную лирику, - все же тема номера располагает немножко пофилософствовать. Однако речь пойдет вовсе не о двенадцати храбрецах, изменивших мир (а его интересно, ктонибудь спрашивал?). Уж лучше я расскажу вам о том, что происходит в любимом журнале. Как вы, наверное, могли заметить, у нас наметились кое-какие изменения авторского состава. Появилось несколько новых лиц. В частности, очаровательная девушка Леонарда F, которая, надеюсь, приживется в сугубо мужском коллективе СИ. Кроме того, отныне работает в журнале и известный вам по статьям на диске Илья Сергей. Мы оценили его журналистский и писательский талант и, надеемся, что его работы украсят страницы нашего с вами издания. Вновь с нами в прежних объемах любимец публики Вячеслав Назаров, - ему дано ответственное задание, о котором он, увы, забыл, увлекшись заготовкой пустых пивных бутылок в промышленных масштабах. Так что... время течет. Все вокруг меняется. Меняемся и мы. Надеюсь, что только в лучшую сторону!

Успехов,
Ваш Сергей Амирджанов

- 004** НОВОСТИ *NEWS*
- 010** SPECIAL *REPORT*
12 Игр, которые изменили мир
Arcanum Special
- 022** ХИТ? *PREVIEW*
Project EGO
Medal of Honor: Allied Assault
MechCommander 2
James Bond: Agent Under Fire
ICO
- 038** В РАЗРАБОТКЕ *PREVIEW*
Conquest: Frontier Wars
Comanche 4
Internal Pain
- 044** ОБЗОР *REVIEW*
Anachronox
Три Королевства
Operation Flashpoint
Diablo 2: Lord of Destruction
Противостояние III:
Война продолжается
Sonic Adventure 2
Twisted Metal Black
Final Fantasy Chronicles
- 068** ОНЛАЙН *ONLINE*
Helbreath
Teteris: Arena
Download: работаем с Сетью!
- 074** ТАКТИКА *TAKTIX*
Alone in the Dark 4
Diablo II: Lord of Destruction
Myst III
BG: Throne of Bhaal
- 092** КОДЫ *CODES*
- 093** ПИСЬМА *LETTERS*

На 1-й стр. обложки: Нет, Sonic не входит в число игр, которые изменили мир. Но у него есть другой повод для радости - десятилетний юбилей и первая в истории ежовая обложка СИ! А какое из этих двух событий важнее, догадайтесь сами!



12 игр, которые изменили мир

Этот список - не Библия. Не свод законов. И даже не перечень учебников для младшей геймерской школы. Это просто капля из концентрированных ощущений и переживаний, связанных с играми и проектами, более всего повлиявшими на наше мировоззрение.



Постеры формата А2 в каждом журнале с CD!



Игры в алфавитном порядке

PC	18	Arcanum	56, 78	38	Conquest: Frontier Wars	30	MechCommander 2	59	Sudden Strike Forever	26	Medal of Honor: Allied Assault	26	Agent Under Fire
	74	Alone in the Dark 4		26	Diablo 2: Lord of Destruction	26	Medal of Honor: Allied Assault	50	Три Королевства 2	22	Project EGO	74	Medal of Honor: Allied Assault
	44	Anachronox	42	84	Internal Pain	84	Myst III	74	Alone in the Dark 4	74	Project EGO	84	Myst III
	86	BG: Throne of Bhaal	34	52	James Bond: Comanche 4	52	Operation Flashpoint	60	Sonic Adventure 2	74	Project EGO	64	Twisted Metal Black
	40			22	Agent Under Fire	22	Project EGO						
								Xbox				PS2	
								42	Internal Pain	34		74	Alone in the Dark 4
												74	Final Fantasy Chronicles
												PSone	
												74	Alone in the Dark 4
												66	Final Fantasy Chronicles



Sonic Adventure 2

Вторая серия Sonic Adventure разрабатывалась командой Sonic Team USA, отделившейся от базирующейся в Токио материнской компании и обосновавшейся в Сан-Франциско. Однако говорить о смене команды разработчиков не стоит, — ведь ее как раз составляет весь костяк команды оригинала. Вот только Sonic Adventure за два месяца до релиза доводили до ума почти сто пятьдесят человек. А вторую серию спокойно делали в течение полутора лет скромными силами команды из двадцати человек. В результате получился куда более уравновешенный, сбалансированный и оттого капельку более скучный проект.



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



Anachronox

Anachronox. Город, который некогда населяла раса инопланетян, исчезнувшая из-за неизвестной болезни и оставившая после себя то, что позже назвали MystTech — артефакты, назначение которых остается неизвестным. Город, где улицы передвигаются относительно друг друга, где используется относительная гравитация и люди могут ходить вниз головой.

Список рекламодателей

02 обложка	Veles-Data	05	Lanit	23	Савеловский рынок	37	DVD-Shop	63	Журнал "Неон"	79	Спецвыпуск "Хакер"
03 обложка	Shark	07	GameLand-сайт	25	SONY	39	Журнал Total DVD	65	Полигон	85	РОБОТ
04 обложка	1C	08	АБКП	29, 41, 51, 55	1C	47	Журнал E-Photo	67	Modern Art-сайт	91	Клинское пиво
01	Спецвыпуск журнала "Страна Игр"	09, 33, 43, 73 21, 27, 83	Руссобит E-Shop	31	МС-сайт	61	Журнал "Мобильные компьютеры"	77	Журнал Official PlayStation Россия	92	Хакер-сайт
				35	Журнал "ХАКЕР"					93	Schick



Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

В процессе работы над новой игровой платформой практически у каждого ее производителя, будь он хоть трижды Sony и четырежды Microsoft, возникают проблемы, решить которые кажется просто лишь в теории. В вот как дело доходит до практики, корпоративная машина начинает буксовать. Вот как раз в такие моменты и проверяется способность той или иной компании адекватно реагировать на запросы рынка. Анонсировать революционный продукт так же просто, как, например, написать в "СИ", что отныне журнал будет выходить ежедневно, объемом в 300 полос, и станет бесплатным. А вот довести проект до достойного завершения, не разочаровать покупателей и заставить их расстаться со значительной суммой денег, порой бывает чрезвычайно сложно. Сегодня настал черед бенефиса Sony...

Sony представляет жесткий диск и модем для PS2

Вслед за официальным анонсом скорого выхода жесткого диска и модема для PlayStation 2 на E3 оба этих устройства появились в продаже в Японии 19 июля, аккурат в один день с суперхитом Final Fantasy X от Square. Они - последний шаг Sony в подготовке к отпору Microsoft на игровом рынке - пока продаются лишь с официального сайта Sony и в магазины не поступают. В комплекте поставки наличествует как жесткий диск аж на 40 Гб (в X-Box будет всего лишь 10), так и панель, включающая в себя модем и сетевой адаптер. Стоит все это удовольствие 19 тысяч иен (\$153) во внешнем варианте для моделей PS2 без expansion slot'a и 18 тысяч иен (\$145) для устройства, которое вставляется вместо заглушки в expansion slot. Само собой, в американском и европейском релизах первый вариант будет отсутствовать, ведь на этих рынках PS2 вышла уже порядком модернизированной.



Модем по 40 баксов.



Перед вами - полный комплект PlayStation2, по замыслу Sony, конечно же. Шикарный жидкокристаллический монитор, клавиатура, мышка, - все компоненты персонального компьютера. И кто-то после этого говорит о своей приверженности рынку видеоигр!

Интереснее всего то, что, например, модем невозможно заставить работать до того момента, пока вы не установите жесткий диск, который таким образом становится не дополнительным аксессуаром, а насущной необходимостью для онлайн-игр. Возможно, что в будущем эта ситуация изменится, однако сам факт продажи комплекта немного настораживает. В то же время нам известно, что Sony соби-

рается выпустить жесткий диск и модем в США по отдельности в ноябре. Знаем даже цену модема/сетевого адаптера - \$39.99. Не стоит также думать, что с появлением долгожданного модема придут в действие и онлайн-сервисы Sony. Отнюдь, планов по ее запуску нам еще пока не представляли. Так что с модемом вы сможете лишь бродить по Интернету (слава Богу, в комплекте поставки имеется и специальная версия Netscape Navigator), смотреть картинки и скачивать ролики. Что же касается игр, подерживающих возможности жесткого диска, то список их невелик, и в большинстве своем они попросту перекачивают часть информации на HDD, чтобы уменьшить время загрузки (как делает, например, Final Fantasy X). Некоторые позволяют сохранять на жесткий диск игровую информацию (A-Train 2001). Выходя же за пределы списка, состоящего примерно из 10 проектов, применение HDD ограничивается лишь хранением данных из Интернет. Пока в продажу поступило лишь десять тысяч комплектов, которые, разумеется, разошлись во мгновение ока. Массовое же поступление HDD на мировой рынок (не только японский, разумеется), ожидается поздней осенью. Не исключено, кстати, что Sony попросту заменит стандартный комплект поставки PS2, добавив в него как жесткий диск, так и модем, - как раз ко дню премьеры X-Box. Цена на такую PS2, конечно же, не изменится.

Новые проекты id Software

В своей замечательной традиционной и очаровательной манере "раскрытия подробностей нового проекта" представители компании id Software объявили о том, что новые иг-



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

№15 (96) август 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 *boris@gameland.ru* редактор Видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

АРТ

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE

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

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

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

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

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

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *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. Принесим 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
Рисунки на стр. 10-17: Григорий Моргачев (Grif)

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

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

АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ

1	ZELDA: ORACLE SEASONS	NINTENDO	GBC
2	ZELDA: ORACLE OF AGES	NINTENDO	GBC
3	MARIO PARTY 3	NINTENDO	N64
4	RED FACTION	THQ	PS2
5	POKEMON STADIUM 2	NINTENDO	N64
6	POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC
7	POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
8	CRAZY TAXI	ACCLAIM	PS2
9	DARK CLOUD	SONY	PS2
10	ATV OFFROAD FURY	SONY	PS2

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	ONIMUSHA: WARLORDS	CAPCOM	PS2
2	SUPER MARIO ADVANCE	NINTENDO	GBA
3	POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
4	RED FACTION	THQ	PS2
5	DIGIMON WORLD	INFOGRAMES	PSONE
6	POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC
7	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION	GBA
8	FORMULA ONE 2001	SONY	PS2
9	SIMPSONS WRESTLING	FOX	PSONE
10	RAYMAN ADVANCE	UBISOFT	GBA

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	STAR OCEAN: BLUE SPHERE	ENIX	GBC
2	SHADOW HEARTS	ARUZE	PS2
3	GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY	PS2
4	TACTICS ORGE GAIDEN	NINTENDO	GBA
5	MOSQUITO	SONY	PS2
6	ARMORED SOLIDERS J-PHOENIX	TAKARA	PS2
7	GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	DC
8	FROM TV ANIMATION	BANPRESTO	GBC
9	POWERFUL PRO BASEBALL 2001	KONAMI	PSONE
10	ALCHEMY III	GUST	PS2

Комментировать в свежих хит-парадах по сути совершенно нечего. А все оттого, что не пришло еще время двух центральных хитов на японском и американском рынках. 10 июля в Штатах выйдет долгожданный Gran Turismo 3 (почнее, разумеется, уже вышел), а 19-го - в Японии появится еще более долгожданная Final Fantasy X. Обе должны быть проданы на своих территориях тиражами что-то около двух миллионов, повея таким образом библиотеку "пламиновых" релизов на PS2 аж до трех штук. Кстати, не удивляйтесь отсутствию в американском хит-параде игр на GBA. Никуда они не исчезли. Просто в прошлом номере мы публиковали данные за вторую неделю июня, а сегодня за наименее более свежей информации, предоставляем вашему вниманию статистику за весь месяц май. Так что все серьезные события еще впереди!

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 1 - 31 АВГУСТА 2001

01	Floigan Bros.	Sega	DC	21	Arcanum	Vivendi-Universal	PC
01	ICO	Sony	PS2	21	Extreme G3 Racing	Acclaim	PS2
01	Golden Sun (JAP)	Nintendo	GBA	21	Armored Core 2: Another Age	Agetec	PS2
09	Alien Front Online	Sega	DC	22	Propeller Arena	Sega	DC
11	PS0 ver.2	Sega	DC	25	Klonoa Advance	Namco	GBA
15	Half-Life	Vivendi-Universal	PS2	27	Mario Kart Super Circuit	Nintendo	GBA
15	Resident Evil: Code Veronica X	Capcom	PS2	28	Shadowman: End Coming	Acclaim	PS2
15	Giants	Interplay	PS2	31	Dungeon Siege	Microsoft	PC
15	Okage Shadow King	Sony	PS2				
16	Conquest: Frontier Wars	UbiSoft	PC				

турнир по Quake III Arena, рассчитанный на 512 человек, в котором будет разыгрываться главный приз в пятьдесят тысяч долларов. Что же касается анонсов, то, в добавок к уже представленному в зачаточном варианте Doom 3 (который, видимо, теперь горос до полноценного объявления), скорее всего будет представлен и Quake IV, разработкой которого, по слухам, занимается сторонняя компания, разумеется, на базе технологий Doom 3. Не исключен и анонс абсолютно нового проекта, работа над которым, судя по многочисленным утечкам информации, ведется уже около года. В любом случае, всем поклонникам id не суждено спать спокойно в ночь с 9 на 10 августа. Ведь именно тогда Джон Кармак будет делиться подробностями своих новых проектов!



В игровом зале safetax установлены достаточно мощные компьютеры. Кроме того, на них вы сможете найти практически все мультиплеерные суперхиты. Красота!



В Москве открылся Интернет-суперцентр

С июля этого года в России открылся первый в своем роде, и мы надеемся, не последний, интернет-центр safetax. Правда, пока он работает в тестовом режиме, однако уже сейчас любой из вас может зайти пуга (хотя бы из любопытства) и на себе ощутить все достоинства этого заведения. Мы уже успели совершить такое паломничество, приняв участие в брифинге, посвященном вышеописанному событию. Что же это такое? Если говорить кратко, то это огромный зал на 300 рабочих мест, оснащенных компьютерами IBM с Celeron 633, RAM 64 Mb и LCD мониторами от Samsung. Доступ в Интернет обеспечивает компания "ТелекомЦентр". Связь стабильная и вполне высокая; так, при скачивании видеоролика с videogame.com скорость не падала ниже 20Kb/сек. Более 20 компьютеров оснащены веб-камерами. Предусмотрены так-

же и места для курящих посетителей. А к услугам деловых людей имеется оборудованный по последнему слову техники зал для презентаций, который, впрочем, в любой момент может стать обучающим классом. Да, чуть не забыл сказать об игровой зоне на 60 все тех же IBM, но уже с Pentium III 800, RAM 128 Mb и GeForce 2 MX 32 Mb, где любой из вас сможет найти игры и противников по душе. Оплата в safetax единая и варьируется от 20 до 60 руб/час в зависимости от загрузки сети. Немаловажной деталью является и наличие уютной и недорогой кофейни для тех, кто предпочитает общаться за чашечкой кофе, ну и, конечно, великолепный дизайн интерьера, абсолютно не раздражающий глаз. Надеюсь, что мне все же удалось зажечь в вас огонек заинтересованности, если да, то Интернет-центр safetax находится как раз за зданием метро "Новокузнецкая".

www.gameland.ru

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

- ежедневно свежие демо-версии, коды, алдеиты
- 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
алдеитов: 136

о п л и н е
 HOME ЧАТ ФОРУМЫ ПОИСК ЛИНКИ О КОМПАНИИ
 НОВОСТИ ИГРЫ PC SONY SEGA NINTENDO X-BOX СВЕЖИЕ НОВОСТИ



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.



Полномочия включают:
-право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
-право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
-полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



www.elspa.ru

Sega анонсирует Sakura Wars 4!

Компания Sega и ее подразделение Overworks провели на днях в Японии пресс-конференцию, посвященную одной из самых популярных в Японии игровых вселенных, а именно - сериалу Sakura Wars. Последняя серия Sakura Wars 3: Hometown Paris Is Burning вышла на Dreamcast в конце марта этого года и, несмотря на плачевное состояние приставки в Японии, была продана почти трехсоттысячным тиражом. После этого последовало сообщение о том, что Sega планирует выпустить несколько игр сериала для PlayStation2. И вот на вышеупомянутой пресс-конференции создатели



игры поделились своими планами по выпуску новой серии Sakura Wars, которая, к безумному удивлению всех присутствующих, нагло появится вовсе не на PS2, а на старом добром Dreamcast, к тому же еще и к концу этого года! Несмотря на то, что ни одна из серий Sakura Wars так и не появилась до сих пор на американском рынке, игры эти по праву считаются настоящим сокровищем для всех поклонников традиционной японской анимации и пошаговых RPG и стратегий. В третьей части игры создатели представили на суд игроков первую полностью трехмерную Sakura Wars, в видеороликах которой сочетались как 2D, так и 3D CG-анимация. Не исключено, что четвертая серия игры все же появится и на PS2 (поскольку надеяться, что игра хорошо продается на Dreamcast, просто невозможно). А тогда появится и шанс, что игра, наконец-то, предстанет перед нами и в англоязычной версии...



Главный дизайнер Sakura Wars демонстрирует собравшимся логотип четвертой серии суперсериала.



Новые подробности Sonic Advance

Тихо и мирно распространяются по миру новости об одном из самых интересных "карманных" игровых проектов, а именно - о Sonic the Hedgehog Advance, который впервые представил поклонникам во время выставки Tokyo Toy Fair в конце июня. Тогда-то и выяснилось, что Sonic Advance имеет куда больше общего с Sonic Adventure, нежели со старыми двухмерными играми сериала. Сходство это выражается в том, что в GBA-версии игры будет сразу четыре играбельных персонажа: Sonic, Tails, Knuckles и Amy. В то время как в разных старых сериях игрокам позволялось играть за нескольких героев, это не являлось центральным моментом в игре. Теперь же у каждого из героев будут свои приемы, свои уровни (или части уровней) и собственные задачи. Игра выйдет в свет уже в ноябре этого года одновременно по всему миру. Смотрите на свежие скриншоты и наслаждайтесь красочным разнообразным миром!



MYST III EXILE

Вам предстоит исследовать целых пять веков, каждое из столетий — это целый мир со своей историей, мифологией, бытом...

Это миры, которые вы никогда не видели...

Снова загадочные события, путешествия во времени и пространстве, интригующие головоломки...

MYST III — ЭТО ВЫЗОВ ВАШЕМУ ИНТЕЛЛЕКТУ И ОПЫТУ

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

«Страна Игр» №11(92)

Игра неправдоподобно, божественно красива.

«Игромания» №7(46)

...они справились с поставленной перед ними задачей на все 150%! ... Игра вышла такой, какой ее ждали многие миллионы поклонников во всем мире,

www.gameover.ru

©2001 Russobit-M. ©2001 Ubi Soft Entertainment S.A.
Some elements ©2001 Presto Studios, Inc.

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



12 МТР,

КОТОРЫЕ

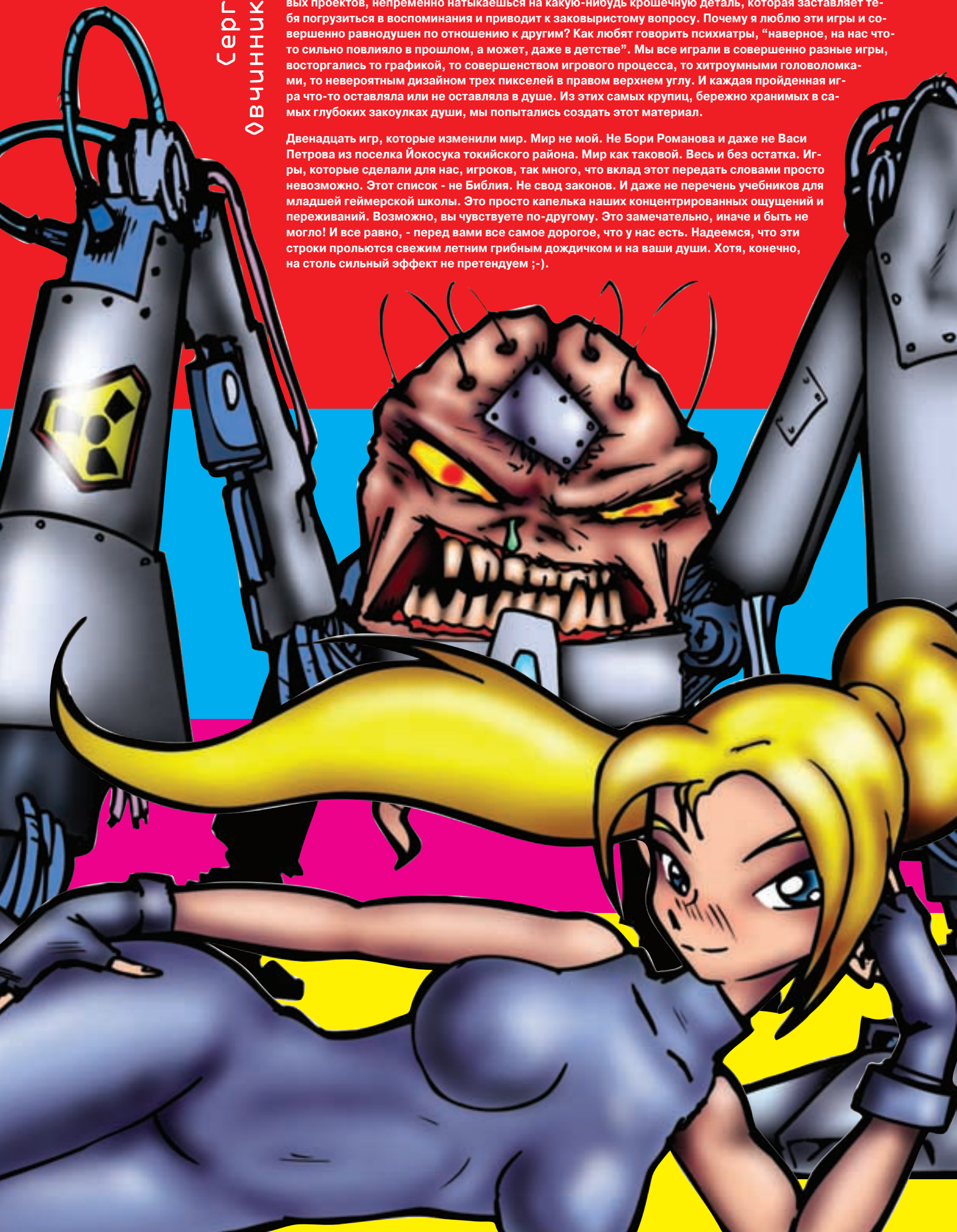
ИЗМЕНЯЮТ МИР



Сергей
Вичинников

Когда-то это непременно случается. В один прекрасный день, оторвавшись от созерцания десятков и сотен самых всевозможных, хороших и плохих, интересных и откровенно скучных игровых проектов, непременно натыкаешься на какую-нибудь крошечную деталь, которая заставляет тебя погрузиться в воспоминания и приводит к заковыристому вопросу. Почему я люблю эти игры и совершенно равнодушен по отношению к другим? Как любят говорить психиатры, “наверное, на нас что-то сильно повлияло в прошлом, а может, даже в детстве”. Мы все играли в совершенно разные игры, восторгались то графикой, то совершенством игрового процесса, то хитроумными головоломками, то невероятным дизайном трех пикселей в правом верхнем углу. И каждая пройденная игра что-то оставляла или не оставляла в душе. Из этих самых крупниц, бережно хранимых в самых глубоких закоулках души, мы попытались создать этот материал.

Двенадцать игр, которые изменили мир. Мир не мой. Не Бори Романова и даже не Васи Петрова из поселка Йокосука токийского района. Мир как таковой. Весь и без остатка. Игры, которые сделали для нас, игроков, так много, что вклад этот передать словами просто невозможно. Этот список - не Библия. Не свод законов. И даже не перечень учебников для младшей геймерской школы. Это просто капля наших концентрированных ощущений и переживаний. Возможно, вы чувствуете по-другому. Это замечательно, иначе и быть не могло! И все равно, - перед вами все самое дорогое, что у нас есть. Надеемся, что эти строки прольются свежим летним грибным дождиком и на ваши души. Хотя, конечно, на столь сильный эффект не претендуем ;-).





Civilization

Взять на себя управление гигантской империей, простирающейся между континентами, могущественной и неподвластной течению времени, - дело серьезное. А привести собственное государство к такому статусу, начав с крошечной повозки с первыми поселенцами? Магия Civilization заключается в том, что в этой игре тебе дается возможность все, абсолютно все сделать самостоятельно. Выбрать место для первого города, построить храм или легион войск, подавить восстание силой или прибегнуть к помощи дипломатов, вести войны на всех фронтах или стремиться заключать стратегические союзы со своими соседями. Вели-

чайшее из творений Сиды Мейера, затмившее собой и его замечательные симуляторы, и даже суперхит Pirates!, Civilization представляет собой уникальный и универсальный симулятор власти. Власти, к которой стремятся если не все жители этой планеты, то почти все. Задолго до появления на свет Black & White мы могли лишь бросив взгляд на состояние дел родной империи определить тип собственного характера. Еще больше, правда, в этом деле преуспел SimCity. Civilization пользуется в кругу бывалых геймеров чрезвычайно лестной репутацией "пожирателя людей". В эту игру уходили. Из нее мало кто возвращался. По крайней мере, в первые несколько месяцев. А потом... потом их было уже не узнать.

Doom

Пробуждая в игроках все самые худшие качества от "кровожадия до жестокости", блестящее, модное и безумное творение молодой, но к тому времени уже хорошо известной техасской команды id Software покорило мир в одночасье, параллельно создав в индустрии новый жанр. Кому-то эти слова покажутся не вполне правильными, - а как же Wolfenstein? Мы не пытаемся принизить значение первой попытки id изменить мир. Просто констатируем тот факт, что это удалось лишь со второй. Doom стал не только пионером графических технологий и носителем самого жестокого игрового процесса в индустрии. Doom - это еще и гениальная система дистрибуции, которая в итоге принесла мало кому знакомому проекту всемирную славу.

Крупные и серьезные игровые проекты никогда ранее не выпускались в shareware-вариантах, и отправлялись на магазинные полки, доверившись рекламе и демонстрации "на месте продажи". id выпустила Doom эпизодами, первый из которых можно загрузить абсолютно бесплатно. Поиграв в первые несколько уровней (принципиальное отличие от одноуровневой демки), заглотивший крючок геймер бежал в магазин за полной версией. Doom был и остается самым атмосферным, ярким и незабываемым экземпляром жанра. Приблизиться к недостижимому уровню не удалось ни Quake, ни Unreal. Времена изменились, и сегодня навряд ли бездумное отстреливание монстров и поиск ключей покажется кому-то интересным занятием. А ведь меньше десяти лет назад все об этом только мечтали!

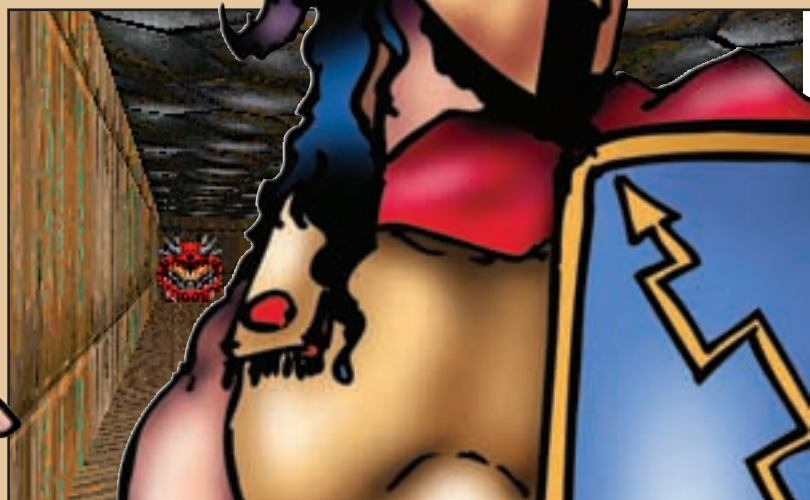


Half-Life

Странная игра удивительной компании Valve - это вовсе не еще один экземпляр жанра 3D Action, пусть даже и самый прекрасный. За такие мелкие заслуги в этот список не попадают. По нашему же мнению, именно Half-Life (правда, пополам с Metal Gear Solid, которому, увы, посчастливилось оказаться в нашем списке тринадцатым лишним) принадлежит честь быть первой истинно кинематографической компьютерной игрой в истории. Вот так, не больше и не меньше. Игрой, которая не просто использует какие-либо киношные приемы или изобилует многочисленными видеороликами,

прерывающими игровой процесс к месту и не вполне. Напротив, в самом Half-Life нет ни кадра видео. Практически нет роликов. И тем не менее, мы говорим, что этот проект запросто поспорит по силе киношного духа с любым супербоевиком. Сюжетная линия в игре тоже, кстати сказать, не особенно располагает к высоким материям и на золотую пальмовую ветвь претендовать не собирается. Half-Life вводит игрока в чуть ли не гипнотическое состояние, заставляя его погружаться в серый, но абсолютно реальный мир все глубже и глубже. До тех пор, пока не возникнет ощущения единения с виртуальной реальностью. И собственным в ней воплощением.





Final Fantasy

Заслуга Final Fantasy перед мировым сообществом заключается вовсе не в игровых качествах этого уникального сериала. Некогда бывшая простым клоном несомненно более оригинального и значительного Dragon Quest, Final Fantasy переросла сначала в философскую драматическую ролевую притчу, а с переходом на суперпопулярную платформу PlayStation принесла всему миру понимание и почитание традиционной японской RPG. Значение этого вклада в игровой мир трудно переоценить, - ведь американские и европейские ролевые Вселенные, несмотря на бесконечное своеобразие и массу достоинств, никогда не сравнятся с японскими историями, изящными как хрустальная туфелька, радос-

тными и печальными одновременно, способными продержаться игрока у экрана от начала и до конца. Final Fantasy смогла втереться в доверие масс. Не скроем, что это произошло во многом благодаря великолепным роликам и активной рекламной поддержке со стороны Sony. И все равно, качество самой игры это несколько не умаляет. Конечно же, FF далеко не самая умная и логичная, не самая интересная и уж совсем не самая оригинальная японская RPG. Но зато творение Hironobu Sakaguchi наделено поразительной способностью нравиться всем.

Борис Романов

Первой игрой, которая заставила меня задуматься об играх, как о новой форме развлечения, стал классический платформер Super Mario World. Нельзя сказать, что до нее я ни во что не играл и играми не интересовался, однако до знакомства с SMW я даже не мог себе представить, что игры могут быть такими интересными, и что жизнь без них становится какой-то неполноценной.

Вторым шоком для меня стала гонка Ridge Racer от Namco. Здесь меня полностью убила технология. После несчастного компьютера с супернавороченными с графической точки зрения X-Com'ом и не менее продвинутых 16-ти битных приставок знакомство с качественной полигональной графикой в далеком 1994 году не прошло для меня бесследно. После этих двух игр у меня еще было много разных потрясений, но уже гораздо более локального характера (за исключением, быть может, шока, который я до сих пор испытываю от Shenmue). Однако именно после SMW и Ridge Racer я уже не мог представить себе жизнь без видеоигр.



SimCity

Что нам стоит дом построить? Нарисуем, - будем жить. Зачем, спрашивается, рисовать, когда за нас это уже сделали. Достаточно лишь пары щелчков "мышкой". Гениальность SimCity заключается не в том, что игра использует основополагающий принцип "строй и развивай". Как вам должно быть известно из многочисленных научных работ Димы Эстрина, строить и развивать можно практически все, что угодно. Величайший шедевр стал таковым лишь потому, что был первым. И, разумеется, самым удачливым, поскольку ему удалось охватить одну из наиболее интересных отраслей "строе-ния и развивания". В роли почти что всемогущего мэра будущего мегаполиса, вы будете

возводить небоскребы (а точнее, разграничи-вать под них участки), налаживать коммуналь-ное хозяйство, следить на уровне жизни, строить полицейские участки и прокладывать многочисленные коммуникации. При этом не брать взятки и честно жить на собранные в казну налоги. Остановиться невозможно. Азарт почище любого казино. Даже если в начале игры твердо даешь себе обещание построить маленький аккуратный и симпатичный провин-циальный городок, все равно дело заканчивает-ся ядерной электростанцией, небоскребами и катастрофической нехваткой пространства. У игры, впрочем, имеется один основополагаю-щий недостаток. Спустя энное количество часов (или дней), вы попросту перестанете ориенти-роваться в собственном городе-монстре.



Pokemon

Всемирное сумасшествие. Pikachu-лихорадка. Butterfree-эпидемия. Mewtwo-синдром. Metarod-чума. Как бы не называли вы невероятную покеманию, охватившую сегодня уже практически всю территорию земного шара (особо горячие точки - Япония, США, Великобритания, Германия), не исключая и Россию (здесь все, правда, еще только начинается), очевидно лишь одно, - Nintendo вновь удалось покорить весь мир. И чем! Прimitивной ролевой игрой, заставляющей игрока часами бегать за редкими видами очаровательных монстриков с целью поймать их всех и похвастать уловом перед друзьями. Ах, да, забыли, их еще

можно прокачивать. Ими можно сражаться! Их можно скрещивать и выращивать! Главный же секрет успеха Pokemon заключается вовсе не в этом. Pokemon - это не обыкновенная RPG, а RPG портативная. С которой можно, не расставаясь провести хоть целый день, если он выдался скучным. И при этом вовсе не обязательно все время сидеть дома. Остальное - дело техники. А точнее, обыкновенного нинтендовского волшебства. Очаровательные монстрики, отшлифованный баланс, правильная графика, идеальный уровень сложности, отлично задуманные заморочки с обменом монстрами между двумя разными картриджами и так далее. Устоять перед Pokemon не могут ни дети, ни взрослые. Особо опасная зараза :-)



Shenmue

Эта статья пишется под музыку из игры, которая для многих из нас стала не просто игрой. Она стала огромным новым миром. Миром, настолько реалистичным и настоящим, что в нем хочется остаться и жить. Shenmue - это революционный прорыв сразу в десятках направлений. Уникальный жанровый эксперимент, поднимающий на новую высоту понятие смешения жанров. Совершенно невероятное испытание новых технологий "живой графикой", которой при помощи полигонов пришлось отображать не кепку Марио, а реальный мир, который в теории можно было бы увидеть из любого окна. Что и говорить, никакая фантастика не смо-

жет сравниться с обыденной реальностью - в настоящем мире деталей куда больше, чем даже в самом замечательном придуманном. Люди, мысли, чувства, мистика, реальность, восточные единоборства, удивительное мировоззрение, - все это слилось воедино в простой истории далеко не простого молодого человека, открывающего для себя и для вас удивительную книгу жизни. Каждый раз, погружаясь в диковинную японскую экзотику (кстати, играть в Shenmue на японском даже интереснее, чем в английскую версию, если знать, что делать и куда идти, разумеется), я не перестаю удивляться многогранности созданного Yu Suzuki мира. В Shenmue вы найдете все. Это не игра. Это дверь в новый мир.

Super Mario

Собственно, с него-то все и началось. Крошечный, ростом в несколько пикселей водопроводчик в синих штанах и красной кепке сумел поднять из руин и возродить к процветанию всю игровую индустрию. Имя Mario давно уже стало синонимом свежести, оригинальности и безупречности игрового процесса. Легкомысленного, веселого и глубокого. Символом Nintendo и всей игровой индустрии. До тех пор, пока добродушный толстяк улыбается нам с экрана, жить будет веселее и радостнее. It's me, Mario! Семь выдающихся, совершенно невероятных игр. Семь блиста-

тельных воплощений таланта великого Miyamoto. От одной из первых многопользовательских игр Mario Bros. к первому полноценному платформеру Super Mario Bros. вместе с двумя заслуженными продолжениями на NES. От самой проработанной 2D-игры всех времен и народов Super Mario World к фантастическому Yoshi's Island и открывшему новые горизонты в индустрии Super Mario 64. Марио - настоящий локомотив прогресса. Герой, любимый миллионами. Истинное воплощение торжества дизайнерской мысли и идеалистичных представлений о том, что игры должны, прежде всего, доставлять удовольствие. Mario Sunshine, аyyu!?



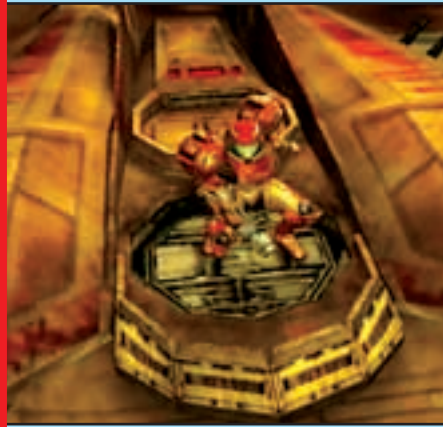
Михаил Разумкин

Все началось со школьных "персоналок" Yamaha MSX2 и двух незатейливых игрушек: одной из первых серий классического шутера Raiden Project и не менее классической Castlevania. А затем понеслось, поехало, короче, я подсел на это чудесное и сильно затягивающее занятие - видеоигры. Мимо меня прошли и Двк'ашки и Микроши и ZX Spectrum'ы. Бесспорно, там то же было много достойных игр (я могу вспомнить Rex, Myth, Elite), но все они отошли на второй план после приобретения SNES. Хотя, наверное, об Elite так сказать нельзя. Да, этот космический симулятор с векторной графикой и широчайшими игровыми возможностями является одной из первых игр, запавших мне в душу (пусть я так и не добрался до заповедного ранга "Elite"). Но вернемся к nintendo'вской шестнадцатитбитке. Здесь, конечно же, не обошлось без Mario. Super Mario World и сейчас остается, на мой взгляд, одной из лучших платформенных игр в мире. Однако все остальные "шедевры" из этой вселенной меня абсолютно не задел. Примерно в это же время я впервые столкнулся с нормальными PC и первой же игрой стала великая стратегия в реальном времени Dune 2. Это на самом деле было незабываемое ощущение, в нее хотелось играть еще и еще, без остановки, пока последние островки сопротивления не падут. И вновь мы возвращаемся к приставкам, и вновь к SNES. Теперь речь пойдет о Super Metroid, игре чуть вообще не оставшейся за бортом, настолько незрочно она выглядела на страницах журналов. Но когда я увидел ее в живую, все остальное просто перестало существовать. А далее была Final Fantasy VI (или FF III в Америке). Первая японская RPG в моей практике и сразу поистине гениальная. Другие слова подобрать трудно, никакая другая игра из этой серии пока не смогла затмить впечатления, полученные в далеком 94'ом. Наверное, последней игрой, оставившей глубокий след в моей памяти стала Dragon Force на Sega Saturn, сочетавшая в себе стратегию и RPG. К этому времени игровая индустрия уже твердо встала на рельсы "прогресса", клепающая "шедевры" пачками, но ни один из них перевернуть мой мир уже не мог.

Сергей Овчинников

Мое знакомство с компьютерными играми началось со знаменитого Prince of Persia, - ради того, чтобы погонять принца по подземельям приходилось напрашиваться к отцу на работу, помогать ему прогревать помещения в суровые зимние морозы ;-). Потом дело пошло, как снежный ком, катящийся с Эвереста. Долгие ночи за бесконечным и бессмысленным прохождением Civilization. Абсолютный, животный восторг от SimCity. Но, пожалуй, самым сильным ощущением от "ранней" эры игровой индустрии стало лицезрение первой ласточки мультимедиа, которой стал для меня Star Wars: Rebel Assault, выпущенный на CD-ROM почти одновременно с двумя другими шедеврами эпохи: 7th Guest и Myst. В тот день, когда на мониторе супернадороченного 386-го компьютера я увидел этот (на деле весьма посредственный) интерактивный киноопус, стало ясно, что мир никогда уже не будет прежним.

Еще один грандиозный культурный шок, навсегда изменивший мою жизнь, имел место весной 1996 года, когда проказница-судьба направила меня в магазин, торговавший видеоиграми, который как раз в тот самый день получил новейшую приставку Nintendo 64 вместе с грандиознейшим Super Mario 64. Не Doom, не Quake, не Ridge Racer или Tekken стали для меня символом наступления эры 3D. Истинным проводником в этот мир мог стать только Марио. До сих пор не покидает то безумное, радостное ощущение полной свободы, гигантского мира, переполненного сюрпризами и возможностями. Уже спустя несколько недель Nintendo 64 стала моей первой игровой приставкой, а я сам - заядлым поклонником не только компьютерных, но и видеоигр. Капельку позже мне удалось познакомиться и с 16-битными шедеврами Nintendo и Sega, а посредством неутомимого GameBoy даже с 8-битным наследием. Но по эмоциональному разряду с Super Mario могут сравниться лишь еще два проекта - Legend of Zelda: Ocarina of Time и, разумеется, Shenmue. Обе, само собой, были воспеты чуть ли не в стихах мною лично на страницах нашего журнала, так что особенно распространяться о них, пожалуй, не буду.



The Sims

Куклы-марионетки - это древняя и во все времена популярная забава. Она не менялась на протяжении столетий. Однако насыщенный технологиями и суровый XX век изменил забаву на собственный, очень странный лад. Что, если бы на веревочках вместо бездушных кукол у вас были бы настоящие люди? Люди, которые полностью подвластны вашей воле, но при этом чувствуют и переживают, стремятся общаться с другими марионетками и жить в собственном марионеточном доме, в котором тоже все устроено по вашему желанию. Компания Maxis и ее гениальный руководитель Will Wright замахнулись по сути, на ту же базовую идею, что привела в свое время Сид Мейера к грандиозному успеху Civilization. Но вместо того, чтобы распоряжаться судьбами безликой империи,



Virtua Fighter

Первый в истории полигональный файтинг появился на свет спустя несколько месяцев после выхода первой же в истории полигональной гонки Virtua Racing. Автор и вдохновитель обоих проектов - гениальный Yu Suzuki, сторонник реалистичного подхода к отображению игровых миров. Неудивительно, что именно ему и его команде Sega AM2 суждено было возглавить 3D-революцию, которая захлестнула нашу индустрию в середине девяностых и пока не думает идти на спад. Возглавить-то он ее возглавил, а вот сладкие плоды, увы, достались другим. Тем не менее, заслуг мастера перед индустрией это ничуть не умаляет. Virtua Fighter изменил древний жанр так, как не смог изменить его даже сам Street

Fighter, заложивший многие из основ виртуальных поединков. VF - самый технологичный игровой сериал, который с каждой своей новой серией давал жизнь новым графическим технологиям, каждый раз поднимая планку на совершенно недостижимую высоту. Список революционных нововведений в каждой серии Virtua Fighter можно публиковать в увесистых брошюрах. Первое в истории использование motion capture в игре, первые в истории трехмерные интерактивные арены, использование каждым героем реального боевого стиля, перемещение по арене в 3D, бессчетное число новых эффектов и методов текстурирования. А в основе всех технологических новаций - отточенный до блеска игровой процесс, который мы, поклонники VF, склонны назвать "шахматами в реальном времени".



Legend of Zelda

У Shigeru Miyamoto есть два любимых детища. И он никогда не раскроет секрета, к какому из них он сам лучше относится. Вечно новаторский, вечно стоящий в первых рядах Mario и ничуть не менее оригинальный, но все же куда более изысканный и своеобразный сериал Legend of Zelda. Если Mario предоставляет игрокам максимум удовольствия, скажем так, без всяких посредников, просто и прямолинейно, то в случае с Zelda этот "fun factor" закопан куда глубже. Он бережно завернут в простую, но очень милую историю, которая все так же актуально вплетена в сказочный, удивительный и полный волшебства мир. Мир, в котором вы найдете

невероятное разнообразие, массу сюрпризов и в то же время будете чувствовать себя так, будто сидите в халате и теплых тапочках в мягком кресле у камина. Zelda - не RPG, не адвенчура и уж тем более не платформер. Странное сочетание жанров, которому слишком трудно придумать название. Это просто Zelda. Удивительно, но сколько многие мастера и дизайнеры не пытались скопировать успешную формулу, получившиеся в результате игры, будучи сделанными весьма грамотно, все равно никак не могли передать фантастических ощущений, возникающих буквально с первых минут общения с очередной Legend of Zelda. Тут мы уже имеем дело с удивительным явлением, так редко встречающимся в современном мире. Магия...

Super Metroid

Еще одно шедевральное творение компании Nintendo, которое мы поместили в наш список благодаря еще одному значительному шагу вперед, который индустрия сделала именно благодаря сериалу Metroid. Удивительная "космическая опера", классический платформер с легкими, едва заметными элементами RPG и гигантским разветвленным миром для исследования и поисков многочисленных секретов, - это далеко не полная характеристика Metroid. Главная же заключается в том, что Metroid был по сути, первой видеоигрой, предназначенной аудитории, никак не вписывающейся в типичный для

Nintendo слоган

"от трех до пятнадцати".

Легендарное творение учителя Miyamoto Gunpey Yokoi стало первым серьезным и крупным игровым проектом, рассчитанным на взрослых. На удивление детализованный фантастический мир, способный дать сто очков вперед любым Aliens и продуманный до мелочей дизайн уровней превратили Metroid в абсолютную классику. И хотя возрождения сериала нам пришлось ждать до неприличия долго, оно все-таки произойдет на Nintendo GameCube. Тогда и у тех, кто когда-то по каким-либо причинам пропустил оригинал, смогут окунуться в невероятную атмосферу Metroid.

Maxis предоставила нам игрушку поинтереснее - человеческую личность. Пусть и виртуальную, но весьма близкую к любому обыкновенному [американскому] человеку. Новые компьютерные марионетки, The Sims, едят, пьют, спят, работают, развлекаются, влюбляются, женятся, ссорятся и мирятся. А еще они смотрят телевизор, танцуют, принимают душ или ванну, убирают за собой, моют посуду, целуются, и вроде бы даже занимаются сексом (целомудренная Maxis таких моментов не показывает). Все это под вашим присмотром и при полном вашем контроле. Бесспорная гениальность этого общественного симулятора не вызывает сомнений. Они приходят лишь тогда, когда задумываешься о всяких глупостях. Типа, а что же будет дальше? Ведь еще через десять лет Райту захочется изобрести что-то новенькое.



Лев Емельянов

ARCANUM

OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

Пытаться рассказать про Arcanum в журнальной статье - дело дохлое. О нем надо книгу писать, с введением, эпилогом, иллюстрациями и списком литературы. Слишком большая и неоднозначная это игра, слишком длинная и сложная...

Позтому мы решили просто поделиться с читателями впечатлениями от пре-релизной бета-версии, с которой редакции "Страны Игр" довелось ознакомиться. Начнем... ну хотя бы с героя, которому предстоит вместе с вами пройти огонь, воду и медные трубы.

Ролевая система Arcanum... очень сложная. Пожалуй, одна из самых комплексных за всю мою геймерскую биографию. К вашим услугам целых 8 игравельных рас, 8 атрибутов (4 физических и 4 ментальных), 4 группы навыков (боевые, воровские, социальные и технические) плюс 8 технологических и 16 магических дисциплин. Я понимаю, что сильно загрузил вас предыдущей фразой. Прошу прощения, но именно так и обстоят дела. Пожалуй, именно с набора рас, подтверждающего, что нет и не может быть в RPG равенства между разными существами, мы и начнем рассказ.



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RPG Издатель: Sierra Studios
Разработчик: Troika Games Онлайн: <http://sierrastudios.com/games/arcanum>
Компьютер: Pentium II 300, 64 Mb RAM, 3D Card



Первый серьезный бой. Против нас — человек и два полуогра. Эти здоровяки откидывают копыта только после трех применений заклинания Hagm.

DWARF

Классический гном-карла. Невысокий бородатый крепыш, скупой, неразговорчивый, подозрительный к представителям других народов (особенно эта публика не любит эльфов), но при этом честный и прямодушный. В них нет ничего волшебного - это дети природы, долговечные и не обиженные здоровьем. Из dwarфов выходят отличные механики и стрелки.



ELF

Полная противоположность гномов. Ростом почти с людей, с тонкими конечностями и бледной кожей. Эльфы настолько пронизаны магической энергией, что многие механизмы откладываются работать в их присутствии. Давным-давно они были сотворены из людей с помощью какого-то мощнейшего заклятья. Естественная продолжительность их жизни достигает 1000 лет, но с помощью магии эльфы способны продлевать свое существование (и молодость!)



практически до бесконечности. Они ладят почти со всеми расами, за исключением дварфов. Если вы предпочитаете магию, то выбор героя определен - только эльф.

HALF-ELF

Сам факт, что эльфы могут производить плодотворное потомство от браков с людьми, доказывает, как эти два народа близки друг другу. Полуэльфы очень похожи на людей, но их выдают заостренные уши или неестественный цвет глаз или волос. У эльфов они унаследовали склонность к магии, а у людей - к



изобретательству, но, увы, достичь таких вершин, как их чистокровные родители, полуэльфы не способны. Зато ладят они абсолютно со всеми.

HUMAN

Люди - это золотая середина. Не имеют четко выраженных достоинств и недостатков. Способны стать



кем угодно, но из-за малой продолжительности жизни больше тяготеют к естественным наукам и технике. Не любят существ, родившихся от союзов с орками и ограми.



GNOME

Тоже гномы, но более субтильные, без бород и с огромными носами. Эти существа - природные бизнесмены. Они без проблем уживаются с любимыми цивилизованными народами. Недостаток физической силы компенсируется наймом полуоргов в качестве телохранителей - богатый гномик появляется на улице только с таким эскортом. Кроме того, превыше всего они ставят семейные узы, и горе глупцу, обидевшему Gnome, - клан жестоко отомстит и ему, и его потомкам.



HALFLING

Хоббиты... всеобщие любимцы в романах профессора Толкиена, самые лучшие воры... Рост у них маленький, ножки - волосатые, а нрав - веселый и беззаботный. Живут в норках, любят хорошо поесть, и все "нормальные" расы их любят, хотя считают несколько ленивыми.

HALF-OGRE

Науке до сих пор неясно, как такие существа вообще смогли появиться на свет. Но факты - штука упрямая, и полуогры ходят по улицам больших и малых городов. Публика эта высоченная (до 3 метров ростом!), чертовски сильная и при этом довольно тупая. Большинство полуогров работает мусорщиками, рабочими или охранниками у богачей. Наилучший выбор для игроков - любителей ре-



шать все проблемы одним хорошим ударом по башке врага.

HALF-ORC

Большинство полуорков (за исключением самых уродливых) можно принять в толпе за обычных людей. Но при внимательном взгляде орочьи черты становятся очевидными - вздернутый нос, волосатость, заостренные зубы. Люди полуорков на дух не выносят - слишком те напоминают им карикатуру на самих себя. Полуорки сильны, быстры, устойчивы ко многим ядам и болезням, но практически не способны ни к магии, ни к технике.



Небольшая ремарка. Помимо перечисленных выше народов, есть еще две расы, за которых играть нельзя, - чистокровные орки и огры. Логика авторов понятна: это злые существа, живущие полудикими племенами и промышленяющие разбоем и канибализмом. Никто не позволит живому орку или огру появиться в местности, населенной цивилизованными народами. Но все равно обидно.

Каждое существо, независимо от расы, имеет 8 атрибутов - Strength, Dexterity, Constitution, Beauty, Intelligence, Perception, Willpower, Charisma. Слова вроде бы все знакомые, но непонятно, чем различаются Beauty и Charisma. Объясняю: первый параметр (внешняя красота) определяет, как на тебя реагируют окружающие. Например, средний представитель мужского пола, увидев сногшибательную женщину, чувствует восхищение и желание... сделать ей что-нибудь приятное. А Charisma, или обаяние, - это способность убеждать людей и делать их своими друзьями. С красотой не имеет ничего общего (как часто после пяти минут общения с длинноногой куколкой обнаруживаешь, что она глупа как пробка...).

GAMECITY
компьютерный клуб
для продвинутых детишек

летнее предложение:
1 час игры от 10 рублей!

ул. Вятская, 27
(м. Савеловская)
т. 285-0923

www.gamecity.ru

На основании перечисленных атрибутов рассчитываются вторичные параметры - Здоровье, Скорость и Выносливость. Когда Здоровье падает до нуля - герой умирает, когда до этой отметки опускается Выносливость - он теряет сознание (что в бою равносильно смерти - персонаж падает, а враг пинает его ногами, пока не вышибет остатки жизни).

Переходим к навыкам, тем более что именно они определяют возможности героя (тут вам не AD&D, где аватары с каждым уровнем автоматически получают хит-пойнты и новые способности). Итак, помимо боевых, воровских, социальных и технических умений, есть еще две взаимоисключающие области - магия и технология, конфликт которых лежит в основе вселенной Arcanum. Если вас достало "фэнтези" и вы решили сделать героя-технаря, то он может изучить целый набор дисциплин: анатомия, химия, электричество, взрывное дело, огнестрельное оружие, механика, кузнечное дело и терапия.

Если же вы предпочитаете волшебство, то к вашим услугам 16 магических школ с четырьмя заклина-

Действие разворачивается в мире, где идеи Ж. Верна и Г. Уэллса доводятся до логического завершения. Небеса бороздят дирижабли и паровые самолеты. Автомобили - паровые, подводные лодки - похожие на "Наутилус"...

посвятить себя одной из этих областей, он начинает испытывать жуткие проблемы с другой (т.е. паровая машина может сломаться от самого факта присутствия волшебника рядом с ней).

Изучив расы, атрибуты и навыки, можно приступать к созданию персонажа. Ребята из Troika Games придумали целую кучу "биографий" героев, которые определяют начальные бонусы и штрафы к его статистикам. Вот несколько самых ярких примеров.

Супермодель (только женщины) - вызывает восхищение у всех окружающих мужчин (+6 Beauty, -1 Willpower, -2 Strength, -3 Intelligence). Такая вот глупенькая и беспомощная красотка.

Монстр Франкенштейна (только люди-мужчины) - вы были созданы сумасшедшим ученым из частной тру-

Итак, вы создаете нового героя, минимальные атрибуты которого определяются его расой и биографией (т.е. понижать их уже нельзя!), и получаете на старте 5 очков, каждое из которых позволяет повысить на единицу какой-либо навык или поднять один из атрибутов. И все. Отыные с каждым новым уровнем герой получает всего 1 очко. А максимальный уровень в Arcanum - 50-й. Так что стать сильным, умным, здоровым и при этом еще разбирающимся во всем - не получится, придется выбирать довольно узкую область для развития персонажа, а об остальном забыть.

Разобравшись с ролевой системой, поговорим, наконец, о самой игре. Действие разворачивается в мире, где идеи Ж. Верна и Г. Уэллса доводятся до логического завершения. Небеса бороздят дирижабли и паровые самолеты. Автомобили - паровые, подводные лодки - похожие на "Наутилус"... Антураж соответствующий. Философия, манеры, костюмы - все напоминает о XIX веке. Дамы ходят в длинных платьях, мужчины - в сюртуках. Эльф в сюртуке, доложу я вам, - зрелище еще то.

Сюжет предваряется потрясающим роликом, в котором гнусные полурки сбивают шикарный декадентский дирижабль. Герой чудом остается в живых, и умирающий гном вручает ему кольцо, которое просит отнести мальчику по имени Nasrudin. Тут же, на месте крушения, можно принять в компанию первого попутчика - чудаковатого священника по имени Virgil. Дальше на героя обрушиваются десятки новых знакомств, квестов и сюжетных перипетий, причем периодически совершенно незнакомые люди пытаются убить его, чтобы зав-

ладеть полученным кольцом... Ну и так далее. Нелинейность Arcanum'a поражает воображение и... пугает. Пугает тем, что абсолютно непонятно, что делать. Вы можете зайти в любой дом/магазин/заведение и поговорить с хозяином о десятке пустяков (вы красивы и хотите подработать в борделе? Нет проблем!). Возможно, что-то из этого окажется для вас полезным, а возможно - и нет. Можно читать газеты и книги. В общем, чувствуется, что авторы вложили в игру всю душу. Десятки и сотни мелких квестов сплетены в общее полотно, и непонятно, когда ты плывешь по течению, а когда - против. Немного утешает заверение разработчиков, что пройти игру до конца можно в любом случае, независимо от расы и alignment'a героя.

Причем, подобно Planescape: Torment, мировоззрение в Arcanum'e не является чем-то заданным раз и навсегда, а постепенно изменяется в соответствии с поступками персонажа. Хотите убивать всех, кто стоит на пути, и брать все силой? Нет проблем - вы прославитесь как кровожадный негодяй. Предпочитаете добрые дела и робингудство? ОК, станьте эталом самаритянина, защитником угнетенных.

Но, помимо мировоззрения, есть еще такая вещь, как репутация, меняющаяся очень резко. Убейте чудище, терроризирующее город - и вы станете его героем, ограбите бедную вдову - и вы подлец в глазах всех честных граждан. Впрочем, на самом деле боев в игре довольно мало - одни сплошные разговоры. Вначале это кажется странным. Потом приходит понимание - ведь в XIX веке публика была культурной и вежливой. Так что забудьте про моря крови и горы трупов, по крайней мере в городах.

О чем я еще не рассказал? Ах, да - графика, звук, интерфейс... Обяза-



XIX век. Амфир...

ниями в каждой: Conveyance (перемещение), Divination (получение знаний), Air (магия воздуха и ветра), Earth (магия земли и камня), Fire (огонь), Water (вода и лед), Force (чистая энергия), Mental (контроль чужого сознания), Meta (воздействие на другие заклинания), Morph (изменение субстанции), Nature (контроль растений, животных и сил природы), Black Necromantic (заклинания, снижающие жизненную силу и призывающие нежить), White Necromantic (лечение и воскрешение), Phantasm (свет и иллюзии), Summoning (вызов существ), Temporal (контроль времени).

Как видите, и технология, и магия предоставляют практически неограниченные возможности для самосовершенствования. Но есть одно серьезное НО. Если герой решает

пов и сумели каким-то образом смыться из лаборатории. У героя отличное телосложение (Strength +4, Constitution +4, Electrical Resistance +30%, Poison Resistance +20%), но он медлителен (Dexterity -6), у него нарушена связь между мозгом и гортанью (изъясняется языком жестов) и повышена чувствительность к огню (Fire Resistance -20%). Кроме того, этот монстр начинает игру без копейки в кармане.

Заласканный ребенок - вас с детства опекали родители, ограждая от любых опасностей. Герой очень слаб (-6 Strength), но продвинул умственно (+2 Intelligence, +2 Willpower, +1 Perception). Идеальный выбор для крутого мага.

Остановимся на этом, иначе не хватит никакой журнальной площади.



Зоологический музей. При желании можно весь вечер беседовать со служителем о палеонтологии.



Экран статистики персонажа. Без пол-литра в жизни не разберешься.

тельные компоненты, так сказать. Ну что ж, давайте, поговорим о них.

С чем бы сравнить графику? Fallout помните? Тот, что в 97-м году вышел? Так вот, все то же самое. Хотя системные требования выросли раз в 6, на графике это практически не отразилось. Она вызывающе двумерная и в целом сероватая. В Fallout'e это списывалось на пыльный постапокалиптический мир, а здесь - на закопченную атмосферу индустриальной революции. Так что не ждите фэнтезийного разноцветья - одежда серая, стены серые, лица - розовато-серые. Единственное, что скрашивает общую картину, - это магические эффекты. Они действительно красивы и разнообразны (судя по всему, именно из-за них нужен 3D-акселератор). Как оценить такую графику? Разумеется, эстеты, купившие GeForce 3, чтобы гонять Sacrifice в высоком разрешении, будут оскорблены в лучших чувствах. Но Arcanum рассчитан на совсем другую аудиторию - на ту, что умеет думать и тонко чувствовать. Полчаса игры - и внешняя серость отступает на второй план, а мир открывает тебе все новые свои стороны.

Авторы ввели в игру реал-таймовый режим сражений. Впрочем, в отличие от разработчиков будущих Fallout 3 и Torn, сохранили возможность вести нормальный пошаговый бой.

Интерфейс... не для чайников. Я дважды проигрывал бой, потому что не мог догадаться, что для того чтобы выпить склянку, ее надо сначала положить в пояс героя... Скажем так: этот интерфейс заставит многих продвинутых геймеров почувствовать себя зелеными салагами. А что будет с поклонниками "спинномозговых" игр, даже представить страшно. Вряд ли они смогут пройти стадию создания героя. Подчеркнутой "антинародностью" интерфейса Arcanum напоминает Wizards&Warriors. Но те, кто выдержит его первые несколько часов, поймут, что управление практично и удобно. Например, при наведении курсора на любое существо вам покажут его уровень (здесь даже крысы обладают таким параметром), здоровье, склонность к магии/технологии и отношение к герою. Кро-

ме того, имеется великолепный журнал, фиксирующий все, что происходит с персонажем и вокруг него.

Отдельно надо рассказать про управление другими членами команды. Вы можете одевать и вооружать их по своему вкусу, но поведение напарников в бою и развитие их навыков - за пределами контроля игрока. Впрочем, этот народ в целом сражается довольно грамотно - отвлекает внимание врагов, подлечивает союзников - так что здесь претензий нет.

Теперь о грустном. Пойдя на поводу "большинства", авторы ввели в игру реал-таймовый режим сражений. Впрочем, в отличие от разработчиков будущих Fallout 3, Neverwinter Nights и Torn, они сохранили возможность вести нормальный пошаговый бой. Спасибо и на этом. В ситуациях, когда на тебя бросаются 3 полуогра или 20 крыс, когда надо постоянно следить за Fatigue, пить из различных бутылочек и менять заклинания, реальное время иначе как издевательством не назовешь. Зато в пошаговом режиме - полная гармония и благодать: герой маневрирует, подлечивает союзников и колдует, колдует...

Еще интересный момент: за особо героические деяния, например, за убийство крутых боссов, даются так называемые Fate Points. Причем, вы можете убить полсотни орков и получить такое же количество опыта, но Fate Point вы за этот массовый геноцид не получите. Эти поинты позволяют загадывать желания: герой нанесет противнику critical hit или наоборот - враг сделает critical miss и повредит собственную броню. Или же вы спасетесь от враждебного заклинания. Или... ва-

риантов много, и при грамотном использовании Fate Points можно выиграть, казалось бы, безнадежную схватку (и заработать новые очки!).

Что еще осталось? Музыка? Так вот, в игре превосходная скрипичная музыка "под XIX век", прекрасно вписывающаяся в общий контекст.

Вот и подошло к концу мое повествование. Прошу прощения за некоторую сумбурность, но таков уж Arcanum - он не вменяется в рамки журнальной статьи. Тем не менее, вывод однозначен - на улице хардкорных ролевиков грядет большой праздник, нас ждет стопроцентный хит. А посему с нетерпением ждем полной версии и лихорадочно подучиваем английский язык - он очень пригодится, поверьте... ●

интернет-магазин с доставкой



Emperor: Battle for Dune





3D стратегия в реальном времени на 4CD

 \$19.99	 \$62.99	 \$21.99	 \$39.99
Z: Стальные Парни (рус. док.)	Quake III: Arena	Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction	Rising Sun

у нас свыше 1000 игр

 \$19.99	 \$19.99	 \$18.99	 \$37.99
Корсары	Black & White (рус. док.)	Half-Life: Blue Shift	Ultima Online: Game Time
 \$29.99	 \$32.99	 \$39.99	 \$19.99
Fallout Tactics	EverQuest: The Scars of Velious	Real Myst 3D	UO: Third Dawn (рус. док.)

аксессуары для геймера

 \$49,99	 \$245	 \$157.99
 \$35.00	 \$18.99	 \$59.99
 \$159.99		

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



PROJECT EGO

Олег Коровин

project - ego

Звучит величественно. Жаль, что Project Ego лишь рабочее название. Сначала игру хотели назвать Alter Ego, но этот вариант был отброшен. Среди возможных имен проекта называется и Heroes and Fable, которое тоже вряд ли будет оставлено. А мне лично нравится Project Ego, хотя, с точки зрения маркетинга, наверное, это действительно не самое удачное название. Зато звучит!

Надеюсь, к этому моменту уже возник вполне закономерный вопрос: о чем это я вообще говорю и причем тут неразбериха с названиями. Хм... названия, в общем-то, почти не причем. Просто с ними непонятностей и вопросов примерно столько же, сколько и со всем Проектом в целом. Но это как раз те вопросы, задаваться которыми можно и нужно, а главное - ответы, какими бы они ни были, в данном случае неизбежно приятно удивляют. Как минимум.

Но давайте по порядку. Чтобы начать понимать, что такое Project Ego, надо знать, кто над ним работает. Команда разработчиков называется Big Blue Vox. Ни о чем не говорит? Тогда добавлю еще одну маленькую подробность. Big Blue Vox является подразделением Lionhead Studios. Да, да, тех самых великих и ужасных. Впрочем, слово "подразделение", наверное, не совсем точно отражает суть.

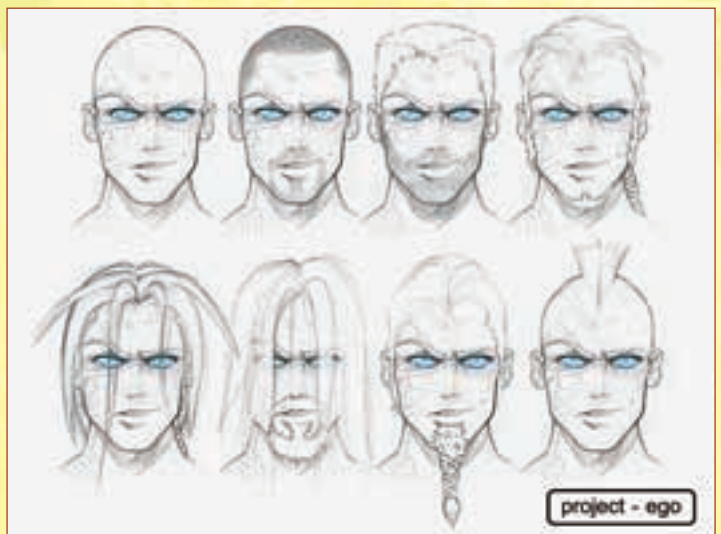
ДОСЬЕ

Платформа: X-Box **Жанр:** RPG **Издатель:** TBA
Разработчик: Big Blue Vox/Lionhead
Онлайн: <http://www.bigbluebox.com>
Дата выхода: конец 2002

Lionhead Studios стремятся к тому, чтобы привлекать к работе независимые команды разработчиков, но не сковывать их свободу творчества. То есть Big Blue Vox не являются частью Lionhead Studios, просто последние оказывают им поддержку - в основном в том, что касается идей. Проще говоря, к Project Ego приложил руку сам Peter Molyneux. И хотя, как видно уже сейчас, и у самих Big Blue Vox нет недостатка ни в идеях, ни в способностях их воплотить, участие мэтра в создании игры не может не радовать и не внушать уважение.

Возможно, это прозвучит банально, но то, что сейчас известно о Проекте, кажется почти невероятным. И тогда вспоминается одно "но", кото-

рое заставляет пересмотреть свою позицию и усомниться в собственных сомнениях. Это очень простое "но": Black and White тоже казался совершенно невероятным (а на ранних стадиях разработки вообще не-





Прежде всего бросаются в глаза потрясающе красивые пейзажи. Не реалистичные, а сказочные, полные таинственности.

возможным), и все же вот он лежит передо мной на столе, настоящий, который можно потрогать и в который можно даже поиграть.

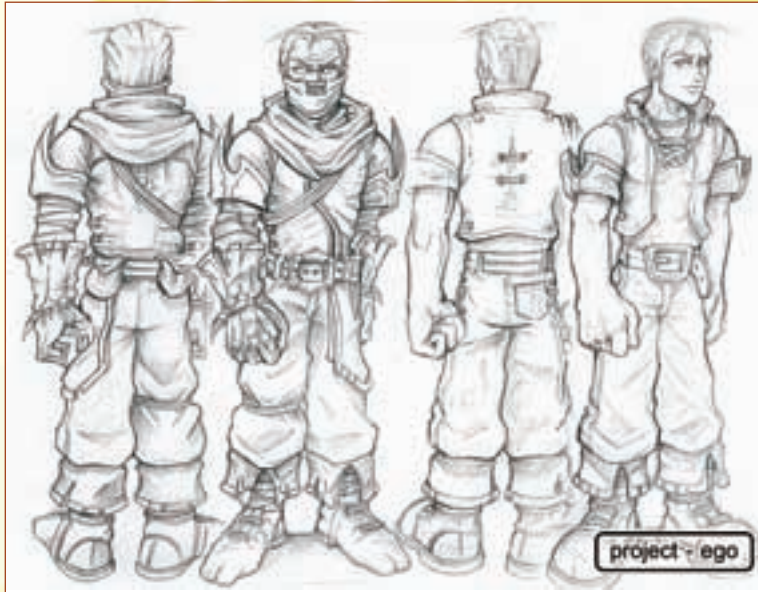
Действие Project Ego разворачивается в мире под названием Albion. Прекрасная страна с разбросанными по берегам рек рыбацкими деревушками, торговыми городами, где мирно живут ремесленники, торговцы, а по соседству с ними - воришки и авантюристы. Родители рассказывают детям сказки о демонах и чудовищах, и те боязливо вслушиваются в звуки таинственного ночного леса. И однажды в судьбе этого мира происходит то, что изменит его уже навсегда. Приходит герой, наделенный даром управлять Волей. Теперь Albion уже никогда не будет прежним. Родителей героя убили, и он оказался один на улице, не имея вообще ничего. Ему предстоит жить и выживать в этом мире, чтобы стать тем, кем он захочет стать. "Are you a blessing or a curse? Good or evil?" - вспоминаются мне слова, с которых началась одна небезызвестная игра :).

По жанру Project Ego относится к RPG, но, как и со всеми по-настоя-

щему многогранными проектами, это определение весьма условно. А в случае с Project Ego это особенно актуально. Хотя в игре и будет наличествовать сюжетная линия, она будет лишь стержнем, вокруг которого станет разворачиваться основное действие. Скорее даже это повод для этого действия, потому как основная ваша задача - не узнать,



Мы начинаем, когда главному герою 17. К концу же ему будет около 70-80 лет! При этом не ждите, что после окончания очередного эпизода появится надпись "прошло 20 лет" и наш герой благополучно состарится - весь процесс взросления и старения пройдет непосредственно у вас на глазах



Действие разворачивается в мире под названием Albion. Прекрасная страна с разбросанными по берегам рек рыбацкими деревушками, торговыми городами, где мирно живут ремесленники, торговцы, а по соседству с ними - воришки и авантюристы.

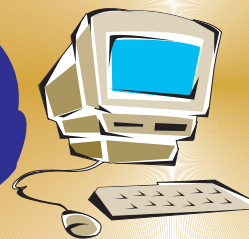
чем все это кончится, а прожить жизнь обычного (ну или почти обычного) человека - вот так, очень просто. Мы начинаем, когда главному герою 17. К концу же ему будет около 70-80 лет! При этом не ждите, что после окончания очередного эпизода появится надпись "прошло 20 лет" и наш герой благополучно состарится - весь процесс взросления и старения пройдет непосредственно у вас на глазах, без всяких пауз и условностей. Разработчики стремятся к тому, чтобы позволить игроку делать все что ему только захочется, прожить такую жизнь, какую он хочет и какую заслуживает. В то же время они не стремятся к всепоглощающей реалистичности. В игру будут включены лишь те элементы, которые позволят вам просто получать удовольствие - согласи-



ВЫСТАВОЧНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ
ЦЕНТР
САВЕЛОВСКИЙ

Тел. 784-7223, 784-72-26

- самый большой крытый рынок компьютеров и бытовой техники!



**На 20% дешевле,
чем в магазинах**

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

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

тес, не все черты нашего мира достаточно интересны, чтобы переносить их в виртуальный. Но давайте обратимся к более конкретным фактам, и вам все станет ясно.

Начать хотя бы с возраста. По мере старения персонажа на его лице будут появляться морщины, поседеют волосы, может даже начнут выпадать (зависит от того, какую жизнь вы вели). Можно сделать себе любую прическу, носить любую одежду - просто для красоты. Конечно, будут и привычные RPG'шные доспехи

В техническом плане, как и во всем остальном, Project Ego кажется чем-то совершенно нереальным. Сбылась мечта миллионов: в игре будет полигональная трава.



и амулеты, оказывающие соответствующее влияние на способности персонажа; согласитесь, здорово зайти в магазин просто за красивой одеждой, а не в поисках суперармора. Дальше - больше. Будете проводить много времени на солнце - получите бронзовый загар. Будете выполнять тяжелую работу или сражаться - и ваш персонаж превратится в накачанного атлета. Полученные в битве раны никуда не исчезают. После лечения порез превратится в шрам. Согласитесь, есть стимул быть осторожным в боях и вообще заботиться о себе, а то к старости превратитесь в лысого, черного, в шрамах и рубцах, заматанного в лохмотья старика. Такое вполне возможно, равно как и обратное.

Но внешность это цветочки. В конце концов, жизнь состоит из поступков. И здесь вам снова предоставляется полная свобода. Абсолютно любого персонажа можно убить. И, естественно, в соответствии с вашей гуманностью будет меняться и отношение к вам. Станете благородным героем и, зайдя в трактир, можете услышать истории о своих подвигах, а люди начнут подражать вам в одежде и прическе, выказывая свое уважение. На отношение к вам будет влиять все: помогаете вы людям или нет, есть ли у вас привычка брать что плохо лежит, даже ваша манера говорить и одеваться повлияет на репутацию. Любимое

Кстати, о птицах. Big Blue Vox жалуются, что пока еще не занялись их искусственным интеллектом. Разработчики заявляют, что в их пташках сейчас мозгов примерно столько же, как и в монстрах из Dungeon Keeper.



Будете проводить много времени на солнце - получите бронзовый загар.

занятие одного из разработчиков - препираться с охранниками в городе. Особенно весело, по его словам, показывать им средний палец и следить за реакцией. Без комментариев.

Сейчас идет работа над магической системой. Разработчики говорят, что во всех ныне существующих играх она слишком уж неинтересная и "не магическая". Соответственно, в Project Ego нас ждет что-то совершенно необычное в плане магии (Боже мой, а в каком, интересно, аспекте игры, здесь вообще может быть хоть что-то обычное?). Что

конкретно это будет, пока неизвестно. Знаем только, что основой магии будет Воля. Контроль над ней и есть тот дар, который делает главного героя таким особенным.

В техническом плане, как и во всем остальном, Project Ego кажется чем-то совершенно нереальным. Сбылась мечта миллионов: в игре будет полигональная трава. Да, Project Ego не первый проект, где будет реализована эта фишка, но такого совершенства в реализации этого эффекта не достиг еще никто. Герой, стоящий в доходящей ему до плеч пшенице, раскачивающейся на ветру, - это просто сказка. Поразительна детализация персонажей. Каждый мускул, каждая складка на одежде, каждая прядь волос - все выглядит совершенно отчетливо и является не просто текстурой, а полноценным полигонным объектом. Естественно, будут все необходимые настоящему миру визуальные мелочи, вплоть до птиц на небе. Кстати, о птицах. Big Blue Vox жалуются, что пока еще не занялись их искусственным интеллектом, так что уровень их разумности ничем не отличается от любого NPC или монстра! Разработчики заявляют, что в их пташках сейчас мозгов примерно столько же, как и в монстрах из Dungeon Keeper. Скромность явно не их добродетель, но, учитывая все, что мы уже знаем об игре, это может оказаться не таким уж преувеличением.

Ну что, еще один Black and White на подходе! Грандиозный, величественный, невероятный и пока еще очень призрачный. Когда он выйдет, я вообще молчу. Но дело не в этом. Дело в том, что в этот Проект можно верить. В него просто невозможно не верить. И он как раз относится к тем творениям, которые призваны развеять сомнения тех, кто не уверен в необходимости покупки X-Vox. Не сомневайтесь. Правда, есть небольшая вероятность того, что игра выйдет и на PC, но скажите, вы сможете ждать лишние полгода? ●



SONY



WALKMAN

НОВЫЙ ВЕК НОВОЕ ЛИЦО

товар сертифицирован

www.sony.ru

www.sonystyle.ru

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



Medal of Honor просто обязан был появиться на платформах нового поколения. На PlayStation игра пользовалась совершенно заслуженным успехом и уважением. Во многом она стала настоящим открытием, прорывом в жанре. В общем, все было замечательно, кроме одного - это была PlayStation, что, увы, означало совершенно несоответствующую общему уровню игры графику.

Олег Коровин

Действительно, при таком количестве по-настоящему замечательных идей подобная графика просто недопустима. Поэтому скорое появление Medal of Honor на PC и PlayStation 2 было не просто логично, а совершенно необходимо, чтобы потенциал этого проекта мог воплотиться в полной мере.

Те, кто сомневался, что движок Quake 3 сможет должным образом справиться с обсервом больших открытых пространств, глубоко заблуждались. Графически Medal of Honor: Allied Assault просто великолепен. Текстуры поражают реалистичностью, а учитывая внимание разработчиков к мельчайшим деталям, общее впечатление графического облика игры оставляет самое приятное. Отдельно хочется сказать о деревьях. О них можно будет легенды потом слагать, что, мол, именно с Medal of Honor началось то золотое время, когда деревья наконец-то стали выглядеть, как и подобает этим представителям царства растений. Учитывая, что редко мы



При всей картинности, Allied Assault является прежде всего реалистичным симулятором. Не стоит ожидать легкой прогулки.

ДОСЬЕ

Платформа: PC, PS2 Жанр: 3D action
Издатель: Electronic Arts Разработчик: 2015
Онлайн: <http://www.ea.com>
Дата выхода: осень 2001

видели нечто большее, чем перекрещенные текстуры, скажу, что здесь деревья - полностью трехмерные объекты. Полностью - значит полигонный не только ствол, но и сотни (именно сотни) ветвей и листьев. Еще это значит, что похожие растения будут, а одинаковые - нет. Теперь у романтиков с автоматами появится возможность смотреть на небо, на солнце сквозь листву, подставляя лицо проникающим сквозь нее теплым лучам. Раз свет

проникает сквозь крону, значит, будет и тень, причем это не темный силуэт на стене, а настоящая тень, соответствующая во всех деталях самому дереву. Короче, здорово.

Представьте, присутствует и такое понятие, как архитектура. То есть здания - это не просто фантазия дизайнера, а вполне реальное сооружение. В зависимости от того, в какой стране происходит действие миссии, различным будет и облик

домов. В некоторые из них можно будет зайти и посмотреть, чего там сотворили разработчики внутри. Не исключено даже, что будет возможность разрушать некоторые постройки, вызвав огонь с воздуха.

Советую также обратить внимание на модели солдат. Сколько там в них полигонов, общественности пока не сообщали, но и так понятно, что много. Полигонными будут даже многие детали одежды. Кстати, всю униформу воспроизводят в соответствии с историческими данными: можете быть уверены, что все значки, пуговицы и прочие мелочи будут строго на тех местах, где им и положено быть. Много внимания уделяют лицам людей, тщательно прорисовывая все черты. Наличествует и лицевая анимация. То есть в зависимости от ситуации на поле боя разным будет не только поведение солдат, но и выражение лица. Можно будет не просто

Обратите внимание на модели солдат. Сколько в них полигонов, пока не сообщали, но понятно, что много. Полигонными будут даже многие детали одежды. Кстати, всю униформу воспроизводят в соответствии с историческими данными.



прочувствовать настроение людей, но и увидеть его - торжество своих братьев по оружию и панику в стане врага. Впрочем, совершенно не исключено и обратное.

Стоит ли говорить, что вся техника настолько же детализована и проработана. А ее, вообще говоря, будет немало: танки, самолеты, военные джипы, артиллерийские орудия и т.д. Все опять-таки сделано с соблюдением исторической достоверности. Непосредственно попробовать в действии вы сможете только танк Sherman. Однако поработать в качестве стрелка сможете и в танках, и в автомобилях. Здесь все просто. Вас везут, а вы получаете удовольствие, отстреливая преследующих вас (или, наоборот, убегающих) противников.

Но это все более или менее общие сведения. Сейчас у нас уже есть и конкретные факты об игре - спасибо Electronic Arts, которые продемонстрировали Medal of Honor на прошедшей в мае этого года E3. Были показаны два уровня, но даже их хватило, чтобы прояснить очень многое в этом проекте: как на уровне реальных фактов, так и эмоций, которые вызывает действие.



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	НОВАЯ ЦЕНА	\$65.99	\$39.99	\$65.99
	DreamCast (NTSC)	(DC) Sonic Adventure 2	Джойстик для DC	(DC) Crazy Taxi 2	
	N64	\$149.99	\$79.99	\$29.99	\$79.99
		Nintendo 64 (US) with Purple Controller	(N64) Mario Party 3	НОВАЯ ЦЕНА	(N64) The World is not Enough
GBA & GBC		\$104.99	\$19.99	\$47.99	\$25.69
		Game Boy Color Special Pikachu Edition	GB Power Handles	(GB Color) Toni Hawk Pro Skater 2	(GB) Pinocchio
	\$179.99	\$63.99	\$63.99	\$63.99	
	NEW	NEW	NEW		
GBA Indigo / Arctic / Glacier	Tony Hawk Pro Skater 2	Ready To Rumble Boxing - Round 2	F-Zero Maximum Velocity		
PS One	\$159.99	\$65.99	\$65.99	\$9.99	
	(PSX-US) PS One	(PSX-US) Metal Slug X	(PSX-US) PS Fear Effect 2: Retro Helix	(PSX-US) Nanotek Warrior	



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

Мы вместе с группой солдат на лодке приближаемся к берегу. Постепенно сквозь туман становятся видны немецкие укрепления, пулеметные гнезда, противотанковые ежи, придающие пляжу устрашающий вид. Внезапно в нескольких метрах от лодки в воду попадает снаряд, поднимая столб брызг и вызывая настоящую панику среди людей, - это отражается и на лицах. За первым выстрелом следуют новые, пока лодка, наконец, не достигает берега и мы быстро покидаем судно. Как раз в этот момент снаряд попадает в лодку, ее охватывает пламя, слышны крики горящих заживо солдат; на берегу, кажется, царит пол-



зом действующий на нервную систему. Если у вас есть субвуфер, то от взрывов будет сотрясаться не только земля на экране (а взрывы действительно создают такой эффект), но и окна, и даже мебель в квартире. Все, что касается звуков, поражает своей реалистичностью и воздействием на игрока: выстрелы, крики, шуршание песка под причаливающей лодкой и т.д. Над саундтреками работает тот же человек, что и раньше - Michael Giacchino. Думаю, если вы слышали музыку в PlayStation-версии, то этой информации вам будет вполне достаточно, чтобы понять, что в этом плане все будет просто великолепно.



Реалистичная анимация персонажей и потрясающие масштабы военных действий заставляют нас признать этот проект самым серьезным и перспективным в жанре.

ный хаос. Командир отряда, перекинув шум канонады, отдает приказы оставшимся в живых. Раздается пулеметная очередь, и он падает. Мы, преодолевая сопротивление воды, идем к берегу. Снаряжение тянет под воду, и тогда все звуки становятся приглушенными, и сражение словно отдаляется от нас, но проходящие в нескольких сантиметрах от головы пули напоминают, что ни здесь, ни на берегу нельзя чувствовать себя в безопасности. Добравшись до суши, бегом к укрытию. Тут и там от пуль в воздух взмывает песок, гибнут солдаты. Добравшись до своих, слышим приказ кого-то из офицеров двигаться дальше. На пути к немецким укреплениям колючая проволока. В этот момент видим человека с ящиком взрывчатки, но, прежде чем он успевает добраться до нас, его убивает немецкий снайпер. Не медля ни секунды, хватаем ящик, и через несколько мгновений - взрыв. Путь свободен. На этом демонстрация этого уровня заканчивается.

ра совсем на другую публику. Это тот довольно редкий случай, когда 3D action претендует на то, чтобы быть "серьезным". Не в том смысле, что нам придется планировать операции и командовать подразделением солдат, а в плане сюжета и атмосферы. Несмотря на то, что это "стрелялка", на первый план выходит все-таки Вторая мировая война. Кроме того, в

Игра создается в первую очередь для PC, да еще на движке Quake 3, и 2015 просто не могли не включить поддержку multiplayer. Играть одновременно смогут до 15 человек.

отличие от RPG, в 3D action'e практически невозможно предоставить игроку настоящую свободу, так что для создания атмосферности и эффекта реальности всего происходящего как нельзя лучше подходят заскриптованные сценки. А когда они ждут нас на каждом шагу, как мы видим по демонстрации на E3, ощущение, что все это "не настоящее" вообще стирается, и мы уже полностью вовлечены в происходящее, веря всему, что нам показывают и что делаем мы сами. Как в кино, только гораздо лучше (простите за банальность).

Так как Medal of Honor: Allied Assault создается в первую очередь для PC, да еще на движке Quake 3, то 2015 просто не могли не включить поддержку multiplayer. Играть одновременно смогут до 15 человек. В deathmatch или team deathmatch. Будут и оригинальные режимы, о которых пока ничего не известно. Но разработчики заявляют, что это будет именно то, что наилучшим образом подходит для игры о войне. Пока поверим на слово.

Еще хочется несколько слов сказать о звуковом сопровождении, потому что это далеко не последнее дело - в этой конкретной игре. Сначала сама игровая озвучка. Все, естественно, сделано с поддержкой технологий surround sound. Возвращаясь к описанному выше уровню: вы не просто видите, как пули поднимают в воздух тучи брызг и песка, а буквально кожей чувствуете их, потому что пролетающий над ухом кусок свинца вызывает очень характерный звук, соответствующим обра-



Как мы видим, Medal of Honor: Allied Assault это ни в коем случае не порт оригинальной игры на PC, а совершенно самостоятельный проект. Об этом говорит и абсолютно новый движок, и новая команда разработчиков, работающая над созданием игры, и вообще та тщательность, с которой создается каждая миссия, - порты так не делаются. В игровом процессе действительно вряд ли мы найдем много нововведений, по той простой причине, что и раньше здесь все было замечательно. Главное, что теперь проект получит достойное техническое воплощение. Еще какое достойное! И, кроме того, несмотря на то, что наряду с PC новый Medal of Honor выйдет и на PlayStation 2, 3D action по-прежнему остается "не приставочным" жанром. А успех игре, можно сказать, обеспечен. На PS 2 - потому что ее купят те, кто играл в Medal of Honor на PS, на PC - потому что там любят хорошие 3D action'ы, совершенно необязательно онлайнной направленности. И ждать осталось самую малость. Появиться игра должна уже осенью. Возможно, именно с нее начнется новая волна хитовых action'ов (если только Max Payne не умудрится выйти раньше). ●



Electronic Arts охотно признают, что очень большое влияние на игру оказал фильм "Saving Private Ryan", чем и объясняется как сюжет многих миссий, так и общая кинематографичность происходящего. На мой взгляд, подход более чем верный. Medal of Honor - это ни в коем случае не Return to Castle Wolfenstein, и рассчитана иг-

Пророк и Убийца 2

ТАЙНА АЛАМУТА



Танкред де Нерак, в прошлом — рыцарь Ордена Тамплиеров, разыскивает своего заклятого врага — лжепророка Симона де Лакруа, обманувшего и погубившего целый город Джебус. Тамплиер-отступник поклялся отомстить лжепророку. Встреча двух врагов неминуема, и вам предстоит стать участником трагической развязки истории о пророке и убийце...

- Продолжение игр «Пилигрим» и «Пророк и Убийца», включающее краткий пересказ предыдущей игры
- Сражения и мистические приключения в атмосфере сказок «1000 и 1 ночи»
- Удивительно разнообразный игровой мир: легендарная крепость ассасинов Аламут, Долина Наслаждений, монастырь Святой Катерины, полные привидений копи на берегу Мертвого моря и бескрайняя пустыня, населенная джинами, околдованными женщинами и призраками...
- Полный перевод на русский язык, профессиональный звук

2 CD

www.nival.com
games.1c.ru



wanadoo
edition





Сергей Дрегалин

MECH COMMANDER 2

Microsoft просто так лицензии не покупает. Дети Билла Гейтса, равно как и их почтенный папаша, умеют считать деньги. И если они что-то инвестируют, то это что-то должно круто окупиться и принести хорошие барыши. Даже если речь идет о второй части MechCommander.

Напомню, если кто запомнил, MechCommander за номером один провалился. С треском. Даже отъявленные фанаты вселенной Battletech встретили сомнительного отпрыска крайне вяло. Какой сам, такая и реакция - тут не помог ни интересный сюжет, ни поклоны в сторону культового мира боевых роботов. Так что на вторую часть игры по определению посматриваешь с опаской.

Сюжетные перипетии MechCommander 2 начинаются через несколько лет после финальных событий первой части игры, в 3068 году. Разработчики не поленились соскрести множество роликов, в которых играют далеко не самые плохие актеры - не то что бы звезды первой величины, но и не местная команда программистов. Почти час динамичного видеоряда должен ввести нас в курс темных дел, творящихся на планете Carver V, где нам предстоит топтать почву железными лапищами мехов.

Мы выступаем в роли командира отряда наемников. Посулив кругленькую сумму, нас вызывают на Carver

ДОСЬЕ	Платформа: PC	Жанр: 3D RTS	Издатель: Microsoft	Разработчик: FASA Studios
	Требование к компьютеру: PII 300, 64Mb, 3D ускоритель			
	Количество игроков/Сеть/Интернет: 8 игроков (локальная сеть, Интернет)			
	Интернет: http://www.microsoft.com/games/home/games.asp?g=134			
Дата выхода: июль 2001 года		Альтернатива: MechCommander, Земля 2150: Война Миров		

V, где творится полный разброд, учиненный бандами головорезов. Мы выступаем за любой из трех домов (Ляо, Давлоны и Стейнеры), что, в конечном счете, определяет список доступных роботов и пилотов. Так что прежде чем переиметься от бескомпромиссных Стейнеров к хитрым Ляо, подумайте - а не понадобятся ли вам еще мехи класса Atlas, которые спокойно выносят пятую-другую средних роботов?..

Для усмирения бандитов и плетения тонких политических интриг в перерывах между сражениями у нас есть полигон в 24 миссии. Точнее, даже в 29 миссий, так как, помимо основной кампании, нас ждет еще 5 тренировочных поползновений. Если чуть напрячь память, то можно вспомнить, что в оригинальном MechCommander 2 в кампании-то миссий было побо-



Заработанные очки вы можете тратить на запрос подкрепления. Например, вызвать ремонтную бригаду, вертолет для захвата вражеской техники или нанести массированный артиллерийский удар.

ле, аккурат три десятка. Халтурим, господа из Microsoft? На самом деле нет. Вопрос оказывается не в количестве, а в качестве. Все миссии стали ощутимо длиннее и на порядок насыщеннее. Среднестатистический боевой кураж займет не менее часа, согревая наши души стратегов да тактиков неожиданными новыми вводными и сюрпризами. То враг неожиданно-негаданно десант зашвырнет, то к нам подкрепление прибедет, а то и еще какой финт ушами - лишь бы мы не заскучали и, не дай Бог, не заклевали носом.

Брести до победного финала можно и обходными путями. MechCommander 2 позволяет пропустить слишком сложную миссию. А то и две. Вот так, взять и сказать, здесь играем, здесь не играем, а тут рыбу заворачивали. Правда, никаких бонусов вы тоже не получите, но тут уж надо прикинуть, что для вас важнее.

Помните, чем был особенно славен первый MechCommander? Угу, от-

сутствием возможности сохранить игру во время миссии. Крутись, как хочешь. Наплевать, что битый час потратил на сопровождение эшелона, и вдруг в последнюю минуту бесценный пилот ловит шальную пулю от случайно недобитого меха противника. Извольте заново. А как обстоят дела в MechCommander 2? Сохраняйтесь. Сколько хотите - один слот quick save всегда к вашим услугам. Конечно, от этого игра стала на порядок проще - или, правильнее сказать, менее ммм... напрягающей, - но шанс сохранить игру должен быть всегда. И, к счастью, ребята из Microsoft это понимают.

Графический движок переехал в новомодное 3D. Мы сможем произвольно развлекаться с камерой, устанавливая ее под самыми немислимыми углами и фривольными перспективами. Однако трехмерный ландшафт - не только дань современной моде. Это большая часть тактической составляющей игры. Нам предлагают полностью отка-

заться от надуманного "тумана войны", подменив его более реалистичной системой обзора пространства с помощью сенсоров и радаров. Все очень просто - карта открыта сразу, но все объекты противника не видны до тех пор, пока не попадут в радиус действия средств обнаружения. А при чем тут трехмерный ландшафт? Так он и определяет реальную область действия сенсоров - холмы, деревья и прочие препятствия заметно снижают эффективный радиус. К слову, неровности поверхности влияют и на ведение огня, например, если наш

мех укрепился на возвышенности, то он при попадании по противнику, скорее всего, влетит ему в верхнюю часть корпуса.

Но вернемся к системам обнаружения противника. Вы можете установить сенсоры только на некоторые типы роботов, в основном на самые легкие. Тяжелые боевые машины в большинстве своем абсолютно слепы. Если вы отправили скаута и засекли вражескую базу, то не торопитесь высылать туда Atlas'ов или другие ударные войска. Без подсветки цели роботом с радаром они

Графический движок переехал в новомодное 3D. Мы сможем произвольно развлекаться с камерой, устанавливая ее под самыми немислимыми углами и фривольными перспективами. Однако трехмерный ландшафт - не только дань современной моде.



В игру включена небольшая энциклопедия по вселенной Battletech, а также по тем видам вооружения, которые представлены в MechCommander 2.

www.mobilecomputers.ru

ПОЛЕЗНЫЙ САЙТ О МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВАХ

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

ENTER



Как правило, боевые действия вы будете вести небольшим отрядом. Именно поэтому необходимо очень внимательно относиться к экипировке меха, а также выбору пилота.

не смогут сделать ни единого выстрела. Опять же, без целеуказания артиллерия нанесет удар, но его эффективность будет существенно ниже, чем в случае, если бы удар наносился по объекту, находящемуся в радиусе действия мобильных радаров. А теперь прикиньте, насколько возросла ценность передвижных постановщиков помех, скрывающих сооружения и технику от всевидящего ока сенсоров противника.

Даже самые мощные сенсоры не дают вам гарантии полной идентификации противника. Тут все зависит от соответствующего умения пилота. Если в кабине случайным гостем оказался зеленый новобранец, то все цели ему будут едины - коли враг, значит на радаре ромбик. А вот пилот с развитым умением не только обнаружит противника, но и скажет, что это за зверь. Обычный мех будет отображен в виде куба, другая техника - примет форму цилиндра и так далее.

Мехи. А что мехи? Мехи стали прочнее. Причем заметно - даже доморощенный Уллер выдерживает не пару прямых попаданий, а чуть ли не добрый десяток. Круто изменилась и схема экипировки роботов. Помните, как раньше мы просто понапикивали в доступные слоты всевозможное вооружение, руководствуясь единственным принципом - абы влезло. Теперь все чуть хитрее. Изменилась конфигурация слотов. Например, на небезызвестном Raven сетка имеет размер четыре клетки в длину и две в высоту, всего восемь слотов. А автопушка занимает две в длину и три в высоту. Хотя количество клеток меньше, все рав-

но она не поместится. Увы. Зато в слоты можно устанавливать не только оружие, но и всевозможные устройства. Например, защиту от перегрева или дополнительную броню. Кстати, при установке вооружения не забывайте посматривать на показатель выделяемого тепла. Интенсивный огонь из импульсной плазменной пушки (15 единиц) мгновенно приведет к перегреву всех систем робота, а старый добрый пулемет вообще не выделяет тепла (0 единиц). Так что установка мощного вооружения потребует монтажа устройств термостатирования.

В любом случае говорить о количестве доступных роботов абсурдно. Набор каркасов - не менее полутора десятков, вооружения - море, устройств - океан, так что вариантов огромное количество. Заботливые разработчики подготовили около тридцати моде-

Даже самые мощные сенсоры не дают вам гарантии полной идентификации противника. Тут все зависит от соответствующего умения пилота. Если в кабине случайным гостем оказался зеленый новобранец, то все цели ему будут едины - коли враг, значит на радаре ромбик.

лей, однако в любой момент вы можете расширить этот список на свой вкус. Сохранять и загружать собственные модели не возбраняется.

Прыжковые двигатели, равно как и сенсоры, находятся только на избранных роботах. Именно так - вы не можете поставить нащепку-радар на произвольного меха. Следовательно, такие "глаза - уши" будут являться чуть ли не самой большой



В любое время вы можете поставить игру на паузу и без лишней спешки отдать приказы (в том числе и комплексные) своим подразделениям.

ценностью. Правда, и компьютер об этом прекрасно осведомлен и первым делом попытается излить свой праведный ракетный гнев именно на разведчиков.

Компьютер вообще заметно поумнел. Научился проводить комплексные атаки, например, атаковать базу сразу с нескольких направлений, нанося удары с воздуха при поддержке пехоты и артиллерии. Не

прочь иной раз захватить стационарное орудие. Или вызвать подкрепление, если попал в ловушку. Но и наши ребята не лыком шиты. Грамотный пилот способен одновременно с преследованием удаленной цели вести огонь из оружия ближнего боя по тем врагам, что на свою беду оказались на пути аса.

Ресурсов в MechCommander 2 нет, по крайней мере, в привычном значении этого слова. Вы можете зарабатывать очки, захватывая определенную технику и здания противника. Зачем? А чтобы потом на эти заработанные очки запросить подкрепление. Скажем, организовать мощную артподготовку, вызвать звено для нанесения авиаудара или заложить минное поле. Кроме того, вы можете свистнуть бригаду ремонтников, а то и вовсе потребовать вертолет, который сменит кокпит вражеского робота и посадит туда нового пилота. Вуаля, и вражеский мех перешел под наш контроль.

Без пилота робот в лучшем случае обычная консервная банка. В худшем - груды дымящихся обломков. Боевая эффективность робота определяется не сколько его техническими характеристиками и уста-

новленным вооружением, сколько рангом пилота. А ранг пилота, в свою очередь, растет по мере накопления боевого опыта. Произойдет скачок - извольте получить новые умения или улучшить старые. Про пользу от хорошего знания показаний сенсоров мы уже говорили.

Вот, пожалуй, и все. О чем мы не говорили? Разве что о том, что MechCommander 2 является стратегией в реальном времени с уклоном в тактику? Надеюсь, это и так понятно. Остался лишь один открытый вопрос - удивит ли нас Microsoft. Если разработчикам удастся вернуть к жизни коматозного пациента, то БГ и компании можно будет простить все. Даже X-Box, Windows и драйвер для мышки..

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. Барклая
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



JAMES BOND: AGENT

Олег Коровин

Electronic Arts не перестает шокировать игровое общество, делая одно громкое заявление за другим. В принципе, к E3 компания среди всего прочего подготовила два громких известия: одно - плохое, другое - хорошее.

Оба так или иначе были связаны со всемирно известным именем Джеймса Бонда. Итак, первая (плохая) новость: всеми ожидаемая The World Is Not Enough (TWINE), полностью взявшая за основу одноименный кассовый фильм, не выйдет на PlayStation 2. Вторая (хорошая) новость: Electronic Arts решила все-таки создать новый PS2-проект с секретным агентом в главной роли - имя ему James Bond in Agent Under Fire (AUF). Скажу сразу: это не аналог TWINE и не игра, построенная на сюжете киноленты об английском суперагенте. Это - совместный плод фантазии Electronic Arts и MGM Studios.

В отличие от предыдущих аналогичных продуктов, которые представляют собой либо шутер от первого лица (Tomorrow Never Dies, TWINE), либо своеобразную гонку (007 Racing), AUF - смесь того и другого.

Начнем с сюжета, который, должно быть, заинтересует поклонников 007, так как ничего прежде

в воздухе вертолет. Что самое интересное, с самого начала игрок не будет знать, что конкретно от него потребуется. Небольшие задания одно за другим будут сообщаться различными героями, знакомыми нам по вселенной 007. Кстати, о персонажах: в AUF мы повстречаем практически всех знакомых нам ранее героев, которые когда-либо появлялись на экране, а также некоторых новых. Теперь, правда, в арсенале Бонда не будет того разнообразия оружия, к которому мы привыкли по предыдущим сериям (но не волнуйтесь: ваш любимый rocket launcher остался на месте!). Но зато в AUF мы познакомимся с некоторыми очень оригинальными примочками: например, со странным Q-claw, который позволит Бонду лазить по отвесным стенам зданий на манер Spiderman. Как и в нинтендовском Goldeneye, поведение ваших врагов после ранения будет за-

дение с автомобилями! Примерно тридцать процентов всего игрового процесса будет завязано на умопомрачительных гонках по оживленным улицам шумного города с множеством спящих пешеходов и загруженным трафиком. И если над созданием шутерной половины работает Redwood City Team, то над гоночной частью трудится команда экс-создателей знаменитой гонки Need for Speed (это радует)! Так вот, в нашем распоряжении будут находиться самые современные машины, такие как BMW Z8 и 750, Aston Martin и другие (все подстать любителю разбивать вдребезги дорогие спортивные авто по имени Джеймс Бонд). Чаще всего вам придется гнаться за кем-нибудь, сметая на пути многочисленные препятствия и стреляя из смертоносных встроенных орудий (все это будет напоминать рекламу Sprite).

Любопытен тот факт, что в игре не будет предусмотрена опция выбора сложности! Именно поэтому в каждом уровне отсутствует и определенно поставленный список необходимых заданий. Дело в том, что для прохождения AUF совершенно необязательно убить всех, взорвать все и спасти каждого - чаще всего игрок сам выбирает, что ему сделать под силу, а уж исходя из

ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation 2, PC Жанр: action
Издатель: Electronic Arts/MGM Разработчик: Electronic Arts Онлайн:
<http://www.eagames.com/> Дата выхода: IV квартал 2001

В отличие от предыдущих аналогичных продуктов, которые представляют собой либо шутер от первого лица (Tomorrow Never Dies, TWINE), либо своеобразную гонку (007 Racing), AUF - смесь того и другого.

по нему не снималось и, тем более, не рассказывалось. Некий предводитель всемирной террористической организации по имени Мэлпрэйв сумел в своей секретной лаборатории клонировать человека. Поняв, какое страшное оружие находится у него в руках, он решает захватить мир (в 007-проектах отрицательный герой ничего другого не хочет!), создав бесчисленную армию из клонированных особей-солдат. Предотвратить это злодеяние и должен наш старый приятель. Сюжет прост, как никогда (или как всегда это бывает в 007). Помимо массы врагов, на пути Джеймс повстречает не меньшее количество безумных приколов! В представленном демо-уровне, например, мы видели обнаженную девушку в душевой кабине, которая при ближайшем рассмотрении растворилась в облаке пара, а ее место занял Q, язвительно произнеся: "Я подумал, 007, что хоть это сможет привлечь твоё внимание! Ха-ха!".

Примерно две трети игрового процесса будет представлять собой всеми любимый традиционный шутер от первого лица. В нем нам придется преодолеть порядка десяти разнообразных гигантских уровней, незаметно пробираясь по запутанным подпольным лабораториям, освобождая заложников, напролом прорываясь в самое логово террористов или даже сбивая находящийся-

висеть от того, какую часть тела вы ранили (в принципе, одно меткое попадание в голову того же пилота вертолета вместо бесконечной стрельбы по фюзеляжу может заставить рухнуть машину вниз).

Теперь давайте отвлечемся от того, к чему мы уже привыкли в 007, и оценим оригинальное нововве-



В своем новом приключении Бонд сможет как кучу специфических шпионских "фишек", так и оборудование, больше подходящее спецназовику, нежели секретному агенту.



этого, строится дальнейший ход событий. Достаточно хитрое решение, особенно учитывая тот факт, что будет альтернатива в выборе пути к заветной цели! Другая находка создателей заключается в том, что теперь большее значение приобретает счетчик набранных вами очков. Именно от их количества будет зависеть получение бонуса, особо мощного секретного оружия или брони. В конечном варианте продукта, воз-

UNDER FIRE



Что и говорить, Electronic Arts подготовила достойную замену TWINE! Не закиваясь на определенном сюжете, она решила сделать супермикс из всех предыдущих проектов про Бонда.



С точки зрения графического исполнения, игра уже на данном этапе разработки выглядит более чем просто привлекательно! По-настоящему большие уровни изобилуют мельчайшими деталями, большинство из которых интерактивно! Городские пейзажи полны собственной суетливой жизни. Скорость игры тоже впечатляет - более 60 кадров в секунду, а эффект торможения, опять же руководствуясь заверениями создателей, удалось свести на нет. Отличные модели героев с превосходной анимацией радуют глаз, а невиданные визуальные спецэффекты просто поражают! Во время взрывов



можно, при большом score будут становиться доступными новые персонажи и даже целые скрытые уровни!

К достоинствам AUF следует также отнести и классный multiplayer, построенный точь-в-точь как в знаменитом Goldeneye. Одновременно сражаться между собой в deathmatch смогут до четырех игроков.



абсолютно весь экран окутывается клубами полигонного дыма, которого в игре, действительно, очень много: после выстрела он струится из ствола, при пожаре он покрывает копотью стены, а если вы случайно подстрелили трубу, то пар со свистом вырывается наружу. Теперь при выстрелах по мраморным поверхностям на гладком камне не просто остается щербинка - маленький отколовшийся кусочек непременно отскочит в сторону и останется там, не испаряясь через три секунды! Думаю, что расписывать все прелести звука, которым все это сопровождается, а также великолепную актерскую озвучку просто не имеет смысла!

Что и говорить, Electronic Arts подготовила достойную замену TWINE! Не закиваясь на определенном сюжете, она решила сделать супермикс из всех предыдущих проектов про Бонда. Надеюсь, Electronic Arts знает, что делает, и приготовит для нас настоящий хит. Особенно воодушевляет, что ждать релиза осталось совсем недолго!

в продаже с 20 июля

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 кармагедон
- 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

(game)land
www.xakep.ru

ICO

Леонарда F

Наше время - время стереотипов. Так уж повелось, что человек, не похожий на остальных, в большинстве случаев становится изгоем. За примером далеко ходить не надо: как гласит история готовящейся к выходу игры от Sony, в далекой сказочной стране, в одной из небольших деревень родился мальчик с бараньими рогами.

Суверенные жители, не отягощенные знаниями гениальной инженерии, отнеслись к ребенку крайне негативно. Со временем неприязнь стала перерастать в ненависть, и по селению начали расползаться слухи о том, что Ico - а именно так зовут рогатого героя - не кто иной, как сам дьявол во плоти. Истинность данного утверждения перепуганный народ решил не выяснять. В целях спасения мира ошибку природы завели в заброшенный замок, где и похоронили заживо. На этом месте, по идее, история должна была печально завершиться, однако, как ни странно, здесь она только начинается. Ico удалось избежать страшной участи: каким-то чудом он смог сдвинуть крышку и выбраться из гроба, но радость освобождения

ДОСЬЕ

Платформа: PS2 Жанр: action/adventure

Издатель: SCE Разработчик: SCE

Дата выхода: 29 августа 2001

бде, попутно избегая гнева некой могущественной королевы, с неизвестной целью уже достаточно давно пытающейся переселить свою душу в тело несчастной пленницы.

злая королева, как это ни удивительно, владеет обоими диалектами, поэтому, в отличие от ничего не понимающего игрока, никаких неудобств при общении не испытывает. Тут



Висеть на всевозможных досках и балках вам в ICO придется много и долго. Болтая в воздухе ножками и грызя семечки.



разработчики, конечно, слегка схитрили. Для того чтобы узнать, на что же всю дорогу жалуется Yorda, необходимо всего лишь пройти их, несомненно, замечательное произведение еще раз. Только тогда кусочки сюжетной мозаики, наконец-то, соберутся воедино, придав истории заверченный вид. Что ж, весьма стандартное решение, к которому прибегает большинство разработчиков (надо же как-то повысить "replay value", верно ведь?).

Вообще, по части, касающейся не-

ния быстро сменилась унынием. Замок оказался невероятно огромным по размерам, так что в поисках выхода можно было блуждать часами. В этой пустынной обители теней герой вскоре встречает девушку по имени Yorda, узницу замка. Вместе им и предстоит отыскать путь к сво-

Интересно обстоят дела в плане общения между героями. Yorda говорит на странном языке, являющем собой дикую смесь японского и китайского. Ни Ico, ни тем более игрок, будь он хоть трижды китайцем, язык этот понять не сможет.



ICO потрясает вовсе не качеством или объемом анимации, а великолепного качества картинкой с массой объектов. Каждое звено этой цепи - самостоятельный 3D-объект.



посредственно геймплея, больше ничего особенного сказать нельзя. Все достаточно предсказуемо. Львиную долю игрового процесса составляет выяснение отношений с попадающимися на пути противниками и,

Если вдруг случится страшное и герой погибнет, не надо будет с остервенением грызть провод от геймпада, пытаясь лихорадочно вспомнить, сколько часов назад вам попался последний сейв.



Львиную долю игрового процесса составляет выяснение отношений с попадающимися на пути противниками и решение, скажем так, некоторых встающих на пути проблем.

чуть в большей степени, решение, скажем так, некоторых встающих на пути проблем, назвать которые голололомками язык не поворачивается. Судите сами: основной костяк этих "пазлов" состоит из задачек типа "нажми рычаг - дверка и откроется". Игровая среда достаточно интерактивна, и герою постоянно придется что-нибудь двигать или активизировать, иначе он просто не сможет продвинуться дальше. Что касается боев, то тут ситуация складывается довольно занятная. В пылу борьбы Iso способен отбиваться от врагов любым подходящим для этого предметом, оказавшимся поблизости, будь то факел или простая палка. Но это все несерьезно. Быстро вспоминаем, что растет на голове у нашего героя. Правильно, на голове у него растут большие рога, которыми при желании можно забодать до смерти практически кого угодно, исключая разве что боссов, которые, как известно, так просто умирать не любят и требуют к себе особого подхода. Вообще же, игра достаточно сложна, и, по заверениям Sony, ее прохождению сможет занять от 15 до 30 часов. При этом разработчики пошли на кое-какие уступки. В частности, если вдруг случится страшное и герой по-

гибнет, не надо будет с остервенением грызть провод от геймпада, пытаясь лихорадочно вспомнить, сколько часов назад вам попался последний сейв. А все благодаря тому, что Iso имеет бесконечные жизни, и если уж игроку смертельно не повезет, он просто возродится заново и сможет попытаться счастья еще много-много раз :). По поводу сохранения игры хотелось бы сказать особо. Мне весьма интересен ход мыслей разработчиков, придумавших такой невероятно странный способ: для того чтобы сделать сейв, понадобится отыскать кушетку, после чего сесть на нее, и если при этом знаменательном событии присутствует Yorda, игра сохранится. Мда, представляю се-

бе картину: с довольным видом Iso поудобнее устраивается на этой самой кушетке, поворачивается к девушке и, хитро улыбаясь, радостно произносит: "Давай засейвимся" :)). Что ни говори, оригинально.

В графическом плане на данный момент Iso является одной из сильнейших игр в линейке готовящихся к скорому выходу проектов для PS2. Великолепная анимация, разнообразие текстур, грамотная работа с освещением, реалистичные отражения в воде и тому подобные красоты присутствуют в полном объеме. Действие будет происходить с видом от третьего лица, но в любое время игрок сможет управлять камерой и вручную. Что до звукового сопровождения, то здесь разговор короткий - звук, как и графика, также находится на уровне. В результате получается довольно многообещающий коктейль, способный порадовать своим присутствием всех поклонников PS2. Если в самый последний момент Sony не напугает с составом ингредиентов, нас ждет весьма симпатичная и интересная игра, в чем мы сможем убедиться уже совсем скоро, благо ждать осталось недолго. ●

e-shop

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

Интернет-магазин с доставкой



\$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](mailto:sales@e-shop.ru)

\$39.99		\$26.99		\$39.99		\$45.99	
\$26.99		\$27.99		\$28.99		\$36.99	
\$27.99		\$26.99		\$28.99		\$27.99	
\$27.99		\$26.99		\$26.99		\$28.99	



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

CONQUEST:

Вячеслав Назаров

Что ни говорите, но подгнило что-то в королевстве RTS. Об этом твердили не только большевики, но и великое множество геймеров, которые были вынуждены сражаться в занудные игры. Однако дождь не может идти вечно, фарш невозможно повернуть назад и мясо из котлет не восстановишь. Поэтому рано или поздно ситуация должна была измениться. И она стала меняться. Среди разработчиков постепенно стали бродить и слоняться идеи, способные вдохнуть новую жизнь в жанр.

FRONTIER WARS

Основной из них стала идея об использовании великого множества карт, которые позволяли бы создать по-настоящему масштабные боевые кампании. До нынешнего времени это были лишь мечты, но очень скоро они должны стать даже более реальными, чем перспектива того, что в нашей стране когда-нибудь все станет хорошо. Произойдет это благодаря игре Conquest: Frontier Wars.

Разработчики из Fever Pitch, занимающиеся проектом, надеются, что им удастся создать игру, которая породит настоящий культ среди виртуальных стратегов. Случится это должно в результате того, что в Conquest: Frontier Wars планируется включить интерфейс, способный обеспечить игрокам возможность перемещаться между совершенно оригинальными картами и в то же время держать под контролем целую армаду бойцов. Разумеется, задача это довольно трудная. Поэтому, помимо удобного интерфейса, разработчики собираются включить в Conquest: Frontier Wars суперсистему AI, которая была бы способна не только обыгрывать в шашки чемпионов мира по бобслею, но и в качестве специальных компьютерных адмиралов брать на себя управление над некоторыми частями огромной армии. Впрочем, глядя на это, хочется сразу поблагодарить ребят из Fever Pitch за то, что они все же решили не лишать игроков возможности вмешиваться в игровой процесс, несмотря на то,



Многострадальный Conquest некогда должен был стать главным конкурентом Homeworld. Теперь же мы ждем просто еще одну хорошую стратегию.

что те вполне могут испортить ситуацию на поле боя. Что ж, видимо разработчики не знали сказку о том, как добрый король решил спасти свою дочь от злого проклятья. Дело в том, что однажды злая колдунья предсказала принцессе, что она уснет вечным сном, уколов палец веретеном в день своего шестнадцатилетия. Узнав об этом, ее отец, добрый король, приказал отрубить принцессе все пальцы и тем самым спас ее от



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: космическая RTS Издатель: Ubi Soft
 Разработчик: Fever Pitch Онлайн: <http://www.ubisoft.com>
 Дата выхода: IV квартал 2001

страшной судьбы. Хорошо, что в Conquest: Frontier Wars все же все пальцы, то есть возможность повлиять ими на игровой процесс, все-таки не будут отрублены. По крайней мере, по самый корень. А ведь если учесть, что же будет происходить в игре, такой вариант нельзя было исключать. Как никак, но ведь на карту поставлена судьба человечества...

Итак, как только человечество вылупилось из своей колыбели и научилось кое-как перебираться с планеты на планету, великий ученый Запущикин после бурного симпозиума совершил открытие века. Спустя еще десять минут состоялось открытие второго века. А еще через полчаса грызун гранита науки создал теорию "сквозных дыр", являющихся, по сути, тоннелями, соединяющими различные части Галактики. Единственная проблема, которая могла возникнуть в результате использования этих космических коридоров, заключалась в том, что было совершенно невозможно угадать, куда же приводит тот или иной тоннель. Поэтому приходилось лететь наугад. Вам уже страшно? Правильно. "Есть многое на свете, друг Гораций, чего раз выпив, уж не оклемаешь", - говорил популярный мультгерой. Вот и глоток космической свободы чуть не убил человечество, которое стало буквально захлебываться в ней.

Первый кораблик, который нырнул в очередную "сквозную дыру", пропал без вести, словно отправившийся за второй порцией кильки в чужом соку гонец. Чуть позже выяснилось, что он стал случайной жертвой войны, которую вели друг с другом гадкие инопланетяне. Хотя, справедливости ради, стоит отметить, что иные представители инопланетного разума встречаются крайне редко и то в этом случае они, как правило, являются инфузориями-сапогами с наличием полного отсутствия интеллекта. Так или иначе, но, возмущившись по принципу "Наших быют!", человечество ввязалось в очередную

ким инопланетянам. Впрочем, довольно скоро виртуальных капитанов и прапорщиков все-таки втянут в круговорот выяснения отношений космического масштаба.

Для того чтобы игра для отважных полководцев, равно как и для всего человечества, не закончилась слишком рано, всем им в обязательном порядке придется пройти тренировочный курс, на котором, по замыслу разработчиков, должны отсеяться кадры, чей интеллект примерно равен комнатной температуре. Однако, в случае успешного завершения тренинга, игроки получат навыки, необходимые для долгой и счастливой жизни в мире Conquest: Frontier Wars. Например, они смогут понять, что строительство космических кораблей и прочих приборов для уничтожения классовых врагов, является не более сложным процессом, чем работа над печью в крематории для хомячков. Единственным условием, вносящим некоторые ограничения в полет инженерной мысли, является тот факт, что любое строительство в игре можно вести лишь на орбитах планет. Причем перед началом работ необходимо создать промышленный центр, ко-



Уровень графического оформления самый высокий. Частично использован движок будущего хита Freelancer.

торый и будет заниматься производством всех необходимых для ведения войны механизмов. Соответственно, для того чтобы одержать верх над гадкими инопланетянами, обижающими несчастных космонавтов, в Conquest: Frontier Wars придется непрерывно заниматься поиском новых планет, которые могут стать базами для производства оружия победы. При этом все космические тельца будут располагаться совершенно в разных частях Галактики, соединенных между собой "сквозными дырами". Поэтому игрокам придется постоянно мотаться между различными картами, стараясь держать все под контролем. Впрочем, самое главное, это соз-



Для того чтобы одержать верх над гадкими инопланетянами, обижающими несчастных космонавтов, в Conquest: Frontier Wars придется непрерывно заниматься поиском новых планет, которые могут стать базами для производства оружия победы.

бойню, выжить в которой оно сможет только благодаря талантливым виртуальным полководцам, которые возглавят его войска в Conquest: Frontier Wars.

Впрочем, кровопролитные масштабные сражения в игре начнутся не сразу. Дело в том, что в роли очередного начальника, призванного на действительную военную, несмотря на воспаленные хитрости и чесотку в районе лени, игрокам на протяжении пары первых миссий придется лишь заниматься выяснением того, куда же пропал несчастный корабль, а равно и его груз - полторы тысячи тонн гренландских земляных персиков, - предназначенный для подарков ди-

дать основу будущей непобедимой армии. Затем управление ею можно поручать компьютерным помощникам, а самим наблюдать за тремя вещами, на которые можно смотреть вечно: огнем, водой и тем, как работают другие. Пожар на вражеской станции, пожалуй, подходит для этого как нельзя лучше.

Слушая сладкие речи разработчиков Conquest: Frontier Wars, все-таки начинаешь чувствовать, что эта игра в самом деле может оказаться свежим ветерком, который всколыхнет застоявшееся болотце RTS. Остается лишь надеяться на то, что произойдет это как можно раньше. ●

БОЛЬШЕ НОВИНОК

TOTAL DVD

ЧЕМ В ЛЮБОМ ДРУГОМ ЖУРНАЛЕ

**ЧИТАЙТЕ
В АВГУСТОВСКОМ
НОМЕРЕ**

**ЛАРА КРОФТ:
ИЗ ИГРЫ
В КИНОТЕАТРЫ**

**«ПЯТЫЙ ЭЛЕМЕНТ»
В НОВОМ ИЗДАНИИ**

**ИНТЕРВЬЮ С СОЗДАТЕЛЕМ
«ВЕРТИКАЛЬНОГО ПРЕДЕЛА»**

КОНКУРС С СУПЕРПРИЗОМ

**НОВЫЙ DVD-ПЛЕЙЕР
ОТ PANASONIC**

ВЫИГРАЙ DVD-ROM PIONEER!



ЕЖЕМЕСЯЧНО
с апреля на русском языке

Российские редакции: 119034, Москва,
Кербельская пер., 1/2, стр. 6
тел. 245-8858
e-mail: reklama@totaldvd.ru

**ВСЕ, ЧТО
ВАМ НУЖНО
ЗНАТЬ О DVD**

COMANCHE 4

“Только в полетах живут вертолеты”, - говорил стоматолог Джордано Бруно. И вы даже не представляете себе, насколько он был прав. Ведь что такое вертолеты? Нет, это вовсе не следующая ступень эволюции мух-дрозофил. На самом деле вертолеты - это души погибших танков. А где вы видели души, которые уныло изображают из себя пешеходов?

Они стремятся в небо. И лучше всего это получается у тех из них, которые носят гордое имя Comanche. Вполне возможно, что именно они являются высшей формой жизни. Ведь благодаря прекрасным ТТХ, а также знатному арсеналу, они могут порхать, аки птахи Божьи везде, где им только заблагорассудится, попутно превращая танки и прочую технику в подобных себе. Лучше всего это видно на примере серии игр Comanche, в которой в скором времени появится четвертый эпизод.

Появившийся в далеком 1992 году симулятор Comanche: Maximum Overkill установил новый стандарт в жанре, объединив в себе традиционную симуляторную модель с динамичным игровым процессом. В результате этого на протяжении почти десяти лет создатели игры, очень точно угадав, что же именно нужно виртуальным пилотам, вы-

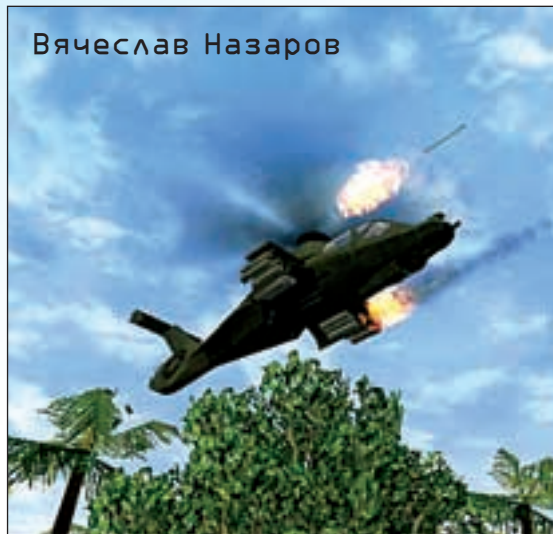
ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** вертолетный симулятор
Издатель: Novalogic **Разработчик:** Novalogic
Онлайн: <http://www.novalogic.com>
Дата выхода: IV квартал 2001

пускали продолжения приключений вертолетика Comanche, которые неизменно становились хитами. Судя по всему, такая же судьба ожидает Comanche 4, имеющий все шансы на успех. Что логично вытекает из того факта, что шансы на провал у проекта отсутствуют.



К сожалению, четвертая часть симулятора души погибшего индейского танка выйдет еще нескоро. Все дело в том, что разработчики из Novalogic уже трудились над проектом достаточно долгое время, но совсем недавно они приняли решение прекратить все текущие работы и начать все заново. Однако, несмотря на то, что в связи с этим Comanche 4 пока находится в зачаточном состоянии, уже сейчас он выглядит до безобразия привлекательным. В первую очередь это касается графики. Уже сейчас видно, что новая игра легко сможет конкурировать с таким шедевром, как Etemu Engaged, а во что она превратится к моменту выхода, и представить себе страшно. Единственным неприятным моментом для некоторых игроков может стать

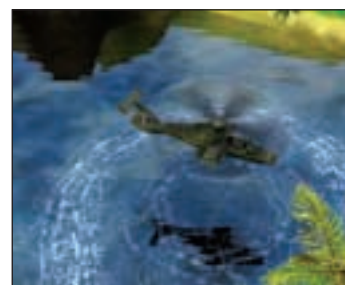


Впрочем, не только тени от вертолета станут влиять на окружение в Comanche 4. Лопасты мухообразных машин заставят колышаться кроны деревьев, распугивая ютящихся в них стайки слонов и гиппопотамов. А полет на небольшой высоте над морским заливом легко приведет к созданию огромных волн и крошечных цунами. Иными словами, разработчики стараются сделать окружение в игре максимально интерактивным. И, глядя на результаты их трудов, похоже, что у них все получается.

В свою очередь, у игроков наверняка получится почувствовать себя настоящими пилотами, даже если они всегда считали, что вертолет - это исключительно состояние после бурно проведенного праздника жизни. Дело в том, что в Comanche 4 разработчики планируют вернуться к системе управления из оригинального Comanche, которое было чрезвычайно близко к стандартным

В свою очередь, у игроков наверняка получится почувствовать себя настоящими пилотами, даже если они всегда считали, что вертолет - это исключительно состояние после бурно проведенного праздника жизни.

тот факт, что, по словам разработчиков, Comanche 4 будет работать только с видеокартами, поддерживающими технологию T&L (transform and lighting). Впрочем, к тому времени, как игра увидит свет, наверняка подобными приборчиками обзаведутся все уважающие себя симуляторщики. В результате они смогут порадоваться реалистичным теням, которые вертолеты и прочие участники представления будут разбрасывать во все стороны, нисколько не заботясь о том, как те поведут себя дальше, - движок Comanche 4 обеспечит более чем натуральную игру света и тени. А если учесть, что темные силы, к которым, безусловно, относятся и последние, частенько могут пролить свет на суть дела, то все события в игре будут для пилотов предельно понятными.



FPS. А если прибавить к простоте управления внушительный арсенал, разнообразные захватывающие миссии и великолепное разнообразие всего этого праздника имени Жатвы танковых душ, то перед нами во всей красоте предстает очередной хит, способный открыть глаза на многие жизненные явления. Например, на то, что вертолеты - совсем не то, чем кажутся...



Comanche 4 будет работать только с видеокартами, поддерживающими технологию T&L (transform and lighting). Впрочем, к тому времени, как игра увидит свет, наверняка подобными приборчиками обзаведутся все уважающие себя симуляторщики.

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА



АХТУНГ! АХТУНГ! В НЕБЕ - ЛЕТАЮЩИЙ ТАНК!

Пройди войну от Москвы до Берлина!
Дай фрицам прикурить!



1C
ФИРМА «1С»

ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ



INTERNAL PAIN

Вячеслав Назаров



Каннибал каннибалу - друг, товарищ и корм. Это всем известно. А вот инопланетянин инопланетянину - брат по оружию, сестра по аптечке и троюродный шурин свекрови. Особенно, если на них ополчились гадкие агрессоры, пытающиеся отнять у них родной дом со всей обстановкой и винным погребком и превратить их в космических бомжей.

Как вы понимаете, инопланетяне бывают разные: твердые, жидкие, газообразные. Поэтому каждый их вид, разумеется, по своему переносит все жизненные тяготы и невзгоды. Хотите знать - как? Нет ничего проще - надо всего лишь дождаться выхода игры Internal Pain, которая позволит виртуальным экспериментаторам втиснуться в шкурки представителей четырех различных рас. Раньше у нас уже была возможность побродить по одним и тем же фантастическим мирам, наблюдая их с трех разных точек зрения. Речь идет об игре Aliens vs. Predator, по полям и весям которой можно было носиться в обличье Чужого, Хищника или Хомо Сапиенса. Но в Internal Pain этих-то точек будет даже не три, а четыре! А значит, вполне возможно, что игра будет, как минимум, на 30% интереснее своего далекого предшественника. Хотя, конечно, я понимаю, что абсолютное большинство игроков предпочли бы 40%.

ДОСЬЕ

Платформа: PC, Xbox **Жанр:** 3D-action
Издатель: не определен **Разработчик:** Fantasy Studio **Онлайн:** <http://www.internalpain.com>
Дата выхода: зима 2002

Итак, спустя 103 года после Великой Галактической Катастрофы, хотя многие ученые полагают, что это произошло спустя 37595 дней, четыре союзные расы - киборги, насекомые, человекообразные амфибии и какие-то не известные науке "люди" - отправились на поиски нового дома. В итоге ими была найдена планета, которая устраивала всех путешественников. Именно здесь была разгадана тайна, над которой долго бились лучшие умы всех четырех рас, - тайна долголетия ежейков. Оказалось, никакой тайны нет, да и живут они, собственно говоря, недолго. Но воспользоваться столь ценной информацией новоиспеченные квартиранты не успели: планета подверглась нападению злодейских пришельцев, решивших захватить



себе небесное тело со всеми его конечностями и отростками. Поэтому бедным добродушным киборгам, насекомым, космическим Ихтиандрам и людям пришлось отложить научные изыскания и приняться за другое не менее интересное занятие - битву за выживание. Ведь, согласитесь, не хочется, чтобы о четырех замечательных расах сказали: все они жили долго и счастливо и умерли в один день от травм различной степени тяжести, несовместимых с жизнью.

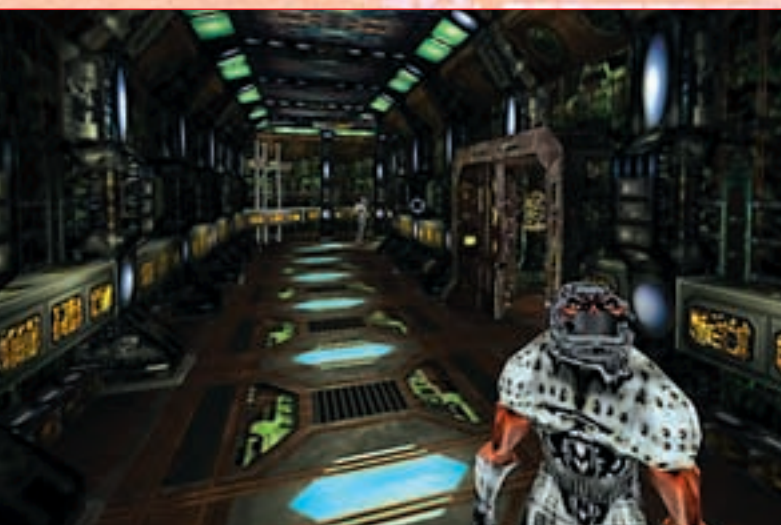
В самом начале Internal Pain игроки смогут выбрать наиболее симпатичных им существ, в обличье которых они и будут сражаться за свободу, равенство и братство.

себе небесное тело со всеми его конечностями и отростками. Поэтому бедным добродушным киборгам, насекомым, космическим Ихтиандрам и людям пришлось отложить научные изыскания и приняться за другое не менее интересное занятие - битву за выживание. Ведь, согласитесь, не хочется, чтобы о четырех замечательных расах сказали: все они жили долго и счастливо и умерли в один день от травм различной степени тяжести, несовместимых с жизнью.

В самом начале Internal Pain игроки смогут выбрать наиболее симпатичных им существ, в обличье которых они и будут сражаться за свободу, равенство и братство. Разумеется, в зависимости от расы бойцы будут отличаться друг от друга своими способностями и физическими возможностями. Судите сами, если космический таракан, который, ко-



Если учесть, что все события Internal Pain будут разворачиваться на 39 уровнях, выполненных на очень высоком уровне с применением не только самых современных технологий, но и тех, которые еще только появятся в будущем, можно с уверенностью сказать, что игра не причинит вам никакой боли. Даже родная жаба не будет вас мучить из-за потраченных на Internal Pain денег. Впрочем, неприятные эмоции, возможно, вас все же посетят... Тогда, когда все финалы игры будут открыты.



Монстры в Internal Pain встречаются страшные, отвратительные, мерзкие и лишь изредка - симпатичные и пушистые.

ЧЕРНОКНИЖНИК

RPG

Вы единственный,
кто получил
от незнакомца
письмо,
и отправляетесь
в путь с целью
помочь прекратить
войну и освободить
людей от деспотизма
Чернокнижника Падца

- 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.



РУССБИТ-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

ABALON
Studio



©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. 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

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

ANACHRONOX

Как же я люблю сказки! Настоящие сказки. "Как тебе может нравиться эта игра? Что там вообще может нравиться?" - слышу я иногда удивленные возгласы. И конечно, все мои объяснения, что иногда сюжет, характеры персонажей и законы настоящего-придуманного мира гораздо важнее всех остальных достоинств и недостатков, не только не убеждают вопрошающего, но порой заставляют всерьез беспокоиться о моем душевном здоровье.

ДОСЬЕ Платформа: PC Жанр: RPG Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Ion Storm
 Онлайн: <http://www.anachronox.com>
 Требования к компьютеру: PII 266, 64 Mb RAM, 12 Mb video card

М все-таки, если есть шанс попасть в сказку, нельзя его упускать. Ведь это достаточно редкий случай. Много ли есть настоящих сказок в кино, в литературе, в играх? Их мало. Но, к величайшему моему удовольствию, они есть.

Что, вообще, должно быть в хорошей сказке? Мир. В меру волшебный, в меру реальный, немного безумный, обязательно такой, в котором есть место подвигу, и самое главное: этот мир должен притягивать к себе, быть совершенно неповторимым и загадочным. Герой. Характер, в принципе, может быть любой, но с первого взгляда должно быть понятно, что перед нами именно герой. Он, являясь частью этого мира, кажется, не принадлежит ему. Просто странник, занесенный сюда волшебным ветром. В герое, каким бы он ни казался на первый взгляд, всегда заложен огромный потенциал. В конце кон-

цов, ведь именно ему предстоит совершить настоящий подвиг. Антигерой. Человек или обезличенная сила, призванная бросить вызов храбрцу, поставить его на край гибели и в последний момент, когда победа уже должна быть у нее в руках, оказаться поверженной. Еще в сказке должно быть много случайностей, чудес, превращений, странностей и веселых моментов - куча мелочей, которые



Вот они, наши герои негероического времени. Персонажи странной сказки Тома Холла.



Олег КОРОВИН

и делают безжизненную историю сказкой. Ну а наша история начинается с одного слова - простого, и загадочного, и, кажется, ничего не значащего.

Anachronox. Город, который некогда населяла раса инопланетян, исчезнувшая из-за неизвестной болезни и оставившая после себя то, что позже назвали MysTech - артефакты, назначение которых остается неизвестным. Город, где улицы передвигаются относительно друг друга, где используется

относительная гравитация и люди могут ходить вниз головой. Город, куда приезжают самые странные личности. Но никто не приезжает сюда, чтобы остаться жить, - либо у человека нет другого выбора, либо ему что-то очень нужно. Это дыра, откуда очень нелегко выбраться. А нужно ли?

Нашего героя зовут Sylvester "Sly" Boots. Частный детектив. У него небольшой офис, нет клиентов, нет денег и есть большой долг. Наше пребывание на Anachronox'e

Олег Коровин

8

Все, кто ждал, ждали не напрасно. У тех, кто забыл об этой игре, есть великолепный повод освежить память.

Сергей Амирджанов

9

Одна из самых атмосферных и захватывающих RPG на моей памяти. Сильная сюжетная линия, никогда не перестающая удивлять.

Дмитрий Эстрин

8

Третий проект Ion Storm, похоже, окончательно убеждает в том, что с Daikatana просто произошла трагическая ошибка. Блестяще...

Максим Заяц

9

Игра странная. Не красивая, но стильная. Немножко вторичная по идеям, но при этом более, чем оригинальная. Шедевральная при всех недостатках.

34
 средний балл
8,5

начинается с того, что мы наблюдаем, как из Boots'a выбивают этот долг. Не очень радостно, но надо жить. Надо найти работу и деньги. Поиски приводят к человеку по имени Grumpos. Он очень интересуется MysTech'ами и нанимает Boots'a, чтобы найти артефакт. Чтобы исследовать находку, эти двое отправляются на Sunder III, где встречаются с девушкой, способной помочь пролить свет на загадку, связанную с оставленными инопланетянами MysTech'ами. Но в самый неподходящий момент планету буквально разрезает пополам некая сила. Дальнейшие поиски приводят к неутешительному открытию: кто-то хочет разрушить мир, и все это как-то связано с MysTech, а нам надо все выяснить и не допустить катастрофы.

На кого же возложена эта миссия? Сам Boots - личность весьма загадочная, потому как очень сложно понять образ мыслей человека, у которого этих мыслей почти нет. Нет, он, конечно, не тупица, но философскими воззрениями на жизнь явно не страдает. Главная ценность для него - он сам и деньги. При этом у него еще есть друзья, хотя практически все они стали таковыми поневоле. Fatima - девушка-голограмма, компьютер, который помогает нам разбираться со всей получаемой информацией и подсказывает, что делать. Fatima когда-то была обычным человеком, но после смерти превратилась в набор символов на винчестере, потому и осталась с Boots'ом. Pal-18 - робот, существо подневольное, но очень милое. Boots искренне считает его своим другом, но отношение его к маленькому дроиду оставляет желать лучшего. Grumpos'у до нашего героя дела нет практически никакого, просто тот ему нужен для осуществления собственных планов.



Взаимоотношения и характеры персонажей не самые простые, и возможно поэтому следить за их развитием так интересно. Каждый из героев будет по-своему общаться и с внешним миром. Это связано и с его убеждениями, и с теми умениями, которые им даны изначально.

Это не значит, что Grumpos лицемерная скотина, просто он, по сути, относится к Boots'у так, как тот и заслуживает. А вообще, за время игры мы повстречаем кучу персонажей, желающих к нам присоединиться, но непосредственно сопровождать главного героя и участвовать в сражениях могут лишь двое.

Как видите, взаимоотношения и характеры персонажей не самые простые, и, возможно, именно поэтому следить за их развитием так интересно. Каждый из героев, кстати, будет по-своему общаться

и с внешним миром. Это связано и с собственными его убеждениями, и с теми умениями, которые им даны изначально. Скажем, Grumpos может любого человека убедить в чем угодно и заставить делать то, что ему нужно. Зажал кто-нибудь необходимый нам билет на корабль - пускаем в дело Grumpos'a. Pal-18 всегда находит общий язык с робототехникой: либо посредством переговоров, либо путем обыкновенного взлома.

Вообще, несмотря на то, что игра абсолютно линейна, исследование мира Anachronox является чуть ли



В мире Anachronox законы гравитации действуют иначе. Здесь вообще все другое.

В самый неподходящий момент планету буквально разрезает пополам некая сила. Дальнейшие поиски приводят к неутешительному открытию: кто-то хочет разрушить мир, и все это как-то связано с MysTech, а нам надо все выяснить и не допустить катастрофы.

не самым увлекательным занятием. Причин тому две. Во-первых, планеты действительно уникальны. Мне, например, очень понравился Democratus. Нормальная такая демократическая планета, где правительство убеждено, что народ слишком глуп, чтобы принимать собственные решения, а потому на выборах должен быть во всем солидарен с самим правительством. Ну а во-вторых, величайшее удовольствие получаешь от общения с обитателями планет. На Anachronox'e встретил девушку: она стояла на возвышении и смотрела вниз на город. Человек явно находился в депрессии. Она

разговорилась, сказала, что не может так больше жить, но единственное, что удерживает ее от самоубийства, это выходящий вскоре альбом Meatles, от которых она просто без ума. Юмор, конечно, черный, но таков весь Anachronox.

Слоняться по миру просто так нам не придется никогда. Всегда есть какой-нибудь ключевой квест. Название это, правда, весьма условно, так как это не притянутые за уши миссии, а вполне логичные действия, которые нужно совершить для достижения цели. Надо нам попасть на Sunder III - идем искать билет на шатл. Конечно, воз-



Самая удивительная черта графического облика Anachronox – это операторская работа виртуальной камеры. Вы увидите этот мир так, как возможно только в безумных снах.



Камера порой сильно удивляет (в хорошем смысле), давая крайне неожиданные планы и выписывая в воздухе немислимые кульбиты - не мешая играть, конечно.

Иногда усилия дизайнеров заставляют забыть о древности графического ядра, но бывает и противоположный эффект... Анимация неплоха, но это касается только главных персонажей.

никнут трудности, так как все билеты уже проданы, но это тоже вполне логично. Будут и побочные задания, но это действительно лишь небольшие поручения, число которых не слишком велико.

Пока игра не вышла, все твердили (включая самих разработчиков), что она близка к японским RPG. Сейчас, когда Anachronox уже у нас в руках, так можно говорить лишь для удобства, потому что игра достаточно оригинальна, чтобы рассматривать ее вне всяких аналогий. Копирует японские ролевушки она только в одном - в боевой системе. Сраже-

ния пошаговые. Ждем, пока заполнится индикатор времени, и делаем ход. Можно: атаковать, перемещаться по полю боя, использовать предметы из инвентаря, кастовать заклинания или использовать боевые скиллы. Остановлюсь на последних двух возможностях, потому

как с остальными и так все понятно. Для использования заклинаний нам необходимы куски MystTech, каждый из которых дает персонажу один spell. При его использовании расходуется NRG - мана. Заклинания довольно банальные, но выглядят очень оригинально и эффектно.

Можно смело говорить, что столько лет ожидания не пропали даром. У Ion Storm, наверное, гора с плеч свалилась. Нет, это не шедевр. Никакого новаторства, никаких технических изысков. Это просто совершенно замечательная игра.

чуть ли не половину впечатления от всего игрового процесса. Мини-игры, которые подстерегают нас везде: в барах - игровые автоматы, в космосе - полноценный тир или action, даже чтобы взломать дверь или исследовать предмет, - и то нужно выиграть в мини-головоломке. Камера порой сильно удивляет (в хорошем смысле), давая крайне неожиданные планы и выписывая в воздухе немислимые кульбиты - не мешая играть, конечно. Даже озвучка и та будет постоянно радовать: от музыки до голосов персонажей.

Графически это, прямо скажем, не шедевр. Движок Q2 уже не смотрится. Модели персонажей угловатые, здания - просто коробки (снаружи), что в сочетании с разнообразными текстурами создает не лучшее впечатление. Дизайн... неоднозначный. Иногда именно усилия дизайнеров заставляют забыть о древности графического ядра, но бывает и прямо противоположный эффект. Анимация, вроде, весьма неплоха, но это касается только главных персонажей. NPC же - это нечто. Как они бегают, лучше вообще не смотреть. Но никто чуда и не ждал. Главное, графика не отталкивает - вы просто втянетесь в игру раньше, чем подумаете, что это могло бы выглядеть иначе. Поверьте мне.

Можно смело говорить, что столько лет ожидания не пропали даром. У Ion Storm, наверное, гора с плеч свалилась. Нет, это не шедевр. Никакого новаторства, никаких технических изысков. Это просто совершенно замечательная игра. Я, кстати, понимаю, что могло потребоваться такого количества времени от разработчиков: в Anachronox действительно очень много деталей. На самом деле, их количество просто поражает, и чтобы соединить это все воедино, да так, чтобы швов не осталось, время действительно нужно. Эту работу Ion Storm проделала просто отлично. А в результате перед нами мрачная, но величественная и, конечно, захватывающая сказка. ●



Боевые скиллы - это почти та же магия, только на них расходуется другой тип энергии и их нельзя передавать от одного персонажа другому. С ростом уровня у нас увеличивается количество HP и растут характеристики персонажа - робот больше склонен к использованию силы, тогда как ученый отличается wisdom'ом. Здесь ничего необычного.

В Anachronox'e есть масса мелких приятных деталей, которых настолько много, что они составляют

цифровой фотографии, фотоаппараты, видеокамеры,
цифровая обработка изображений, технологии, фотошкола,
обеспечение, и технолог фотошкола, конкурс.
цифровой фотографии, фотоаппараты, видеокамеры,
получение, и технолог фотошкола, конкурс.
цифровой фотографии, фотоаппараты, видеокамеры,
получение, и технолог фотошкола, конкурс.
цифровой фотографии, фотоаппараты, видеокамеры,
получение, и технолог фотошкола, конкурс.

ISSN 1680-1326
9 771680 132008 >

#7/8[7] июль/авг 2001 года

Ерphoto

[цифровое фото]

Читайте в июле/августе:

тема номера

*«Тайные» возможности
цифровых камер (чудеса и разоблачения)*

субъективная оценка

*ОНО
Загадка Casio*

интернет

История в фотографиях

технологии

*Paint Shop Pro –
профессиональная лаборатория на дому*

школа

Кисточка для фотографий

ЭЛИЗАБЕТ ХАРАЛИ КЭТРИН МАККОРМАК
ШОН ПЕНН САРА ПОЛЛИ



ВЕСВОДЫ

МДМ·КМНО

www.mdmkino.ru

м. Фрунзенская, Комсомольский пр-т, д. 28

С 13 ИЮЛЯ

ТРИ КОРОЛЕВСТВА

Алексей Усачев

Откройте двери, сорвите шторы, по улице чешут мальчики Dong Seo. Только не пугайтесь раньше времени. Это не какие-нибудь страшные слонозавтры, а всего лишь разработчики из далекой страны, под названием Корея. Они и вправду чешут только, пожалуй, несколько в фанатском направлении. Почему? Сейчас сами все поймете.

М Корейцы особо не стали себя утруждать выдумками каких-то там сложных сюжетов, новых идей и прочей ереси, которая, по идее, приносит славу и деньги. Они просто взяли, сели, правда, не за рабочий стол, а на пятую точку на полянке, и не без одухотворения сваяли игру под названием "Три королевства II". Вам, кстати, ничего не напоминает это? Если у кого напряги с оперативным запоминающим устройством, напомню, что похожую игру мы уже один раз ели с подачи компании Overmax Studios с очень похожим названием Three Kingdoms: Fate Of The Dragon. Ладно, краткий экскурс проведен, попробуем теперь рассмотреть непосредственно то, что называется gameplay.

Игра представляет собой банальную схему: "родил, вырастил, отправил на войну". Конечно же, даже здесь все не так просто. Начнем хотя бы с того, что в игре присутствуют три расы. Называются они

бегают, все время орут, что готовы работать). А вот у "Техно" и "Магии" строится все почти само. Не надо тратить людей на то, чтобы они утруждали себя постройками. Это, кстати, редко используется в играх подобного жанра, что очень радует.

Очень интересна идея распределения построек на отведенном месте. Начнем с того, что вокруг основного здания есть зона, на которой можно строить, за ней - нельзя. Во-вторых, зона относительно маленькая, однако постройки воздвигаются очень грамотно и на маленьком клочке земли



что в графе "досье" стоит пометка "с элементами RPG"? Да, я не ошибся. Все будет основываться на главных героях, которых можно будет развивать, накачивать и откармливать, а уж всяческие воины будут им только в помощь. Это, конечно, не Heroes of Might and Magic N, где юниты никуда не могли деться без героя, но нечто похожее присутствует. Кстати, оружие пораженных воинов остается лежать на земле, и его можно успешно поднять другим существом и использовать дальше. Очень хорошо смотрится фермер с базуккой... В общем, уверяю вас, что скучать вам на поле боя не придется.



Разработчики даже не стали утруждать себя и делать плавающую камеру (а могли бы), посему у нас с вами только один вид



Мы наблюдаем рождение нового жанра - корейская стратегия в реальном времени.

Все будет основываться на главных героях, которых можно будет развивать, накачивать и откармливать, а уж всяческие воины будут им только в помощь.

несколько необычно: "Сила", "Техно" и "Магия". Радует то, что каждая в корне отличается от других. Отличия проявляются во всем. Во внешнем виде всех юнитов, во внешнем виде всех строений. Даже технология построения зданий у всех разная. Например, у "Силы" строится все за счет строителей (такие желтенькие, узкоглазенькие

можно построить все, что необходимо. В-третьих, можно, как в WarCraft'e, помогать возводить здания (только у "Силы", ибо они строят рабочими).

Однако все эти украшения не для настоящих воинов, коих в игре будет множество. Разработчики уделили военной стороне игры не мало времени. Вы не обратили внимания,

Отдельные слова хотел бы уделить графическому оформлению. Оно простое, хотя и 3D. Это не значит, что оно плохое; оно просто простое... Разработчики даже не стали утруждать себя и делать плавающую камеру (а могли бы), посему у нас с вами только один вид, но это не так уж страшно. Еще очень удивил GUI (Graphical User Interface). Такое я вижу первый раз. Может это и здорово, делать игровое меню наподобие Internet Explorer'a,

но я лично озадачен. Многих может удивить бедность звукового оформления. Звуча мало, эффектов мало, все как-то тускло, тихо, порой банального "спасибо" не выпросишь.

Итак, какой можно сделать вывод из всего этого? Игра мила и на любителя. Вы получите от игры удовольствие, если вам нравятся RTS. Возможно даже, что от "Трех Королевств II" вы получите очень много удовольствия. ●

ДОСЬЕ Платформа: PC Жанр: RTS/RPG Издатель: Russobit-M Разработчик: Dong Seo Interactive
Онлайн: <http://www.russobit-m.ru>
Требования к компьютеру: Windows 95/98, Pentium II 300, 64Mb RAM, 200Mb HDD

Алексей Усачев	7	Не представляя собой абсолютно ничего особенного, Три Королевства тем не менее, обладают массой достоинств. Красиво, продуманно, интересно.
Сергей Амирджанов	5	Игра предназначена лишь для тех людей, которые предпочитают не пропускать вообще ни одного RTS-проекта. Остальным, скорее всего, будет скучно.
Дмитрий Эстрин	7	Это не WarCraft, не Age of Empires. И конечно, совсем не Command & Conquer. И все же, играть в Три Королевства, несмотря на название, очень приятно...
Максим Заяц	6	В томительном ожидании нового шедевра от Blizzard любая попавшая в сети мелкая рыбка покажется крупным осетром :-).

25
средний балл
6,3

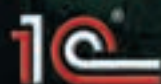
Затерянный Мир 3



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»

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

Честно говоря, я толком не знаю, по каким параметрам мне оценивать игру Operation Flashpoint. Объясните мне, что важнее для среднестатистического геймера - лихо закрученный геймплей или посредственная графика? Оригинальность идей или не слишком аккуратное их воплощение? Теоретически найдутся люди, которые будут уверять меня в том, что идеи и геймплей, конечно, важнее.

Опыт - жестокий учитель, поскольку он сначала дает проверочную работу и только затем - урок.
Вернон Сандерс Ло

Илья СЕРГЕЙ

С другой стороны, вполне справедливо и то, что найдутся граждане, пытающиеся доказать, что верно обратное, и игра с посредственной графикой обречена на провал. Все это в той или иной мере относится к рассматриваемой мною игре, но вместе с тем есть одно «но». Оно заключается в том, что Operation Flashpoint (далее - OFP) - это долгожданная игра, игра, каких, по сути, еще не было, игра, которая почти оправдала все наши ожидания, а за это, согласитесь, можно многое простить.

Начнем с того, чего простить игре (а точнее - чехам из Bohemia Interactive) я не могу. Речь идет о сюжете. Если вы еще не догадались по названию, поясню, что речь здесь пойдет о холодной войне. Несмотря на то, что сюжет прост как три копейки, он умудряется кинуть до-

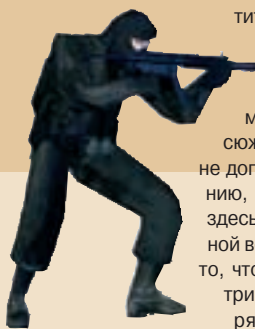
ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** Тактический симулятор
Издатель: Codemasters **Разработчик:** Bohemia Interactive **Онлайн:** <http://www.operationflashpoint.com/> **Требования к компьютеру:** Pentium II 400 MHz, 64 Mb RAM, Win'95/98/2000/ME, 450 Mb пространства на диске, 3D-Accelerator **Количество игроков/Сеть/Интернет:** до 8 игроков
Дата выхода: август 2000 года

вольно увесистый камешек в огород «родины слонов». Рассказать, как считаете? Ладно, врачи говорят, смеяться даже полезно. Значит, дело было так. В 1985 году на пост генерального секретаря КПСС вступает некто Михаил Горбачев, который начинает активно внедрять новую политику. Появляются такие понятия, как «гласность» и «перестройка». Немудрено, что такая политика многим не понравилась, в результате чего начали формироваться многочисленные повстанческие отряды. Большинство оппозиционеров ограничивало свою деятельность скандированием с плакатами в руках, но не таков был генерал Иван Васильевич Губа, лидер Третьей Армии. Отказавшись слу-

жить новому правительству и свято веря в поруганные коммунистические идеалы, он расположился со своей армией на острове Кольгуев,

контролируя при этом ядерное оружие. Ситуация становилась очень опасной из-за стратегической важности острова Кольгуев. Рядом с ним расположены St.Pierre и Malden. Кольгуев - часть СССР, St.Pierre - независимая республика, Malden - военная база НАТО. Разумеется, тут же в дело вмешиваются ушлые американцы. Происходит встреча на высшем уровне, в результате чего главы двух держав - Горбачев и Рейган - заключают договоренность о том, что НАТО поможет установить мир на Кольгуеве.



Илья Сергей

9

Не хотелось бы выражать свое отношение банальным высказыванием «игра, открывшая новые горизонты в жанре», но что поделать - ведь именно так и есть.

Сергей Амирджанов

9

Bohemia сумела превратить "очередной командный Action" в настоящий суперхит благодаря продуманному дизайну и отличной игровой концепции.

Дмитрий Эстрин

9

Похоже, что создание шедевров наподобие Hidden & Dangerous или Operation Flashpoint становится "чешской забавой номер один"...

Максим Заяц

8

При всех своих неисчислимых достоинствах игра кажется слишком навороченной и сложной. А потому может понравиться далеко не всем.

35
средний балл
8,8

Оставим сюжетные бредни на совести сценаристов. Вероятно, они боялись, что западные геймеры просто не воспримут иной завязки. Слишком уж узкое у них восприятие.

Первая мысль, которая возникает у геймера при взгляде на OFP: «Да это же Delta Force», вторая: «Это Delta Force с примесью Hidden & Dangerous»; когда же появляется возможность поехать в танке, полетать на вертолете, геймер начинает осознавать, что данная игра в полной мере не является ни тем ни другим. Она для этого слишком самобытна, необычна и оригинальна.

К сожалению, чехам из Bohemia Interactive далеко до либеральности Westwood, и поиграть в одиночной кампании нам дадут лишь за американцев. Обидно, что говорить, но вместе с тем необходимо отметить необычайно правильный подход к игровой концепции. Настоящая война показывается нам глазами не одного человека, а нескольких персонажей, каждый из которых обладает непередаваемым колоритом. Взять хотя бы нашего первого персонажа - молодого солдата Дэвида Армстронга. Он высаживается на остров, не зная, что его здесь ждет. Потеряв всех товарищей и оказавшись один против целого взвода врагов, он неминуемо попадает в камеру смертников, но неожиданно его спасают местные партизаны, после чего он вновь возвращается к «своим». Честно говоря, момент с партизанами мне резко не понравился. Уж слишком наивны диалоги главных героев. Командир этих самых партизан рассказывает нашему герою душеспасительную историю про свою семью (хроники гестапо отдыхают), после чего наш герой (видели б вы его рожу) с готовностью соглашается помочь им. Наверное, я излишне циничен, и какого-нибудь западного игрока такой оборот сюжета проберет до слез, но



лично меня это не впечатляет. Скорее, смешит. Простите, отвлекся. После десятка миссий, проведенных за Армстронга, нашим новым альтер-эго становится молодой танкист, затем - диверсант Gastovsky (по-моему, именно он и является главным героем), пилот... Причем, нам приходится то и дело возвращаться к старым героям. Кстати, вышеупомянутый мною колорит передается не только внешностью персонажей, но и их диалогами и репликами на поле боя. Данный стиль повествования напоминает мне фильм Терренса Мэлика «Thin Red Line», где война рассматривалась точно так же - с позиции разных людей и мировоззрений. Кроме того, разработчикам хотелось показать все, на что возможна игра, а ограничиться в данном случае одним персонажем



В танке чувствуешь себя в относительной безопасности. Кстати, человек, выглядывающий из люка - водитель.

Вот так и черепахи мучаются...



Вот так и черепахи мучаются...

Настоящая война показывается нам глазами не одного человека, а нескольких персонажей, каждый из которых обладает непередаваемым колоритом. Взять хотя бы нашего первого персонажа - молодого солдата Дэвида Армстронга. Он высаживается на остров, не зная, что его здесь ждет.



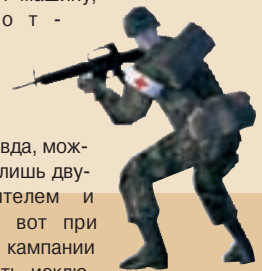
Между прочим, это сам генерал Губа вещает по местному ТВ.

- значит потерять часть того реализма, на котором построена игра. Я, разумеется, не исключаю возможность существования солдата, одинаково хорошо управляющегося с танком и вертолетом и при этом замечательно стреляющим из снайперской винтовки Драгунова, но это скорее исключение, нежели правило, и игра лишь подтверждает это утверждение.

Раз уж мы затронули тему реализма, стоило упомянуть о нем поподробнее.

Реализм - это не только отсутствие на экране шкалы здоровья, смерть от одного попадания в грудь или голову и усиленное дрожание прицела в случае ранения в руку. Реализм - это прежде всего внимание к мельчайшим, самым незначительным деталям. Например, сев в автомобиль или даже вертолет, игрок видит перед собой огромное количество приборов, которые абсолютно функциональны. При высоком разрешении ими вполне можно пользоваться. В этом не было бы ничего удиви-

тельного, если бы... речь шла о каком-нибудь авиасимуляторе. Поразили также танки. Исповедуя тотальный реализм, игра напоминает, что танком управлять должно 3 (!) человека: водитель, командир и стрелок. Первый ведет машину, второй - от - дает приказы, третий - стреляет. При сетевой игре, правда, можно обойтись лишь двумя - водителем и стрелком, а вот при прохождении кампании придется быть исключительно командиром - только так становится возможным координировать одновременно движение и стрельбу машины боевой.





Это не леший, а всего лишь закамуфлированный снайпер.



Я забегал вперед, заговорив о технике. Начать, разумеется, надо было с оружия. Помните CS? Там все стволы предельно сбалансированы. Так вот, в рассматриваемой игре нет ни одного «лишнего» ствола! В кампании и в одиночных миссиях нам, в основном, предстоит играть за американских солдат, поэтому и оружие будет соответствующее. Правда, никто не запрещает использовать трофейные стволы. В одном из интервью с разработчиками на вопрос «Почему для сюжета игры выбрана именно Европа 80-х?» те ответили, что одной из причин такого выбора было внедрение в игру большого количества «не самого современного», но «проверенного годами» оружия, которым, по мнению разработчиков, сражаться куда интереснее. В этом с ними не поспоришь. Разумеется, американская пехота будет вооружена гордостью американских оружейников - винтовкой M16, русские же возьмут в мозолистые руки автомат системы М.Т.Калашникова с индексом 74, то есть - АК-74. Американские диверсанты будут снабжаться компактными автоматами H&K MP5 Navy, тогда как советский спецназ ни на что не променяет свой любимый АКСУ-74. Так как бои будут проходить преимущественно на открытых дистанциях, в игру вводятся станковые и ручные пулеметы (кстати, при стрельбе из последних «от бедра» эффективность стремится к нулю. Лучше уж залечь где-нибудь на холме...) и (куда уж без них!) снайперские винтовки. Попасты из последних, кстати, невероятно сложно. Мало того, что руки трясутся, так ведь стоит получить хоть легкое ранение, дрожь в руках приобретает такую амплитуду, что попасть можно лишь случайно. Так как в игру вводится огромное количество техники, разработчики не забыли снабдить бойцов

В качестве транспортных средств в игре будут присутствовать УАЗы, УРАЛы, БТРы и их западные аналоги. Также присутствуют по два вида танков и вертолетов (которые, кстати, тоже используются как транспортные средства), катера, станковые пулемёты... Остальное сами увидите.



средствами для ее уничтожения. Здесь представлены «наши» РПГ и американского изготовления LAW Launcher'ы. Не знаю, можно ли считать оружием баллистические ракеты, но и они в игре присутствуют. Вот только являются они по большей части привилегией мятежных генералов. :) Кстати, с оружием связано море тонкостей. Например, имея АК-74 с подствольным гранатометом, можно будет переключаться аж между четырьмя (!) режимами стрельбы («единички», «троечки», очереди и гранаты из подствольника). Кстати, М-16 почему-то очередями не стреляет. Кроме того, для каждого вида оружия и бронетехники существует два вида прицеливания. Первый режим - обычный. При стрельбе из автомата надо ориентироваться на крестик в центре экрана (впрочем, если вы играете на максимальной сложности, можете забыть о нем) а при нахождении в танке - смотреть в мааааленькие такие окошки. Второй режим - специальный. В нем мы используем снайперский прицел, целимся по мушке и используем систему наводки в танке. Точность в таком режиме при полном здоровье становится максимально возможной. Об оружии, кажется, все.

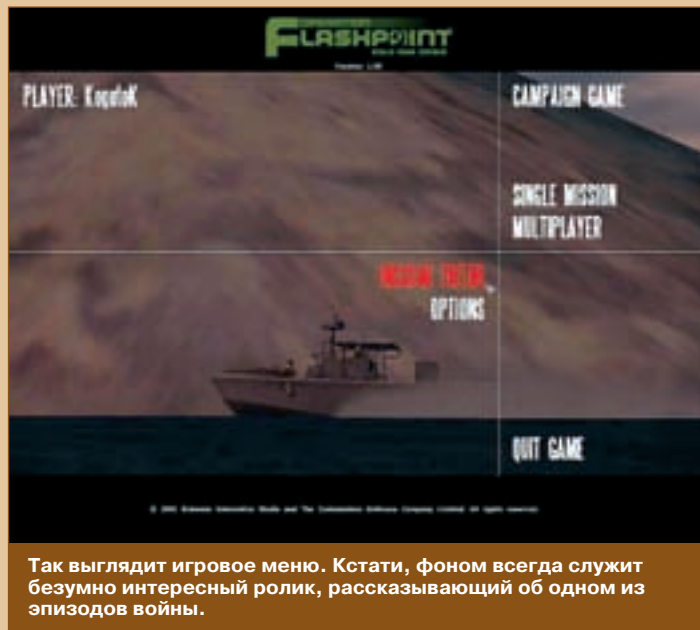
Пара слов о технике. Чтобы не портить вам удовольствие от самолич-

ного знакомства с представленными в релизе образцами, назову лишь некоторые из них. В качестве транспортных средств в игре будут присутствовать УАЗы, УРАЛы, БТРы и их западные аналоги. Также присутствуют по два вида танков и вертолетов (которые, кстати, тоже используются как транспортные средства), катера, станковые пулемёты... Остальное сами увидите.

Теперь что касается мультиплеера. Многие ждут, что OFp станет чем-то вроде второго Counter-Strike. Спешу высказать свое предположение, что этого не случится ни при каких обстоятельствах. В OFp нет той простоты Counter-Strike, которая сделала последний суперхитом. OFp слишком сложен, вычурен, и это одновременно его достоинство и недостаток. Тем не менее, возможностей для мультиплеера OFp

столь мною расхваливаемой, я не поставил наивысшую оценку. Все дело в том, что игра все-таки не идеальна. К недостаткам в первую очередь нужно отнести графику. Да, анимация персонажей выполнена на высоте, но вот ландшафты... Квадратные километры площади островов покрыты однообразной зеленой текстурой. Все кусты и некоторые деревья сделаны путем перекрещивания двух текстур. Особенно это портит впечатление, когда танк давит какой-нибудь куст. Куст падает как фанерный лист и в таком положении остается лежать на земле. Кроме того, сам процесс управления бойцом представляется мне излишне громоздким. Почему процесс залезания в машину нельзя продублировать какой-нибудь клавишей клавиатуры (он выполняется лишь при помощи некоего архаичного меню)? Хотя, наверное, данный подход можно оправдать данью реализму... Недостатки есть, их много, но по большей части (за исключением графики) все они мелкие, и их вполне можно было бы избежать, что вдвойне обидно. Отсюда - и высокий, но не наивысший балл игре.

Несмотря на то, что OFp игра довольно реалистичная и, если хоти-



Так выглядит игровое меню. Кстати, фоном всегда служит безумно интересный ролик, рассказывающий об одном из эпизодов войны.



предоставляет немало. Есть возможность кооперативного прохождения миссий, командный Deathmatch (полноценное сражение), King of the city - что то вроде Assault из UT, стандартный CTF, а также сценарии по совместному спасению заложников и подрыву объекта (здравствуй, здравствуй, дорогой ты наш CS!). Словом, есть где развернуться!

Впрочем, читатель, посмотрев на оценку, поставленную мною игре, может справедливо удивиться, что игре,

те, жестокая, она явственно поднимает вопрос о бренности человеческого бытия, о цене человеческой жизни. Обстановку нагнетает непередаваемая атмосфера сознания собственной уязвимости в этом мире. Все смертны, и ты - не исключение. Это подтверждают и высказывания великих людей о жизни и смерти, появляющиеся на экране каждый раз, когда наш герой прекращает свое существование.

Operation Flashpoint - это не только игра в привычном понимании этого слова, возможность расслабиться и приятно провести время за компьютером. Это - эпический рассказ о жизни и смерти, повесть о войне, которой никогда не было... ●

ТРОПИЖО

**ТРЕБУЕТСЯ
ДИКТАТОР**

- Опыт работы от 3-х лет
- Желателен опыт геноцида
- Оплата сдельная





Сергей Дрегалин

Бегло пробежался по обзорам Lord of Destruction. Ругают. И не столько даже ругают саму игру, сколько швыряют кирпичи в огород Blizzard. Самоповторение... клонирование... то же, что и пять лет назад... сколько можно... И своя сермяжная правда в этом есть. Но только прошу понять и принять - я ругать игру не буду. Принципиально. И, забегаая вперед, оговорю, что оценка моя крайне необъективна.

Продолжение было неизбежно. Гнусный обман Мариуса требовал возмездия. Хитрый Баал, последний из троицы веселых братьев, был объявлен врагом номер один. "Смерть Баалу!" - кричали негодующие и сочувствующие. Уже даже много этих баалов поразвелось...

Развернуться с вендеттой мы сможем в Пятом акте. Том самом, который и является продолжением к Diablo II, том самом, который носит имя Повелителя Разрушений. И сколько нас ни пугали, дескать, самый страшный из троицы - Diablo, мы уже не раз и не два и, возможно, не десять пустили ему кровь. Так что осталось только один. Да и то ненадолго.

Первым козырем Lord of Destruction являются два новых класса: девушка-убийца (assassin) и друид (druid). Первая на поверку оказалась амазонкой и воином в одном флаконе. Плюс она прихватила ментальные способности, перекочевавшие от магической братии, а также научилась орудовать со всевозможными ловушками. В итоге получилось что-то когтистое, порядком ржее и очень воинственное. Играть весьма интересно, так как сбалансированного класса, который мог бы и в ухо стукнуть, и волшебством прошерстить, в оригинальной игре не было. Второй герой - представитель "зеленых". С силами природы дружит со страшной силой, поэтому без проблем привле-

DIABLO 2

Lord of Destruction

Сергей Дрегалин

9

Масса приятных добавлений в интерфейсе, шикарные новые уровни и задания, улучшенная графика - что же вам еще для счастья не хватает?

Сергей Амирджанов

7

Со скидкой на величие и неприкасаемость (в глазах поклонников) суперсериала Blizzard отмечу, что все "новшества" очередного творения уже давно устарели.

Дмитрий Эстрин

7

Исключительный подарок от Blizzard всем тем, кому предстоит ждать Diablo III...Еще три-четыре года....

Максим Заяц

7

Конечно же, с expansion pack'ом лучше, чем без него. Разумеется, сделан он по всем правилам и вполне качественно. Просто сам Diablo уже капельку надоел.

30
средний балл
7,5

кает на помощь разных зверушек и играючи портит прогнозы Гидрометцентра, вызывая цунами и тайфуны. Кроме того, умеет превращаться в волков и медведей, что исключительно благоприятно сказывается на боевых характеристиках. Итог - оба новых класса персонажей достаточно самобытны, а, следовательно, интересны. И киньте камень в того, кто заявит обратное.

Один акт - это, по определению, немного. Даже полный комплект (6 штук) весьма навороченных заданий и крутейших монстров не отнимут у вас более десяти часов.



На смену полупрозрачной карте, которая накладывалась прямо поверх игрового экрана, пришла аккуратная миниатюрная карта.

Поэтому есть резон рассматривать всю игру целиком, все пять актов, а Lord of Destruction считать доукомплектом. Благо, доукомплектовывает он солидно.

Берем интерфейс. К своему стыду, новое разрешение 800x600, о котором фэны мечтали еще со времен первого Diablo, я поначалу и не заметил. Только не оттого, что оно плохое. Потому что и в меньшем все было более чем симпатично. Могу только лишний раз отвесить поклон художникам Blizzard - не в разрешении дело. Плохому художнику пиксель мешает.

А вот изменения в интерфейсе сразу привлекают внимание. Уж очень они в тему и по существу. Судите сами - появилась миниатюрная карта, пришедшая на смену полупроз-



Размер вещевого мешка в Lord of Destruction увеличен в два раза. В два раза!..



Чтобы повысить эффективность наемников и вызванных существ-спутников, разработчики снизили на 30% те повреждения, которые наносят им боссы.

Например, варвару очень неплохо с двумя мечами, но в отдельных случаях требуется и более серьезный аргумент, скажем, тяжелая двуручная секира. Одна клавиша, и мечи убраны, секира взята; еще одно нажатие - и все с точностью до наоборот. Красота! И самое главное. В два раза увеличен размер вещмешка - этот личный подвиг разработчиков омыт благодарными слезами фэнов...

Изменилась система взаимодействия с наемниками. Изменилась, кстати, неспроста, так как в Diablo II спутники-болванчики по большому счету практической ценности не представляли и были лишь абстрактным подспорьем. Lord of Destruction сделал большой шаг вперед. Нет, брать наемников под полный контроль по-прежнему



Играя в азартные игры (gamble), вы не можете получить уникальные предметы и предметы из наборов.

Берем интерфейс. К своему стыду, новое разрешение 800x600, о котором фэны мечтали еще со времен первого Diablo, я поначалу и не заметил. Только не оттого, что оно плохое.

рачному олицетворению навигации, заполнявшему собой все игровое поле. Для умений добавилось еще восемь клавиш, всего их стало шестнадцать. Теперь одним изящным

движением мы можем чинить все предметы экипировки, перекидывать на пояс склянки с лечебными снадобьями, покупать оптом вождельные красные и синие пузырьки и

даже менять комплект оружия. Да, именно так - в Lord of Destruction появилась возможность выбрать два комплекта вооружения и мгновенно переключаться между ними.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: action/RPG Издатель: Cendant Software
 Разработчик: Blizzard Entertainment Онлайн: <http://www.blizzard.com/diablo2exp/>
 Требования к компьютеру: Pentium II 300, 64MB RAM, опционально 3D-ускоритель
 Количество игроков/Сеть/Интернет: до 8 (локальная сеть, Интернет)
 Дата выхода: 21 июня 2001 года Альтернатива: Nox, Diablo

И СНОВА ПАТЧ

На первой же неделе после выхода игры появился патч версии 1.08. Правда, криминальных ошибок в игре нет (пока?), поэтому он исправляет только баланс - какие-то умения и заклинания усиливает, какие-то, наоборот, уменьшает... Вроде бы мелочь, а все равно неприятно.

нельзя, однако нацепить на них броню или влить пару снадобий - ради бога. Кроме того, солдаты удачи наравне с главным героем получают опыт и прогрессируют по части умений и характеристик. За отдельную сумму их даже можно вернуть из мертвых - в этом есть большой резон, так как наемники теперь получили возможность перемещаться вместе с героем от акта к акту, и теоретически вы можете выйти на бой с хитрым Баалом вместе с прокачанным спутником... Правда, это все-таки теория, так как на практике наемники не стали панацей. Да, их эффективность в бою заметно повысилась. Но не более.

Сильно изменился баланс игры. Помните, как резко взлетели вверх рейтинги варвара и некроманта, которые оказались несколько сильнее своих собратьев. Lord of Destruction заметно уравнивает силы всех семи героев. Параметры десятков заклинаний и умений изменены, чтобы подвести наших альтер-эго под единый знаменатель. Но что интересно, часть этих изменений вступает в силу только в Пятом Акте, так как именно в нем дисбаланс проявляется особенно явно.

Сказать, что дизайн уровней шикарный, значит почти ничего не ска-



Помните Наталью из Diablo II? Оказывается, она принадлежала тайному ордену наемных убийц. А та загадочная миссия, о которой она говорила, была не чем иным, как убийством Баала на землях варваров.

зать... По размеру Пятый Акт не уступает гигантскому Третьему Акту, только более насыщен всевозможными объектами. Даю голову на отсечение (можно тяжелой двуручной секирой), он стоИт всех предыдущих уровней. Действо происходит в горах, в поселениях варваров - ох, уж эта романтика осаждаемых лагерей и огромных штурмовых орудий! А потрясающие ледяные пещеры и огненные кратеры... Нет, дизайнеры Blizzard этот год не бездельничали. Однозначно.

Куб Хорадрика просто ломится от новых заклинаний. Навскидку их теперь не десять и не двадцать, а сотни эдак две. Монстров прибыло в неимоверном количестве, при-

можно вкладывать до шести камней, причем эффект от "инкрустирования" заметно усилился...

Эх, еще бы страниц эдак десять,



Существа с говорящим названием Reanimated Horde могут воскрешать сами себя до трех раз. Единственное условие - труп при этом должен остаться целым.

чем все они являются полноценными новыми экземплярами, а не производными от старых. Плюс у каждого обычно припасена паратройка различных видов атак, а особо оригинальные супостаты даже могут сами себя оживать! Предметы даже лучше и не начинать говорить - это уже лучше сразу нырять в прохождение. Скажу только, что теперь в предметы

тогда бы можно было говорить о подробном обзоре. Мы-то с вами пробежались только по самым верхам, сняли, можно сказать, сливки. А улучшений в игре - мириады. Причем во всех чувствуется внимание к требованиям и претензиям игроков. А это мы очень-очень любим. И посему недрогнувшей рукой рисуем 9 баллов. И ни баллом (баалом?) меньше!



Названия некоторых предметов были изменены. Также у ряда уникальных обычных (Normal Unique) вещей были увеличены наносимые повреждения и защита.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ III: ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Алексей
Усачёв

Что мы знаем о войне? О тактике ведения боя? Об искусстве стратегии? Большинство из тех, кому задается этот вопрос, ответят, что ровным счетом ничего. Увы, но это так. Ведь не всем суждено воевать, не всем суждено писать стихи, не всем суждено даже думать.

И Однако, война - это, увы, неотъемлемая часть нашей жизни. Это такая же наука, как и физика, математика, химия, в которой есть свои законы и правила. Конечно, как ни прискорбно делать такие выводы, но, по сути, всегда бывают такие моменты, когда, кроме применения оружия, иного выхода нет. Войны велись всегда и, извините, будут всегда вестись. Другое дело - некоторые умеют это делать, а некоторые нет. Навскидку вспомним хотя бы Чингисхана с его величайшими завоеваниями или того же Александра Ма-

ее дополнении - официальном add-on'e под названием "Противостояние III: Война продолжается!". Издала его у нас в России, как это и ожидалось, компания "Руссобит-М".

Уважая тех, кому незнакома сама игра, не говоря уже о ее дополнении, хотелось бы вкратце объяснить, что игра представляет собой не что иное, как стратегию в реальном времени, которая основана на исторических фактах Второй Мировой Войны. Стратегия эта очень популярна и имеет много поклонников.

Для русских добавили такую штучку, как ИСУ-152. Проще говоря, самоходную установку. Или, например, добавили войска НКВД (Народный Комиссариат внутренних дел).



Новые территории, новые типы ландшафта и куда значительно больше загроможденная картинка. Все типичные признаки add-on'a.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RTS
Издатель: Russobit-M Разработчик: CDV
Онлайн: <http://www.russobit-m.ru>
Требования к компьютеру: Pentium II 300,
64Mb RAM, установленная полная версия
"Противостояние III". 3D Accelerator

Так вот, как и подбоает всем играм такого масштаба, - к ней вышел наконец-то долгожданный add-on. Не мудрено, ведь игроки уже вдоль и поперек избородили просторы "Противостояния III" и хотят новой крови. И они ее получили.

Теперь посмотрим, что нам принесло "официальное дополнение". Угадывайте с трех раз. Ну, конечно же, новые кампании. Куда ж без них. У вас будет возможность поиграть за США, Германию, Великобританию и СССР. Жаль, что разработчики сделали не очень



много миссий в каждой кампании - всего по три. Зато каких миссий! Коли уж добавлены новые кампании, разработчики не забыли придумать и несколько новых одиночных миссий.

лом, ничего лишнего, все только нужно.

Что касается других фишек, хочется теперь обрадовать поклонников игры, которые мучались с разгрузкой грузовиков, панически кликая на иконки пассажиров. Теперь одним нажатием можно совершать полную разгрузку. Кстати, теперь показано, кто сидит в грузовике, то есть звание и должность. Помимо всего прочего, теперь искушенный игрок сможет создавать и редактировать свои собственные карты, так как разработчики сделали редактор миссий. Вот уж представляю, что теперь будет.

Хотелось бы заинтриговать читателя тем, что это только малая доля всего, чему вы, скорее всего, удивитесь в дополнении "Противостояние III: Война продолжается". А пока отложите все дела и дуйте в магазин, игра вас уже заждавшаяся. ●

кедонского, дошедшего аж до Индии. Это люди, которые знали свое дело, знали стратегию, знали военное ремесло...

Все это сказано к тому, что некоторые люди, а именно разработчики компании CDV, приняли во внимание этот факт и решили создать игру под названием Sudden Strike ("Противостояние III"), но сейчас речь пойдет немного не о ней, а о

Алексей Усачев

8 | Весьма достойное дополнение к игре. Ждем следующих поступлений.

Сергей Амирджанов

8 | Наиграться в последнее Противостояние мы все никак не можем. И выход этого дополнения представляется событием приятным во всех отношениях.

Дмитрий Эстрин

7 | В продукте просматривается все больше и больше чисто "западных" черт. С одной стороны, растет качество, с другой - падает патриотизм. Кому что...

Максим Заяц

7 | Разнообразие пейзажей и отлично проработанные ландшафты делают этот новый набор миссий особенно привлекательным.

30
средний балл
7,5

SONIC ADVENTURE 2

Сложнее всего разобраться в том, чего же мы ждали от продолжения Sonic Adventure. Сиквела игры, во всех смыслах разнообразной и революционной, но при этом испорченной десятками (если не сотнями) мелких, но надоедливых и раздражающих недостатков. Игры, которую все признали по меньшей мере отменной.

Сергей Овчинников

Игры, которая перевернула наши представления о том, насколько быстрой может быть 3D-графика и как можно использовать полигонные миры, основываясь лишь на принципах скорости. Суть же в том, что хотя Sonic Adventure много чему научил нас, для команды Sonic Team это был проект, в котором ей хотелось продемонстрировать свои техно-

ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast Жанр: 3D-Adventure
 Издатель: Sega Разработчик: Sonic Team
 Главный дизайнер: Yuji Naka Онлайн:
[http:// www.sonicteam.com/](http://www.sonicteam.com/) Количество
 игроков: 1-2 Дата выхода: 23 июня 2001

гические навыки, а вовсе не произвести на свет величайший шедевр всех времен и народов. Проблема в

том, что для многих из нас даже эта по сути, технологическая демка, стала настоящим переворотом в сознании. Соответственно, и ожидания сиквела были соответствующими. При этом концепция у разработчиков не изменила ни на капелючку. Sonic Adventure 2 - это такая же безбашенная, безумная графическая конфетка, как и ее предшественница. Игра, которая уже давно не является ни платформером, ни адвенчурой. SA2 - чистой воды Action.

Вторая серия Sonic Adventure разрабатывалась командой Sonic Team USA, отделившейся от базирующейся в Токио материнской компании и обосновавшейся в главном офисе Sega of America, расположенном в Сан-Франциско. Однако говорить о смене команды разработчиков не стоит, - ведь ее как раз составляет весь костяк команды оригинала. Вот только Sonic Adventure за два месяца

до релиза довели до ума почти сто пятьдесят человек. А вторую серию спокойно делают в течение полутора лет скромными силами команды из двадцати человек. В результате же получился куда более уравновешенный, сбалансированный и оттого капелючку более скучный проект. Который, тем не менее, несет в себе абсолютно все достоинства оригинала. И практически все же его недостатки. Но об этом чуть позже.

Оба представителя сериала Sonic Adventure могут похвастать перед



В одной из многочисленных мини-игр нам предлагается погонять на картах. Грядет очередная SonicR?

Сергей Овчинников

8

Красивый, технологически совершенный сиквел Sonic Adventure, который на деле практически ничем не отличается от оригинала.

Сергей Амирджанов

9

Играть в нового Sonic'a так же приятно и радостно, как и раньше. Больше всего положительных эмоций возникает от Shadow - на редкость удачный персонаж.

Борис Романов

8

Глупые ненужные персонажи и отвратительная озвучка против отличной графики и сногшибательного дизайна. Шедевра не вышло, но отличная игра вполне получилась.

Максим Заяц

8

SA2 стал более линейным и динамичным, и это пошло проекту на пользу. В то же время, над сюжетом стоило бы поработать чуть больше двух часов после шумной вечеринки.

33
 средний балл
8,3



Доктор Роботник гуляет по своим уровням в гигантском роботе, сделанном по образу и подобию механического поклонника из Sonic Adventure.

своими предками наличием так называемого "полноценного" сюжета. Впрочем, торопиться называть его полноценным, мы не будем. Как и в первой части, по этому параметру Sonic располагается где-то между "телепузиками" и программой "Спокойной ночи, малыши". Глупый, неинтересный и бездарный, он не только не служит процессу лучшего понимания происходящего, но и откровенно мешает ему. Ну какое нам дело до нравственных проблем розовой ежики, которая готова пойти на все, чтобы Соник на ней наконец-таки женился! Возможно, кому-



Представители "темной стороны силы" - довольно-таки странная компания с весьма неоднозначными отношениями. Лидером банды является Shadow the Hedgehog, темный ежик, полностью повторяющий внешним обликом (за исключением цвета) Соника и катающийся на модных роликовых коньках.



У Соника появилась новая способность - теперь он с легкостью скользит по перилам и прочим подобным поверхностям.

то удастся найти под толстым слоем памперсов некий иронический подтекст, однако у меня этот процесс успехом не увенчался. К счастью, во второй части игры количество сюжетных вставок было сведено к необходимому минимуму, да к тому же, была полностью уничтожена никому не нужная и надоедливая квестовая часть игры. Теперь вы гуляете по миру Sonic Adventure 2 лишь виртуально, перемещаясь по сюжетной линии от миссии к миссии.

А для одиночных "заездов" имеется гигантская карта, с которой становятся доступны все уже пройденные вами уровни за всех героев. Коих здесь, как и в прошлой серии, ровно шестеро. Три из SA1 (Sonic, Tails, Knuckles) и еще трое новичков, каждый из которых является полной противоположностью трем главным героям. Представители "темной стороны силы" - довольно-таки странная компания с весьма неоднозначными отношениями. Лидером банды является Shadow the Hedgehog, темный ежик, полностью повторяющий внешним обликом (за исключением цвета) Соника и катающийся на модных роликовых коньках. Создавший его в пылу безумия доктор Robotnik (Eggman у японцев) выполняет странную роль темного дублера Tails и



В ПРОДАЖЕ С 20 ИЮЛЯ

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ
07/10/2001

EVO LUTION

COMPAQ iPaq 3660

Casio EG 800
HP Jornada 525
Olympus E-10

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.

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

(game)land
www.mobilecomputers.ru

раскашивает по уровням в гигантском роботе, созданном на манер MechWarrior, отстреливая тучи объектов и врагов. Пару же мрачному и необщительному Knuckles составляет очаровательная рецидивистка Rouge, которая также как и Knuckles может парить в воздухе и разыскивать куски драгоценного камня.

щие текстуры и массу полигонов на экране. Зато в уровнях за Sonic'a и Shadow игра начинает выглядеть совсем иначе. Сногшибательные скорости, захватывающие дух виражи, продуманные до мелочей уровни-трассы, потрясающие визуальные эффекты и огромное разнообразие. Все это, правда, имеет обыкновение быстро заканчиваться



Поиграв достаточно в финальную японскую (ничем не отличающуюся от американской, даже выбором языков) версию Sonic Adventure 2, я готов произнести крамольную фразу, которая вертелась у меня на языке еще во время написания материалов про первую серию игры. "Если бы они оставили в игре только Соника, это был бы супершедевр". Сейчас это становится совершенно очевидно. Игровой процесс за синего ежа настолько качественнее и интереснее, что все остальные персонажи (кроме Shadow, который по сути является стопроцентной копией Соника) блекнут в сравнении с ним. Бегать по уровням, отстреливая препят-



Дизайн уровней в SA2 относительно традиционен. Исключение составляют, разве что гигантский и нагромождение скал, стилизованное под праздник Halloween.



тить на невразумительные прогулки по другим уровням.

Наиболее впечатляющий элемент игры, разумеется, составляет ее графическое оформление. Признаться, от приставки, которая почти отметила уже свой трехлетний юбилей, Dreamcast справляется со всеми невероятными красотами Sonic Adventure 2 на редкость успешно. Более того, сказав, что эта

Sonic Adventure 2, несмотря на массивный список недостатков и недоработок, все равно в конечном счете оставляет в душе ощущение праздника.

игра выглядит лучше, чем все, что на данный момент вышло на PS2, я не слухавлю ни на грамм. По уровню графической детализации выше SA разве что лишь MGS2, Jak & Dexter да Final Fantasy X. При этом таких четких и качественных текстур мы на PlayStation2 не видели вообще никогда. Да и вряд ли в ближайшее время увидим. В общем, старенький DC показывает не просто высший пилотаж, он легко превосходит результаты соперников куда щболее серьезных и мощных. Стабильные 60 кадров в секунду тоже кое-что да значат.



Sonic Adventure 2, несмотря на массивный список недостатков и недоработок, все равно в конечном счете оставляет в душе ощущение праздника.

Очень многое в этой игре сделано правильно, кое-что просто-таки феноменально качественно. Остальное же "не хуже, чем у других". Конечно же, мы все ждали от нового творения Sonic Team большего. Но и предоставленный нам в результате продукт не разочаровывает. С нетерпением ждем продолжения. Наверное, уже на GameCube. ●

Теперь в игре доступен multiplayer - полноценная разбивка экрана пополам. Вообще по количеству доступных опций SA2 весьма богат.

ствия с Tails не более чем забавно. А поиск осколков chaos emerald'a за Knuckles или Rouge вообще превратился в чрезвычайно занудное, а главное, весьма трудное занятие. Никакого удовольствия при этом от игры не получаешь, - разве что остается дивиться на потрясаю-

ся. В среднем такой уровень проходится за пять минут. После чего приходится возвращаться по сюжету к остальным героям, двадцать минут мочить роботов и еще полчаса гоняться по гигантскому уровню за осколками emerald'ов, играя в дикий вариант игры "холодно-горя-

чо". Местами откровенно глючащий. Не то, чтобы это было плохо или совсем неинтересно. Просто не то. Соответственно, игра предоставляет вам минимум два часа (уровни Sonic'a и Shadow) абсолютного веселья и заставляет для этого часов десять-пятнадцать потра-

НОВОЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ ПОКОЛЕНИЕ

HEOH

NEW MUSIC GENERATION



TWISTED METAL: BLACK

Максим Заяц

И все-таки лучшее, что есть в играх жанра action, - это возможность сразиться с настоящим живым противником, хитрым, коварным, способным одновременно совершать гениальные тактические ходы и глупейшие ошибки, желающим уничтожить вас так, как никогда не желал ни один компьютер.



Стандартным решением для multiplayer-режима на приставках первых поколений был Split Screen - и здесь правил бал Twisted Metal. Именно эта игра на PlayStation заставляла ночи напролет просиживать перед паршивеньким телевизором в тщетной надежде подстрелить юркий грузовичок соседа. Именно с ней в нашей компании устраивались чемпионаты, заключались пари, происходили бурные ссоры и при-

мирения. Сколько времени-то прошло... Не знаю уж, маркетинг ли тому виной или просто общая тенденция всей индустрии - только в последние годы от серии Twisted Metal осталось одно название да воспоминания ветеранов о былых сражениях. Сама же игра превратилась в классический хорошо раскрученный бренд, никому, кроме горстки особо упертых фанатов, не нужный. Вот только новая серия - Twisted Metal: Black - как-то выпала



Прежде всего, откуда взялось само название - Black? А вы посмотрите на скриншоты. Все происходящее в игре не просто мрачно - оно чудовищно мрачно и кровавадно. И в самом деле, ведь не поросят разводить собирались

таточно для того чтобы раз и навсегда уяснить - ЭТО НЕ ЛЮДИ. Психи, кровавадные маньяки-извращенцы - это пожалуйста, но на людей они и в самом деле не похожи. Ни один фанатствующий геймер, даже просидев три ночи подряд перед телевизором, не дойдет до такого состояния... хотя, как знать? Но самое главное - все происходящее на экране бесподобно красиво. Для своего времени игра на PlayStation была очень хороша, не спорю, но сейчас было бы невозможно выжать из старой консоли Sony даже десятой доли того великолепия, которое творится на экране Twisted Metal: Black. Новый дизайн, новая графика, новое управление и полное отсутствие всяких тормозов даже в Split Screen - вот результат работы студии Incognito.



Новый дизайн, новая графика, новое управление и полное отсутствие всяких тормозов даже в Split Screen.

из общей тенденции. Наверное потому, что она стала действительно НОВОЙ во всем - начиная от платформы и заканчивая самой идеей.

Прежде всего, откуда взялось само название - Black? А вы посмотрите на скриншоты. Все происходящее в игре не просто мрачно - оно чудовищно мрачно и кровавадно. И в самом деле, ведь не поросят разводить собирались - собирались воевать, уничтожать себе подобных. Себе. Подобных. Ха! Одного взгляда на главных персонажей Twisted Metal: Black дос-

ДОСЬЕ

Платформа: PS 2 Жанр: action Издатель: Sony Computer Entertainment Разработчик: Incognito Studios Онлайн: [http:// www.aoe2.com/](http://www.aoe2.com/) Количество игроков: до 8 игроков

Максим Заяц

8 Удачнейшее возрождение старого хита на новой игровой консоли

Сергей Амирджанов

8 Мрачноватая, но в глубине души весьма симпатичная брутальная гонимка, в которой кроме духа от старого сериала почти ничего уже и не осталось.

Дмитрий Эстрин

7 Car Combat во всех его ипостасях уже несколько приелся. Новым садистам и извращенцам подавай чего-нибудь свежего!

Борис Романов

7 Не то, чтобы игра была плоха. Поймите правильно. Twisted Metal Black мог бы быть в десять раз лучше, если бы Sony подошла к проекту серьезно.

30
средний балл
7,5



Боссы в игре умны как черти! И победу над каждым из них можно заслуженно обмывать в компании ближайших друзей-единомышленников.

А сколько режимов появилось! В сингле, помимо традиционной кампании и состязания с ограниченным числом участников, есть еще самоубийственный Endurance, где на одной единственной машине мы сражаемся с бесконечным вражеским нашествием; multiplayer порадовал death-match'ем от двух до четырех (!) игроков, режимом Co-op (два игрока, два экрана, одна кампания и один набор жизней) и Lastman Standing с одинаковым набором машин у каждого из игроков и только с одним победителем. Как и в классическом файтинге (пусть даже и на колесах), в Twisted Metal: Black есть то, что позволяет отличить новичка от профессионала, - Special Moves. Требуется определенная ловкость для того чтобы без ошибок, чет-

ко и вовремя нажать определенную комбинацию клавиш, получая в награду заслуженный "суперудар". И конечно же, у каждой машины он будет разным. Вообще, автопарк Twisted Metal: Black должен порадовать самого взыскательного гонщика-террориста. Машины на любой вкус, цвет, размер, размах и разгон - каждая со стандартным набором функций (включая режим Turbo) и со своими уникальными возможностями. И, кстати, компьютер управляется с ними на уровне живого игрока - то есть иногда ошибается, но иногда просто поражает своей хитростью и коварством. Особенно это относится к боссам. В Twisted Metal: Black нет простых противников, но эти ребята особенно надоедливы. Если бы надоедливость эта

PlayStation 2 не могла обойтись без знаменитых хитов своей не менее знаменитой предшественницы. И что самое интересное, с ней старые игры действительно обрели вторую жизнь. Это уже не просто бездумное повторение, единственной целью которого является выжимание очередной порции денег из безропотных фанатов



граничила с глупостью, вопрос не стоял бы так остро - но боссы в игре умны как черти! И победу над каждым из них можно заслуженно обмывать в компании ближайших друзей-единомышленников. Впрочем, сами увидите.

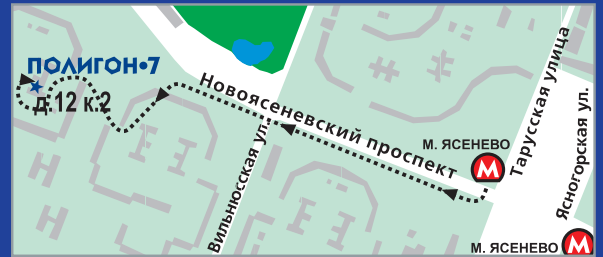
Пара "умных" слов напоследок. PlayStation 2 не могла обойтись без знаменитых хитов своей не менее знаменитой предшественницы. И что самое интересное, с ней старые игры действительно обрели вторую жизнь. Это уже не просто бездумное повторение, единственной целью которого является выжимание очередной порции денег из безропотных фанатов, - это новые проекты. Единственное, что помимо общей идеи роднит Twisted Metal: Black с первыми играми серии, - это уже успешнее забыться чувство выпадения из времени и пространства у тех, кто уселся с джойстиком перед экраном телевизора. Кстати, хорошая мысль: я давно собирался заманить подраставшего бывшего мастера соседа на небольшой турнир. Все-таки месть - сладкая штука, даже пять лет спустя...

ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ



НОВОСТЬ РАЗ: Открыт Полигон-7



Метро Ясенево,
Новосеневский пр-т д.12 к.2,
телефон: 423-3655

НОВОСТЬ ДВА:

Вода в клубах - бесплатно



При покупке от 2-х часов и более бутылка холодной воды - бесплатно!

НОВОСТЬ ТРИ:

Только в Полигон-2: по выходным цены от 5 руб. в час

Подробности - в клубе (м. Университет, Молодежная 3, т. 930-2240)

и на сайте Полигона



www.poligon.ru



FINAL FANTASY CHRONICLES

Олег Кафаров

Свершилось чудо! После многолетнего пикетирования офисов гиганта игровой индустрии Square, на североамериканском рынке, наконец, появилось два долгожданных раритета, даже, скорее, антиквариата: Final Fantasy IV и Chrono Trigger. Два в одном!

Да, теперь все мы сможем лично познакомиться с уникальностью этих шедевров, вошедших в историю жанра RPG как ее основоположники. Действительно, без преувеличения можно сказать, что оба проекта явились первоисточниками тех ролевых игр, которыми без устали потчуют нас неутомимые разработчики.

FINAL FANTASY IV НАВСЕГДА!

Увидев игру впервые, начинающий геймер придет в ужас: глаза его округлятся, волосенки зашевелиятся, а из дрожащих уст с трудом выдавится: "Деградация!". Рука же тотчас потянется за ручкой и бумагой для написания гневного письма в СИ - мол, погода нынче жаркая, Кафарова-то солнечный удар хватил! Чего он хорошего нашел не то в восьми-, не то в шестнадцатитбитной RPG?!

На самом деле он будет не прав, ведь за примитивной графикой скрывается глубокий сюжет и незабываемый игровой процесс. Оригинальная FFIV была выпущена ровно десять лет назад на безумно тогда популярную SNES (шумное празднование годовщины четвертой "фантазии", кстати, прошло в Сан-Франциско десятого июля этого года, когда вместе с самой игрой посетителям представилась возможность посмотреть отрывки из готовящегося к премьере полнометражного кинофильма "Final Fantasy: The Spirits Within"). Позже проект увидели и

американцы, но строгая Nintendo безнаказанно "процензурировала" игру и вырезала все хардкорные моменты, в которых, по ее мнению, содержались особо жестокие сцены и слишком грубый язык. После этого, безусловно, игра потеряла свой неуловимый шарм. Теперь же нам выпала возможность насладиться творением в его полном объеме, с возрожденными монстрами, подлинной историей и качественным переводом. Более того, при подготовке PSOne-версии игры, в FFIV появились анимированные ролики проло-

За примитивной графикой скрывается глубокий сюжет и незабываемый игровой процесс. Оригинальная FFIV была выпущена ровно десять лет назад.

га и эпилога, в которых удастся поближе разглядеть главных героев.

Цесил, капитан воздушной эскадрильи, будучи преданным своему правительству, начинает сомневаться в правильности принимаемых им решений. Он осознает полную коррумпированность и некомпетентность своего начальства и начинает противостоять его имперским настроениям. Помимо этой истории, которая заключается в бесконечных сражениях, в игре присутствует и так называемая love story. Тонкая и сначала едва уловимая взаимная симпатия Цесила и волшебницы Розы впоследствии перерастает в глубокое и сильное чувство, которое заставит переживать и трепетать сердца многих игроков. Сюжетная линия сложна и многогранна и открывает пе-

ДОСЬЕ

Платформа: PSOne
Жанр: RPG Square Electronic Arts
Разработчик: Squaresoft
Онлайн: <http://www.squaresoft.com>

ред нами все уголки вселенной, созданной Square. Нам даже придется побывать на Луне, чего, кстати, так и не удалось сделать в FFVIII!

По ходу развития сюжета нам придется находить союзников и объединять их усилия для ведения эффек-

тивных сражений. В нашем распоряжении находится группа из пяти персонажей, каждый из которых обладает уникальными способностями (один лечит, другой - атакует, третий - защищает и т.д.) FFIV, кстати, последняя игра сериала, в которой точно соблюдается классовое распределение героев. Как обычно, геймеру приходится постоянно совершенствовать персонажей и улучшать их характеристики. В боях применяется уже знакомая нам active time battle system. А самым нетерпеливым обя-



Специально для ремейка Square сняла 20 минут анимационных роликов в Chrono Trigger. Качество анимации пусть и не соответствует шедеврам типа FFX, все же весьма высоко.

Олег Кафаров

8

Отличный сборник, включающий в себя две игры из числа лучших RPG в истории. Впрочем, как в списке Final Fantasy попал Chrono Trigger, для меня загадка.

Сергей Амирджанов

8

Классика есть классика. Поиграв в старые шедевры Square вы наверняка поймете, что раньше игры были интереснее, трава зеленее... а Square не халтурила.

Дмитрий Эстрин

7

Конечно, поиграть в FFIV и Chrono Trigger спустя столько лет должно быть приятно. Но так и подготовить шедевры к выпуску надо было как следует.

Максим Заяц

8

Для многих игроков - это единственный шанс встретиться с гениальными творениями прошлых лет. Этот шанс упускать нельзя

31
средний балл
7,8

зательно понравится система быстрого передвижения по разным частям необъятного мира FFIV.

Визуально игра выглядит очень даже неплохо для давно забытого стандарта 1991 года, но уж очень примитивно в нашу эпоху 128-битных технологий. Хотя, как только оказываешься втянутым в геймплей, то об устаревшей, полностью двухмерной графике тотчас же забываешь. Ведь, согласитесь, в RPG главное не графика! Другое дело - очень медленная работа эмулятора Model 7, который используется в игре. Порой слишком долгое время загрузки способно изрядно помочать нервы! Временами страдает и музыка. Кстати, о звуковом сопровождении: в то время, когда оно не "фонит", удается насладиться восхитительными саундтреками, созданными настоящими гениями японской RPG-музыки!



Визуально игра выглядит очень даже неплохо для давно забытого стандарта 1991 года, но уж очень примитивно в нашу эпоху 128-битных технологий.

Будьте уверены, FFIV является отличной классической представительницей своего жанра, ничуть не уступающей современным! Must-buy для всех!

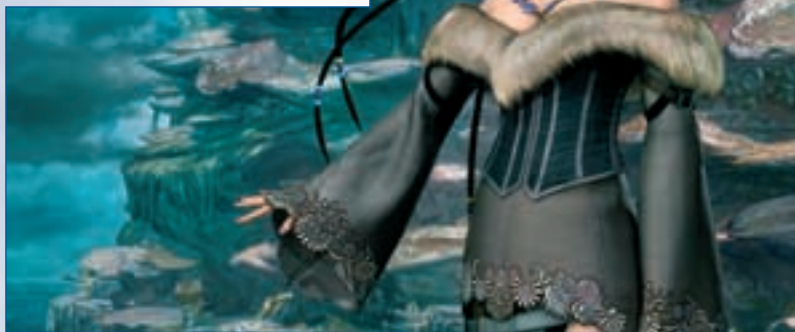
В целом же, несмотря на достаточно заметные недоработки при портировании с SNES на PSOne, проект представляет собой то, что ни при каких обстоятельствах не имеет права пропустить настоящий знаток и ценитель ролевых игр! Будьте уверены, FFIV является отличной классической представительницей своего жанра, ничуть не уступающей современным! Must-buy для всех!

CHRONO TRIGGER, ИЛИ ПРОЛОГ CHRONO CROSS

В принципе, Square давно обдумывала возможность релиза на PSOne ветерана Chrono Trigger с целью еще большего накала страстей вокруг его продолжения - Chrono Cross. Идея повторного выпуска FFIV пришла ей по вкусу и как нельзя более кстати для того, чтобы представить юному поколению геймеров и другой проект давно прошедших дней.

Визуально он мало чем отличается от "соседки" - такая же двухмерная графика. При этом абсолютно каждая деталь и персонаж тщательно вручную прорисованы талантливыми художниками. Игра практически не изменилась по сравнению со своим прежним релизом с точки зрения истории и перевода. Сюжетная линия в ней менее сложная и запутанная, чем в FF-проектах. Здесь все более ясно и менее драматично. Но это совсем не означает, что прохождение Chrono Trigger линейно и неинтересно. Одним из достоинств проекта является то, что в нем предусмотрено несколько финальных развязок, которые зависят исключительно от действий самого геймера. Именно поэтому к Chrono Trigger хочется возвращаться снова и снова.

Как и в FFIV, в игре появилось несколько видео-вставок (в общей сложности минут на двадцать), кото-



рые были созданы известной студией Акиры Ториямы (Akira Toriyama). Также появились и новые опции: sound test (послушайте - не пожалейте!), возможность просмотреть заставки, познакомиться с эскизами героев, выполненными в стиле anime, а также изучить список монстров, item'ов и приемов героев.

В игре используется возможность заранее видеть местоположение монстров и предусмотрительно обходить их (эта функция была подхвачена многими разработчиками и впоследствии развита в Chrono Cross, Grandia 2 и др.) Если же вы все-таки решили сразиться, то непременно воспользуйтесь опцией

объединять одновременно усилия нескольких персонажей в double или triple techs для создания сумасшедшей ударной силы!

Так как это второй порт SNES-PSOne на счету Square, то в нем уже заметно меньше багов, связанных с плохо отлаженной работой эмулятора. Чуть меньшее и время загрузки, которое все же иногда напоминает о своем существовании.

Удивительно, лично я раньше недооценивал Chrono Trigger и, признаться

ждал появления Final Fantasy Chronicles исключительно ради знакомства с FFIV. Надеюсь, что и вы будете приятно удивлены тем, что таит в себе первая часть Chrono. Если же вы являетесь поклонником сериала Final Fantasy, сумасшедшего и привлекательного японского дизайна и музыки, а также с удовольствием вспоминаете эру SNES, то этот double-pack просто создан для вас! Суперпутешествие во времени к истокам жанра RPG!

Классика есть классика. Не самая современная графика компенсируется оригинальными сюжетами, музыкой и незабываемым игровым процессом! Иметь такой раритет должен каждый любитель RPG. ●

МОДЕРНАРТ

ПОТЕНЦИА ЦИФРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ
ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ВАШЕГО САЙТА,
ЖУРНАЛА, РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ

www.modernart.ru
тел. 258-86-27, 928-60-89, 928-03-60

HELBREATH

http://www.gameland.ru



Как известно, южнокорейские автомобилестроители учились у японских, европейских и американских производителей машин. Это были усердные и талантливые ученики, и ныне их продукция на равных конкурирует с любимыми другими авто, отличаясь приличным качеством и увеличенным набором опций при самых умеренных ценах. Все это, разумеется, только пошло на пользу потребителям, особенно у нас в России. А вот сегодня очень забавно наблюдать, как разработчики игр из Страны Утренней Свежести потихоньку перенимают опыт своих более раскрученных и маститых коллег из Азии, Америки и Европы. Вполне вероятно, что и сейчас дело закончится, так же как и в истории с автомобилями — мы получим пусть и не сверх оригинальные, но качественные и очень тщательно «отделанные» игрушки из Южной Кореи. По самым лояльным для потребителя ценам...

Теперь ненадолго углубимся в историю и вспомним, что в нашей рубрике мы уже как-то обозревали онлайн-игру сделанную ко-

рейцами. Если кто запомнил, то это был (и есть — успешно существует сегодня) **Line Age** (<http://lineage.ncsoft.co.kr>). Что это за зверь? Да самая натуральная многопользовательская онлайн-ролевая игра, во многом схожая с **Diablo** и **Ultima Online**. Созданная на основе популярного в тех краях комикса, придуманного **Islook Shin'om**, она не отличается ярко выраженной сюжетной линией, а потому цель игрока достаточно проста: выполнять различные квесты и, сражаясь с нечистью, становиться все сильнее и сильнее...

И чтобы на этом покончить с экскурсом в историю заметим, что хотя **Line Age** и коммерческий проект, но в него можно играть и бесплатно — тестовый аккаунт предоставляется на три дня (подробности на сайте игры).

А теперь вернемся к нашим баранам, то есть к **Helbreath**.

Родительский сайт находится по адресу www.helbreath.com. Игра была представлена на последней **E3**, причем на время выставки были специально запущены два Интернет сервера и открыт доступ всем тем, кто получил демонстрационные диски на выставке. Хитрые корейцы недолго баловали народ халявой и 6 июня с.г. сервер прикрыли. Очень жаль, мы надеялись, что и читатели успеют попробовать **Helbreath**, узнав о ней из этой публикации. Но, увы, теперь остается лишь делиться с ними впечатлениями о новом онлайн-проекте.

Вот впечатление первое — визуальное. Вы не поверите, но **Helbreath**, точно также как и **Line Age** жутко напоминает и **Diablo**, и, особенно в плане gameplay, **Ultima**

Давным-давно жили-были два Абсолютных Бога **Eldiniel** и **Aresien**. С людьми, населяющими мир **Helbreath**, они связывались через Храм **Erisnommire** на Горе Асгард. Под началом у **Eldiniel** и **Aresien** было 12 вторичных богов, которых они послали на землю в помощь людям. Низшие боги старались — земля родила хорошие урожаи, скот плодился, а среди людей разливалась божественная благодать...

Однако в году 2192-ом **Eldiniel** и **Aresien** поссорились, отозвали своих посланцев с земли, в **Helbreath** наступило смутное время, и люди отвернулись от Богов, полагая прошлое процветание лишь красивыми легендами.

Тем не менее, каждый из Абсолютных Богов завел себе последователей среди людей, в результате чего единый континент распался на два враждующих лагеря, соответственно, **Elvine** и **Aresden**. Тут же народилась и третья сила — **Abaddon**, хозяин Тьмы. Он обосновался на востоке, и, спустя короткое время, самые ужасные создания стали вторгаться оттуда, день ото дня нагая все больше. Понятно, потребовались герои, чтобы объединить разрозненный народ **Helbreath** и выбить нечисть с континента. Как многие уже догадались, этими героями и станет каждый игрок вселенной **Helbreath**...

Дотошность разработчиков проявляется уже при генерации персонажа — доступно 6133 варианта его «внешней отделки», а также неограниченное число самостоятельно приготовленных версий одежды и лица. Сам процесс создания альтер-эго стандартен — некоторое количество исходных пунктов мы должны распределить среди шести характеристик — Сила, Здоровье, Разум, Магия, Ловкость и Харизма. Развитие навыков и физических данных персонажа ограничено диапазоном 10-200 пунктов.

При этом мы можем создать специализированного персонажа (например, Мага) и благополучно прокачать его до самых вершин. Однако имеющиеся особенности развития персонажей не позволяют развить универсального героя (например, Боевого Мага) выше некоторого среднего уровня владения мечом и волшеббой.



Online! 16 битный цвет, спрайтовые персонажи, изометрический вид в три четверти с возвышения...

Что касается сюжетной завязки **Helbreath**, то она несколько отличается от общепринятой, хотя и сводится к тривиальной борьбе Добра и Зла...

Игровая вселенная полностью соответствует сюжетной завязке: **Helbreath** уже имеет 2 сервера (**Efreet** и **Undine**) на каждом из которых запущено по три одинаковых комплекта карт — с рекой **Abaddon** посередине **Middle land** и столицами двух провинций — северной **Elvine** и южной **Aresden**. При этом игрок, не создавая но-

вого персонажа, не может перейти с сервера на сервер.

Города в **Helbreath** почти полный аналог **Diablo** в плане разветвленной системы подземелий, населенных нечистой разной силы и ядовитости. Предусмотрено ограничение доступа слабых персонажей в непосильные для них места — как это практикуется в современных **ORPG**. Лишь по достижении заданного уровня (15-40-50-60...) открываются новые двери и проходы. На поверхности земли (города) можно не только охотиться, но и продавать добычу и покупать экипировку.

Управление в новой игре почти идентично **Ultima Online**. **Tab** переключает режим **Battle/Peace**, левый клик по местности заставляет персонажа идти в эту точку, а клик с нажатым **Shift** — бежать. Щелчок на другом персонаже — это драка или беседа, в зависимости от режима (**Battle/Peace**). Естественно, большинство заданных и каких-то новостей извлекается из разговоров с **NPC**. Компьютерные игроки служат в **Helbreath** также торговцами, кузнецами (ремонтниками), кладовщиками и учителями магии и боевых искусств.

Предметы складываются горкой, из которой их надо «выцеплять» курсором, ими можно обмениваться, выбрасывать, есть ограничение по носимому весу и т.д., и т.п.

Аналогично Ульtime работает и магия. Заклинание удастся не каждый раз, а в зависимости от сложности волшебства и опыта мага. Если spell удался, то выглядит он достойно, анимация и звук выше всяких похвал. Неудачное заклятие производит лишь пшик, как в плане звука, так и отсутствия визуального эффекта. Для обучения новым заклинаниям требуется соответствующий уровень Разума и деньги.

Одним словом, кто играл в Ульtime, тот не расстроится!

Убийство персонажей (**PKilling**) в **Helbreath** имеет место быть, но не везде, а на специально отведенном острове (**Bleeding Isle**). Туда можно купить билет (да-да, своего рода лицензию на убийство...), а после смерти оказываешься вновь на континенте. Так что если кошелек позволяет, можно поубивать других игроков, а вот если денег нет — увы. Зато совершенно бесплатно разрешено охотиться за врагами —

гражданами другой провинции. Более того, за каждого убитого врага полагается денежная премия, выплачиваемая в муниципалитете. А если счет «покойникам» перевалил за 300, то воину присваивается звание Героя и выдается особая одежда (накидка героя)...

Можно еще долго описывать **Helbreath**, находя тонкие отличия или сходства с прототипами. Несомненно, это клон, но не одной определенной онлайн-игры, а как бы их симбиоз — много взято из Ульtime, поменьше из **Diablo**, совсем мало из **Asheron's Call** и **Everquest**...

И каково общее впечатление от игры? А вы знаете... совсем неплохо! Ведь взято-то от прототипов далеко не худшее и реализовано руками, а не иным местом. Так что подождем релиза и, прежде всего, приглядимся к цене, которую установят производители на **Helbreath**. Если она будет столь же привлекательна, как у корейских автомобилей по сравнению с европейскими, то почему бы и не поездить?.. в смысле — не поиграть?..

СИ-ONLINE

http://www.gameland.ru

TETRIS: ARENA

Пожалуй, одно из самых ярких и неординарных событий прошедшего года в игровом RU-Net'e — появление сервера tetris::arena (www.tetrisarena.ru).

Tetris::arena — это онлайн-тетрис для двоих. Игра ведется на два стакана по обычным правилам: непрерывно падают 4-х блочные фигурки, которые можно двигать и вращать. Полностью заполненная строка пропадает. Отличие от обычного тетриса лишь в том, что если убирать в своем стакане одновременно более одной строки, то противнику на дно стакана «наливаются» строчки, заполненные с вероятностью 50/50. Количество строк, вливаемых оппоненту,

всегда на одну меньше числа строк, которые вы убрали: сняли у себя две строки, одну влили противнику, убрали три — влили две и т.д. Больше трех строк одновременно влить невозможно. Скорость падения фигурок невелика, не мешает по ходу игры, поэтому играть в «кто дольше продержится» долго и не интересно. Основная цель игры — быстрее и больше вливать противнику, не засоряя при этом свой стакан.

По результатам всех игр ведется статистика и рассчитывается рейтинг каждого игрока. Начальный рейтинг равен 100. После игры рейтинг обоих игроков вычисляется по формулам:

$$W1 = W0 + 5 * L0 / W0$$

$$L1 = L0 - 4 * L0 / W0$$

где: **W0** и **L0** — рейтинги выигравшего (**winner**) и проигравшего (**loser**) до игры; **W1** и **L1** — результирующие рейтинги выигравшего и проигравшего.

Рейтинг никогда не может упасть ниже 100.

Для игры понадобится **Internet Explorer 4.0** и выше или **Netscape Navigator 4.07** и выше, также необходимо включить в браузере поддержку **Java**.

Официальный день рождения сервера **tetris::arena** 5 июля 2000 года. С этого момента сервер стремительно набирает свою популярность, число игроков растет в геометрической прогрессии. Через месяц после открытия на сервере было зарегистрировано 200 пользователей, через два — 1 тысяча. Через пол года, в конце января — свыше 7 тысяч пользователей. При этом пользователей, регулярно, не реже раза в неделю, посещающих сайт — свыше 1,5 тысяч. Ежедневно на сайте — до 500 посетителей, в день проводится 3-4 тысячи игр, за месяц — свыше 100 тысяч игр.

Популярность сервера подтверждается довольно высокими местами в рейтингах известных российских систем **web-статистики**: вторая десятка в **Spylog'e (www.spylog.ru)** в категории «Игровые серверы» и вторая сотня в рейтинге Рамблера (**www.rambler.ru**) по разделу «Развлечения». У

Проект www.lbn.ru.

tetris::arena есть форум — <http://www.talk.ru/forum/talk.ru.game.tetrisarena> и неофициальный сайт на <http://ta.heap.ru>. О нем рассказывали на «Маяке» и в программе **ЭхоNet** радио «Эхо Москвы».

В чем причина довольно высокой популярности **tetris::arena**? Наверное, в сочетании вечной игры с творческим энтузиазмом создателей сайта. Отметим, проект абсолютно некоммерческий, т.е. никакой прибыли своим создателям он не приносит. Просто **tetris::arena** сделан с любовью и на благо всем пользователям. Может быть, в этом главный секрет его успеха?

Создатели сервера tetris::arena

Проект **tetris::arena** раскручивают трое. Идея — **Алексей Талецкий a.k.a. slash**. Программирование — **Николай Терлев a.k.a. abarakus**. Дизайн — **Анастас Сафаров a.k.a. insider (chamber.ol.ru/insider)**.

Алексей Талецкий погиб 13 сентября 1999 года при взрыве дома на Каширском шоссе. Он жил в этом доме.

С **abarakus'ом** и **insider'ом** корреспондент СИ встретила лично морозным январским вечером в уютном кафе на Кузнецком мосту.

? Расскажите немного о себе.

abarakus: Мне 22 года, учился в МГУ, сейчас работаю в компании Фи-





Создатели сайта tetris::arena
Николай Теряев а.к.а. abarukus
и Анастас Сафаров а.к.а. insider.



зикон. Я программист. Занимаюсь разработкой образовательного программного обеспечения.

insider: Мне 21 год. Закончиваю ФизТех, собираюсь поступать в Полиграф. Серьезно работаю с компьютером лет 8. Умею программировать. Занимаюсь компьютерной графикой. Сейчас работаю веб-дизайнером в Информационном агентстве «РосБизнесКонсалтинг».

? Как образовалась ваша команда?

abarukus: Мы друзья. Я знаком со slash'om еще со школы, вместе учились два последних класса, заканчивали СУНЦ при МГУ. Insider учился со slash'om на одном факультете ФизТеха. Потом мы все вместе работали в Физиконе. Из нас троих сейчас там один я остался.

? Расскажите историю создания сервера tetris::arena.

abarukus: Идея создания такой игры на Java и через Интернет принадлежит slash'y, и без его, скажем так, «энергетики» ничего бы не вышло. Задумывался проект около трех лет назад. slash привел меня к себе на работу в Физикон (где я до сих пор и работаю) и мы стали заниматься этим вместе. Дело то шло, то нет, мы многое меняли в процессе, пока на одном из серверов ФизТеха не появилась какая-то версия. Сервер в то время был написан на Java, и никакого дизайнера у него не было. После смерти slash'a я остался единственным разработчиком и долго работал один. Сервер переписал на C++ и сделал некий дизайн. В то время в tetris::arena играли только люди с моей работы ну и еще десяток человек. Insider тогда работал у нас и предложил сделать дизайн для сайта и игры. Через месяц или два мы зарегистрировали домен и выложили туда все, что было. Далее началась рекламная компания: сначала по знакомым из icq, потом по irc, потом баннеры. За пару месяцев (официальный старт проекта 5 июля 2000 года) количество уникальных посетителей в день превысило 200 человек. Так что проект создали три человека: slash,

insider и я. Я считаю, что идея и дизайн больше сказались на успехе проекта tetris::arena, чем программирование.

? Как создавался дизайн сервера tetris::arena?

insider: Abarukus в Физиконе программист, а я там занимался трехмерной мультипликацией. Потом перешел на веб. Abarukus предложил мне сделать дизайн для Тетриса в Интернете. Я собрался с силами и нарисовал то, что вы сейчас можете лицезреть на tetrisarena.ru. Мне очень понравилась сама идея Тетрисарены. Дизайн шел очень легко и просто. Все оформление создавалось сразу и не менялось с момента первого запуска tetris::arena. Делалось все где-то за месяц, по-моему... С тех пор прошло много времени — я поменял работу и тетрисом практически не занимался. Сейчас я немного освободился и в ближайшее время буду добавлять в Тетрисарену новые цвета и т.п.

? Как получилось, что ты занялся дизайном?

insider: Я начал программировать компьютерную графику и однажды подумал, что все программы ведь уже написаны, и самому написать что-то новое практически невозможно. Так что лучше я буду их использовать. Больше пользы будет. Так я открыл в себе стремление и способности к дизайну, уже 2 года серьезно занимаюсь рисованием. Маслом пишу, рисую карандашом. Изучаю рисунок, живопись, шрифт, иллюстрацию. Пишу натюрморты, портреты. Готовлюсь к поступлению....

? Какие свои работы, особенно в области веб-дизайна, ты считаешь наиболее удачными? Что, на твой взгляд, лучше всего характеризует твоё творчество?

insider: Сложно сказать... Скорее всего, это проект <http://www.lbn>.

Monster in me.

ru/ и, без сомнений, — tetris::arena. Довольно интересным получился проект «Райский сад» (<http://www.raisad.ru/>). Из концептуального — monster in me (<http://chamber.ol.ru/insider/Gallery/innerworld.jpg>). Должно точно понравиться поклонникам Diablo. О моих работах была публикация в журнале КомпьюАрт 3'99.

? Во сколько лет ты начал программировать и когда ты написал свою первую игру?

abarukus: Когда программировать стал — не помню. Где-то в середине средней школы. Первая игра, наверное, была тетрисом. Писал я ее на ДВК на Паскале.

insider: Тетрис написать не сложно. Я тоже когда-то написал свой тетрис — Doomtris, тетрис с текстурами из Doom'a. Это был год 94-95-ый, Doom тогда был очень популярен. Я написал тетрис и использовал в нем элементы оформления из Doom'a — железная стена, заклепки и т.д. Мои друзья играли с удовольствием.

? Вы признаете только классический тетрис, когда падающие фигурки состоят из 4-х блоков? Ну, а к примеру, пентикс с дурацкими фигурками из 5-ти блоков?

abarukus и insider: (поморщившись) Нет.

? Вы работаете над сервером дома или на работе?

insider: На работе как-то не удобно, поэтому дома.

abarukus: Дома. На работе я работаю.

? Какие у вас компьютеры дома?

abarukus: Intel-815E, PIII-533EB, 256M, 15Gb, 17» Samsung 700IFT.

insider: Pentium II-450, Matrox Mystique g200.

? Часто ли и о чем пишете игроки?

abarukus: «Почему ни фига не работает?»

? А почему не работает?

abarukus: Потому что лохи. Вообще-то 2-3 месяца назад в Тетрисарену играло всего 20 человек в день. А сейчас уже 500 человек. Пик актив-

ности — конец рабочего дня. Сегодня пропускная способность сервера 64. В принципе, это искусственное ограничение. Планируемый лимит около 500. Конечно, бывают сбои. Потом, я последние 2 месяца много работал и почти не занимался сервером, не было времени. Проект фактически остался без поддержки. Но ничего, скоро мы выведем его на такое состояние, что он долго будет жить сам по себе, безо всяких сбоев.

? Сколько времени ты тратишь на работу с сервером?

abarukus: Когда как. Могу 3-4 часа присидеть, могу всю ночь.

? Сами играете в tetris::arena?

abarukus: Я, похоже, играл в Новый год. В Новый год на сервере было человек 6, в новостях был скриншот. Я раньше знал всех посетителей поименно. Бывало заходишь на Тетрисарену — со мной все здоровались. Теперь затерялся в толпе, никто уже не узнает, не здоровается. Только Vis иногда поприветствует.

? Женщины играют в tetris::arena?

abarukus: Играют, но плохо. По статистике около 10-20 % посетителей сервера tetris::arena девушки. Более точно трудно определить, так как не все пользователи при регистрации указывают пол.

? Многие жалуются, что на tetris::arena непонятный рейтинг. Как возникла эта система подсчета голосов?

abarukus: Эту систему мы придумали вместе со slash'om. В основу расчета рейтинга заложены следующие принципы:

- 1) Рейтинг нельзя догнать до нуля, он никогда не опускается ниже 100.
- 2) Если слабак выигрывает у крутого, то ему прибавляется больше. Если крутой выигрывает у слабака, то ему прибавляется меньше.
- 3) Суммарный рейтинг всех игроков всегда должен расти. Иначе не интересно.

Подъем рейтинга проходит по двум вариантам:

- 1) Если проигрывает игрок с рейтингом 100, то он ничего не теряет.
- 2) Если есть два рейтинга, то после игры всегда прибавляется больше, чем вычитается.



insider: Человеку всегда приятно много выигрывать и мало проигрывать. Мы потакаем желаниям игрока.

? Где сейчас ваш хостинг?

abarakus: Сервер **tetris::arena** недавно переехал на новый хостинг в популярный компьютерный клуб **AstalaViSta (www.astalavista.ru)** к **ViS'y**. Учредитель этого клуба **ViS** — заядлый игрок в **tetris::arena**. Он уверенно занимает первое место в рейтинге, еще никто не превзошел его по количеству проведенных и выигранных партий. Мы даже подумывали, может вместо **ViS'a** играет робот... Вначале **ViS** просил нас поставить у него в клубе локальную версию нашего сервера, так как посетители **AstalaViSt'y** заборили **Quake** и играют только в **tetris::arena**. По понятным причинам в локальной версии мы ему отказали, ведь проект **tetris::arena** — наша интеллектуальная собственность. Тогда **ViS** предложил нам хостинг на сервере своего клуба.

? Ваш сервер пытались взломать? И есть ли в этом смысл.

abarakus: Да, у нас есть сведения, что два человека взломали наш сервер и написали робота. В принципе, клиентскую часть взломать не так сложно. Взламывают программу, чтобы подменять игру на своей стороне. Здесь два варианта. Во-первых, можно читать. К примеру, противник вливает тебе три незаполненных линии, а ты в реальности получаешь на



своем стакане всего одну. Во-вторых, можно написать робота, т.е. программу, которая автоматически играет в **tetris::arena** вместо реального человека.

? Какие методы борьбы со взломом?

abarakus: Первый вариант, по идее, можно отследить. Ну, а что касается второго варианта, — то, как говорить «способ борьбы с марихуаной — легализовать марихуану». Мы планируем сами написать робота и выложить его на своем сервере.

? Как вы относитесь к неофициальному сайту tetris::arena ta.heap.ru?

insider: Приятно, что у нашего сервера есть фанаты. Это говорит о популярности.

abarakus: Стараюсь его не замечать. Т.е. официально мы не знакомы. Вообще-то он (создатель неофициального сайта **ta.heap.ru**) иногда нам немного помогает технически. К примеру, прописал **DNS** для нашего сервера.

? Аналогичные серверы в сети знаете?

abarakus и insider: (с улыбкой) Нет. Безусловно, существует куча сетевых тетрисов, но на 1 стакан. На наш взгляд, это безыдейно.

? Во что вы сами играете?

insider: Ни во что.

abarakus: Мы не играем, мы делаем игры. Программирование — мое хобби. А игры — это просто одно из приложений. Для меня интересна область, скажем так, «развлекательного соперничества».

? Чем еще вы увлекаетесь кроме компьютера?

abarakus: Я люблю музыку. Не люблю телевизор и журналов не читаю.

insider: Я занимаюсь брейком. Сплю

по 4 часа. Но сейчас главное — институт закончить.

? Планируете ли вы еще совместные проекты?

insider: Если будет время, — то с удовольствием.

abarakus: У меня есть несколько идей создания сайтов, в том числе и еще одного игрового сервера. Но пока это секрет.

? Желаем вам больших творческих успехов!

Неофициальный сайт

Создатель неофициального сайта **tetris::arena (http://ta.heap.ru)** Вячеслав Попов живет в Ростове-на-Дону. Оказалось, что по некой случайности его ник **slash**, т.е. такой же, как и у создателя **tetris::arena** Алексея Талецкого.

? Расскажи немного о себе: сколько тебе лет, чем занимаешься, где работаешь, учишься?

slash: Мне 23 года, работаю **web-технологом** в **W3D Group**.

? Как получилось, что у тебя такой же ник как и у Алексея Талецкого — slash?

slash: Мы просто «тезки». Так случилось, что в Сети я известен как **slash**. Да и в жизни тоже меня никто уже по-другому не называет.

? Ты любишь тетрис?

slash: Ну, конечно, мне нравится тетрис. Хотя особо им не увлекался, пока не увидел **tetrisNet**. Потом — Тетрисарену и сначала отнесся скептически... Это как сравнивать **www-чаты** и **irc**. Но потом посмотрел: дизайн нормальный, клиент отличный, статистика хорошая. В общем, запал... Сейчас уже редко захожу, а раньше — довольно часто.

? Ты играешь в tetris::arena со своими знакомыми?

slash: С разными — со знакомыми и незнакомыми. Главное — чтобы интересно было.

? Что тебе не нравится на tetris::arena?

slash: Система рейтингов, хотя с другой стороны, она хороша. Это как с демократией — плоха, но лучше ничего пока не придумали. Ну и еще ограничения сети — лаги... Но от этого никуда не деться.

? Почему возникла идея создания неофициального сайта tetris::arena?

slash: На официальном сайте информация очень плохо размещена. Например, команды консоли вы будете очень долго искать. Целью ставилось дать людям всю информацию о Тетрисарене.

? Как создавался вой сайт?

slash: Вначале в октябре прошлого года появилась страничка с расчетом рейтинга, чтобы отправлять на нее

Проект «Райский сад» www.raisad.ru.

Вячеслав Попов a.k.a. slash
Создатель неофициального сайта **tetris::arena ta.heap.ru**.



людей, которые не читали правил или не поняли смысла формул. Далее это обросло всяким...появился, с позволения сказать, дизайн. На сайте — я сам и швец и жнец, хотя от помощников бы не отказался

? У тебя на сайте есть клиентские программы tetris::arena. Какой в них смысл без сервера?

slash: Просто я выложил их для всеобщего изучения, любой человек может взять их с сервера. В исходниках можно много узнать о работе Тетрисарены и, следовательно, лучше играть!

? Часто ли посещают твой сайт, пишут ли тебе?

slash: Писем пока не получал. С 7-го ноября (начал вести статистику) на конец января было свыше 5 тысяч хитов. Приходят с Яндекса неплохо. В основном, заходят на форум — 46,28 % всех хитов.

? Часто ли ты занимаешься своим сайтом и где?

slash: Захожу каждый день, хотя ничего глобального там не происходит. Возможно, скоро появится галерея игроков. А занимаюсь им... на работе, дома у меня и компа-то нет.

? Какой у тебя компьютер?

slash: **Celeron 300, 128Mb, 17»** монитор... ну и далее стандартная комплектация... в общем для работы. Играю в **quake3arena, red alert 2, fallout 1,2, tactics**.

? Есть ли у тебя увлечения кроме компьютера?

slash: Раньше много чего было, а сейчас — в основном работа... В свободное время — друзья.

http://www.gameland.ru

#15(96), АВГУСТ 2001

СИ-ONLINE

DOWNLOAD: РАБОТАЕМ С СЕТЬЮ!

Fast Browser ver. 3.4 (shareware)

Разработчик: Seanu
Размер: 1226 Кб
Интернет: <http://www.fastbrowsers.net>

Без преувеличения будет сказано, **Fast Browser** — это один из лучших интернет-браузеров на сегодняшний день. По гибкости и функциональности он значительно превосходит таких именитых соперников, как **Internet Explorer** и **Netscape Navigator**. Настоятельно рекомендую к использованию всем читателям Страны Игр, которые время от времени посещают просторы всемирной сети!

Данный призыв подкрепляю фактами, описывающими возможности продукта:

— Расширенная функция мульти-страничного просмотра — до 180 **web-страниц** в одном окне с удобной навигацией

— Функция голосового воспроизведения содержимого сайта, в том числе и на русском

— Перевод текстов прямо в окне (включая англо-русский вариант)

— Метапоиск с использованием около 500 поисковых систем и более чем 100 тематических разделов

— Сканирование страниц на предмет исследования **URL**: программа найдет все имеющиеся на странице ссылки и выдает по ним подробную статистику (состояние, дата, размер, название материнского сервера и т.д.)

— Функция быстрой загрузки: отключение одним нажатием кнопки картинок, анимации и даже скриптов.

— Управление **Cookies**: статистика, фильтрация и отключение

— А также: мини-блокнот, организация страниц в группы (для последующей их одновременной загрузки), локальный просмотр **HTML** и **Flash** и многое-многое другое...

Имея столь внушительный набор функций, данный браузер отлично подходит как любителям серфинга, так и профессионалам, желающим найти интересующую информацию быстро и с комфортом. Теперь нет необходимости открывать по пять окошек **Microsoft**'овского браузера и, следовательно, занимать драгоценную оперативную память. Очень помогает в работе использование групп — вместо утомительной поочеред-

ной загрузки серии сайтов можно нажатием одной кнопки открыть сразу хоть десять страниц.

Перевод текстов — вещь тоже замечательная, особенно для геймера, желающего узнавать игровые новости не только с англоязычных серверов, но и с французских, немецких и даже японских сайтов.

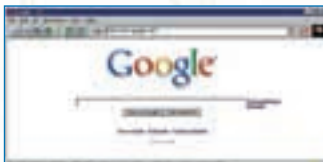
Единственный недостаток продукта — более долгая по сравнению с **IE** загрузка. От себя хочу добавить, что пользующийся **IE** после ознакомления с **Fast Browser** я перестал, полностью перейдя в работе на последний, вот только иногда дернется инстинктивно рука к синему ярлычку...

Вот что значит — привычка!

1X Net Browser ver. 0.99

Разработчик: Science Traveller International
Размер: 1400 Кб
Интернет: <http://www.scitrav.com/1X>

1X Net Browser сильно отличается от современных продуктов схожей категории, так как он предназначен главным образом для профессионалов и исследователей Интернета. Действительно, такие функции, как встроенная модемная статистика, «информационный серфинг» (сбор и сохранение отдельных частей сай-



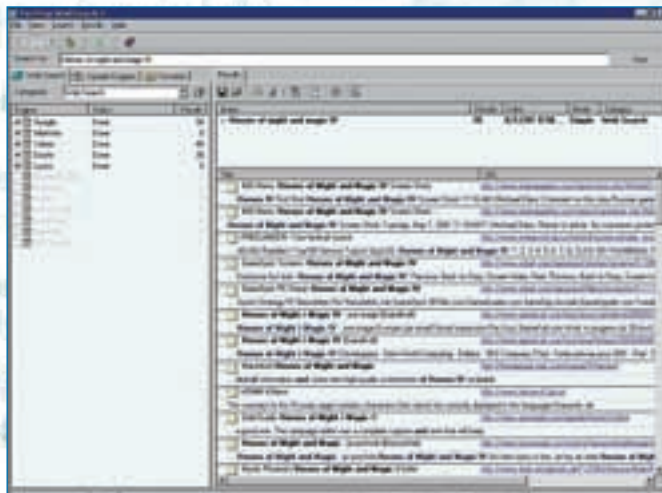
тов), определение возраста страниц и многие другие будут наиболее полезны для желающих сделать «срез» какого-либо слоя всемирной сети или собрать подробную информацию на определенную тему.

Тем не менее, данная программа не будет лишней и в коллекции простого пользователя. К примеру, благодаря функции «**paper-save**» можно заметно сэкономить бумагу при распечатке страниц на принтере (на собственном опыте знаю, как это неприятно — печатать дуррацкие баннеры!).

Приятно и то, что браузер абсолютно бесплатен и мал в размерах.

FistStop WebSearch Standard Edition ver. 2.0

Разработчик: Brush Systems Group, Inc
Размер: 904 Кб
Интернет: <http://www.fiststopwebsearch.com>



Поиск в Интернете становится спортом. Доказательство тому — недавно прошедшие соревнования на кубок Яндекса. Сие состязание мало походило на привычные интернет-конкурсы и уж тем более на какие-либо спортивные дисциплины. От участника требовалось проявить смекалку, сообразительность и невероятную проворность (к слову говоря, задания во втором туре соревнований требовали и немалой эрудированности).

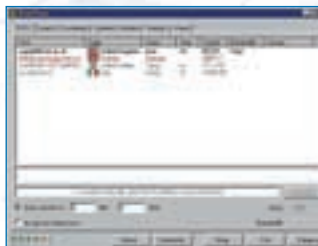
Поэтому спортсменам-поисковикам я бы советовал пользоваться не привычными «снарядами» — Яндексом, Апортом и т.д., а универсальным средством метапоиска — **FistStop WebSearch**. Данная программа использует оригинальный алгоритм, суть которого заключается в сборе и обработке данных с различных поисковых систем Интернета (**Yahoo**, **altavista**, **google** и т.п.). Важно отметить, что **FistStop WebSearch** напрямую обращается к поисковым базам, минуя промежуточные страницы.

В итоге получается существенная экономия времени и сил!

BearShare

Разработчик: Free peers, inc
Размер: 1360 Кб
Интернет: <http://www.bearshare.com>

С кончиной ненавистного всем попсовикам-затейником **Napster'a** спрос на специализированные mp3-поисковики значительно вырос. На борьбу с дефицитом бросились толпы добровольцев из числа мелких софт-компаний, промышленяющих продажей shareware-продуктов в Сети.



Просмотрев около десятка претендентов на настоящее обозрение, я решил остановиться на скромной по размерам программке с претенциозным названием **Bearshare**, предназначенной для поиска и скачивания mp3 файлов. Помимо действительно удобного поиска, данный продукт может похвастаться и встроенным мониторингом соединения. По сравнению с **Napster'om** **Bearshare** выгодно отличается отсутствием рекламы и быстрой навигацией. «Битые» адреса выделяются красным цветом, поэтому нам не придется «методом тыка» выискивать рабочие ссылки из дюжины предложенных.

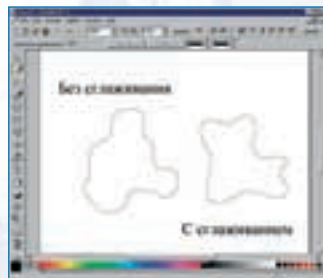
Xara X

Разработчик: Xara Ltd
Размер: 6470 Кб
Интернет: <http://www.xara.com>

Напоследок я припас самое интересное и любимое.

Xara X — это профессиональный редактор векторной графики, ведущий свое происхождение из знаменитого пакета графических редакторов и утилит **CorelDraw** австралийской фирмы **Corel!**

Наибольшее применение этой программы у наших читателей видится в оформлении веб-страничек. Этому способствует простой в освоении интерфейс,



удачная подборка инструментов, векторное сглаживание и работа с кистями.

Помимо этого, **Xara X** позволяет создавать еще и анимационные ролики.

ONLINE

«Три Королевства» — это широко известная и всеми читаемая китайская эпическая поэма о борьбе между тремя граничащими вселенными.

«Три Королевства» — это сочетание RTS и RPG с добавлением научной фантастики и средневековой фэнтези.

Пройдя через пространственные ворота, вам предстоит вести войну против армий Древнего Китая, средневекового магического королевства и футуристического механизированного мира.

Каждая вселенная будет заполнена мифическими существами, такими, например, как летающий Кирин и огнедышащие драконы.

Вы столкнетесь лицом к лицу с перевоплощениями киборгов, а так же с обезьянами Шаолинь.

Ваша задача: изучить технологию военного искусства, освоить науку магии и завоевать три королевства.

Три Королевства II



Судьба легендарной территории «Трёх Королевств» в ваших руках

- * RTS с элементами RPG
- * Три разнообразных мира с более 50 видами юнитов
- * История развивается вокруг 12 основных героев
- * Поддержка игры по сети через модем, LAN и Internet
- * Редактор карт и миссий
- * Поддержка 3D звуковых карт A3D, EAX и Dolby Surround Sound

Системные требования:

Windows 95/98; Pentium Celeron 300; 64 Mb RAM; 8x CD-ROM;
звуковая карта, совместимая с DirectX 6.1;
видеокарта, совместимая с DirectX 6.1; 150MB свободного места



ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА



©2001 DS Game, Inc.

©2001 «Руссобит-М».

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

тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru

адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;

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. 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

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

ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE

Максим Заяц

Советы по прохождению игры

История 1: Эдвард Карнби

Благополучно приземлившись в саду, мы идем направо (2 экрана). После этого должен состояться сеанс связи с Элином, в ходе которого мы выясним, что перепуганная девушка оказалась на крыше особняка и ей там очень не нравится. Пообещав как можно скорее спасти ее, мы идем дальше по мрачной дождливой аллее. Миновав арку, мы замечаем кровь на ступеньках каменной беседки -



и заходим внутрь. Здрасьте... Внутри над телом какой-то мерзкой твари сидит тяжелораненый местный обитатель. Он решительно отказывается от нашей помощи и советует как можно скорее уносить ноги из этого проклятого места. Да мы бы и сами рады, но вот работа... и девушка... Отойдя от беседки буквально на несколько шагов, мы слышим сзади выстрелы и чей-то протяжный крик. Похоже, нашего недавнего знакомого все-таки кто-то доел. Ну, точно: заглянув в беседку, мы видим пустой пол с лужами крови. Пустой? Не совсем: включив фонарик (клавиша <S>), мы находим на полу бронзовый ключ от ворот. Он лежит как раз в том месте, где минуту назад находился раненый садовник. Подобрал ключ, мы доходим до конца аллеи и с его помощью открываем ворота. Наша задача на ближайшие пять минут: добраться до



подвалов особняка, по возможности не сделав при этом ни единого выстрела. Забрав лежащие в нижней части экрана магнелиевые патроны, мы проходим в арку, а затем налево - в ворота. На милых собачек пока можно не обращать никакого внимания: заняты они, им не до нас. Подобрал лежащие на земле патроны, мы подходим к фонтану... я же сказал, не обращать внимания на собачек. Забрав лежащую возле фонтана аптечку, мы возвращаемся к лестнице и поднимаемся по ней наверх, к террасе. И вот тут милым собачкам внезапно становится "до нас", еще как "до нас"... Первая тварь устремляется к нам с нижней части экрана - мы бежим наверх и заворачи-

ваем направо. Сейчас наша задача: обогнуть каменную террасу, уворачиваясь от собачьих клыков, и подняться вверх по лестнице справа. Тут собачки внезапно отстанут. Не то, чтобы они не умели бегать по ступенькам... просто испугались кого-то. Перед нами находится аллея в форме перевернутой буквы "Г", и напугавший собачек "кто-то" как раз доедает кого-то на углу. И вот отсюда нам нужно бежать! Завернув за угол и подбежав к воротам в конце аллеи, мы захлопываем их перед носом у хищной твари. Уф! Теперь можно немного перевести дух и, обогнув "бассейн" справа, повернуть колесо, спускающее воду.

Думаете, монстр уже забыл про нас и ушел доедать оставленную в аллее жертву? Как бы не так! Она дохлая, значит, уже никуда не денется. А им, монстрам, прежде всего интересны еще живые - их можно пугать. Вот и сейчас наш "кто-то" чудесным образом телепортируется за ворота и поджидает нас возле опустевшего бассейна. Лучший способ избежать неприятностей - просто пробежать мимо него и спуститься вниз по лестнице в подвал особняка.

Подвал заполнен водой примерно по пояс - это мы выясняем, едва сделав первый шаг. По узкому коридору мы бредем вперед до тех пор, пока не оказываемся в довольно большом зале. Чувство опасности подсказывает,



что пересечь его без драки вряд ли удастся. И точно: стоит нам оказаться в середине зала, как из воды появляется неведомая тварь с явным намерением сожрать незваного гостя. Лучший способ борьбы с ней - стоя в центре зала с револьвером наготове, быстро разворачиваться при появлении монстра и стрелять, стрелять, стрелять... Несмотря на свою способность появляться и исчезать без предупреждения, монстр вполне материален - во всяком случае, пули на него действуют. Ну и хорошо... Идем дальше - в узкий коридор через проход в дальнем правом углу зала. Здесь воды уже поменьше, и на стене закреплена лестница. Поднявшись по ней наверх, мы бредем по проходу, стараясь не обращать внимания на воду и разбросанные под ногами груды камней. Решетчатая дверь в конце прохода завалена, поэтому мы выбираемся наверх и подбираем лежащие на полу "спасательные амулеты", каждый из которых позволяет нам один раз сохранить игру. Кстати, хорошая мысль!

Израсходовав один из амулетов, мы заходим в дверь слева. В дальнем левом углу этого помещения можно найти магнелиевые патроны для револьвера и фосфорные - для дробовика, сам трехствольный дробовик (он прислонен к столу) и аптечку (она лежит на столе). Забрав все полезное и нужное, мы переходим в другую часть помещения и заглядываем в гроб. Вообще, опасное это занятие - заглядывать в гробы, лежащие в подвале заброшен-

мер, лежит Элин... Элин????!! Почудилось... Гроб пуст, в нем лежит только позолоченный ключ. Забрав ключ, мы с его помощью открываем решетчатую дверь и поднимаемся по лестнице на первый этаж особняка.

Какая странная дверь-зеркало... И самое неприятное - ее нельзя открыть с этой стороны, а значит, в подвал мы уже не попадем. Ну да ладно, по крайней мере, Элин жива и здорова - разве что напугана и злится, но для здоровья это не опасно. Однако, по окончании сеанса ра-



диосвязи свет в прихожей как-то подозрительно гаснет. Самое время заглянуть в Inventory и вооружиться недавно найденным дробовиком. Из темноты к нам приближается неумолимый монстр, ожидания которого мы коварно обманули перед входом в подвал. На этот раз он желает взять реванш, и нам ничего не остается, кроме как принять бой. По идее, одного точного выстрела сразу из трех стволов должно быть достаточно... Покончив с монстром, мы поднимаемся по лестнице на второй этаж и поворачиваем направо. Возле стены стоит какой-то шкаф, а за ним находится дверь, ведущая в комнату, где нас ждет Элин. Шкаф можно отодвинуть, хорошенько поднажав на него справа. После этого стоит заглянуть в комнату и пообщаться с нашей очаровательной спутницей, которая подозрительно быстро оправилась от первого испуга и горит жадной деятельностью. Мы помогаем Элину выбраться на крышу, а сами принимаемся за изучение оставленных в комнате предметов. В первую очередь интерес представляет дневник с буквой "А" на обложке (он лежит на столике возле кровати) и фотография, стоящая на комодке напротив. Покопавшись в ящике стоящего в углу секретера, мы находим диктофон и статуэтку акробата (и кто сказал, что это акробат?). Теперь все интересное закончилось, и мы можем двигаться дальше. Видите зеркало, висящее напротив двери? Смотрим на карту... правильно, никакое это не зеркало, а еще одна секретная дверь. За ней начинается лестница, ведущая в подвал. Ступившись вниз (лестничных пролетов будет два + дверь между ними), мы заворачиваем за угол и попадаем в тупик. Дверь, ведущая в лабораторию, закрыта - мы можем только посмотреть в глазок. Посмотрели?



Подбираем лежащие справа от двери амулеты и возвращаемся наверх, в комнату.

Покинув комнату и спустившись на первый этаж, мы зажигаем свет в холле (выключатель находится на стене слева от лестницы) и забираем лежащие на столике амулеты. Отметив в памяти стоящие на другом столе часы, мы выходим из холла в коридор через единственную открытую дверь (она находится справа от лестницы). И в коридоре мы встречаем старого индейца, который весьма хорошо сохранился по сравнению со всеми остальными обитателями этого особняка. Индеец рассказывает нам о библиотеке и отдает очередную связку медальонов. Самое время воспользоваться одним из них...

Мы идем по коридору направо (здесь и далее направление указывается относительно персонажа) и поворачиваем выключатель на стене. Загораются лампы. Еще буквально полшага... Ага: из дальнего конца коридора слышатся крики и выстрелы. Там, за углом, кого-то увлеченно доедают зомби - крепкие парни, для избавления от ко-



торых придется потратить 9 патронов для дробовика - на каждого. Значит, нам туда не надо. Разворачиваемся назад, возвращаемся к двери и на этот раз идем по коридору налево, до конца. Забрав лежащую на комодике коробку патронов, мы решительно открываем дверь, которая находится справа от лестницы. За дверью находится другая лестница - на этот раз винтовая. По ней мы поднимаемся на чердак, зажигаем свет и забираем лежащий за дверью гранатомет. Приятная штука: с ним в руках как-то сразу начинаешь чувствовать себя увереннее. Забрав гранатомет, мы проходим в дальний конец комнаты и еще раз связываемся по радиис с Элин. Она рассказывает нам о тайнике в полу чердака, о семи потерянных статуэтках и о том, что дом этот ей, в общем, не нравится. Тоже мне новость... Мы выходим с чердака, спускаемся вниз по винтовой лестнице и, вновь оказавшись в коридоре первого этажа, открываем дверь с буквами "Н.М." (она находится слева от лестницы). И сразу же готовим дробовик. Проанонсированные недавно зомби обосновались также и в этом коридоре. Как уже говорилось выше, для того чтобы избавиться от одного бродячего мертвеца, нам понадобятся три залпа из трехствольного дробовика - всего 9 патронов. Зомби в коридоре не один, а с подружкой - так что $9 \times 2 = 18$ патронов. Такой расход из-за каких-то не вовремя оживших паршивцев. В дальнем конце коридора мы находим аптечку и патроны, после чего возвращаемся на угол и открываем еще одну дверь с буквами "Н.М.". За ней нас ждет полутемный кабинет, в котором обитают пауки. Хищные твари имеют дурную привычку неожиданно сваливаться людям на голову с потолка - и сразу же начинают кусаться. По счастью, до бронированных панцирей эволюция в данном случае не додумалась - для того чтобы избавиться от паука, нам достаточно будет одного выстрела из револьвера. Правда, всего пауков будет трое - но нападают они по-джентельменски, по очереди.



Рассмотрев витрину с моделью корабля, мы отыскиваем в комнате две коробки патронов, фотографию и маску волка и затем выходим из кабинета. Из коридора, в котором мы сражались с зомбаками, нужно вернуться в главный коридор первого этажа. Впрочем, теперь и здесь приходится держать дробовик наготове. Рычащие и кушающие кого-то зомби в количестве трех штук теперь разбрелись по коридору. Эх, жалко патронов! Теперь нам нужно пройти по коридору направо, попутно избавляясь от наглой нежити, и открыть дверь в конце. Еще один коридор - на этот раз маленький и темный. В нем нас поджидает еще пара зомби. Закончив стрельбу и открыв первую дверь (вторая, увы, пока еще заперта), мы попадаем в кабинет Ричарда Мортонна. Зажигаем свет и начинаем обход далеко не маленького помещения. Итак, вот что нам предстоит отыскать (двигаясь по часовой стрелке): чашу с водой (стоит на столе), ломик (лежит в углу на ящиках), завешание (спрятано в ящике письменного стола), книгу (стоит на полке слева), дневник с буквой "О" на обложке (лежит на комодике справа), фляжку (стоит в углу рядом с монстром), научный журнал (лежит на столике под картиной), картину "Круг камней" (висит на стене над столиком), дверь, ведущую в холл (ее нужно открыть), аптечку (между дверью и шкафом), коробку патронов (лежит на полке напротив фотографии маленького Обеда Мортонна). Уф! Ничего не забыли? Ах да, монстр... Но он безобидный, пока только пугает. Наполнив фляжку водой из чаши, мы готовим дробовик и возвращаемся в маленький темный коридор.

За время нашего отсутствия здесь откуда ни возьмись появились еще два зомби. Избавившись от них, мы уже с некоторой опаской выходим в большой коридор, который, по счастью, пуст. Теперь нам вновь нужно пройти в



западной крыло особняка - точнее, в коридор, скрывающийся за дверью с буквами "Н.М.". Тоже никого... Странно. Открыв вторую дверь "Н.М.", ведущую в кабинет с пауками, мы подходим к витрине и устанавливаем фляжку с водой на весы слева от модели корабля. В результате этой нехитрой операции на втором этаже холла открывается тайник за одним из портретов (с исследователем Арктики и кораблем). Вернувшись в холл (по дороге придется повоевать с двумя зомби, пробравшимися в коридор между дверями "Н.М."), мы поднимаемся по лестнице на второй этаж и отодвигаем в сторону второй слева портрет. За ним в небольшой нише висит позолоченный ключ, который должен открывать дверь, ведущую в восточное крыло особняка.

Дверь эта находится в конце маленького темного коридора, напротив кабинета Ричарда Мортонна. Открыв ее только что найденным ключом, мы видим... правильно, монстра. Он радостно прыгает на нас, мы радостно стреляем в ответ, и в результате через десять секунд комната становится безопасной как ясли. Забрав лежащие на полках напротив двери аптечки (2 штуки), мы подходим к журнальному столику и присваиваем себе маленький золо-



той ключик. Что еще интересного осталось в комнате? Статуя совы. У, какая! Чем бы ее "напугать"? Маской волка! Надев маску на статую, мы достаем из тайника стальной ключ и возвращаемся в маленький темный коридор. Здесь нас традиционно поджидают еще двое зомби. Расправившись с ними, мы выходим в главный коридор первого этажа и перебираемся в западное крыло особняка. Мы уже побывали за дверью слева от лестницы и за дверью справа от лестницы, а вот по самой лестнице так до сих пор и не поднимались. Непорядок. Поднявшись по ступенькам на второй этаж, мы открываем дверь маленьким позолоченным ключом.

Мы вновь оказываемся в коридоре - на этот раз в главном коридоре второго этажа особняка. Здесь нас настигает очередное радиосообщение от Элин. Приняв к сведению еще несколько фактов из истории семьи Мортоннов, мы зажигаем свет в коридоре и идем направо. И тут на нас бросается монстр - один из тех, что любят появляться без предупреждения и исчезать с добычей, пугая



игроков, сидящих у монитора. Карнби проще - по нашей команде он поднимает дробовик и подстреливает монстра. Вообще, следует готовиться к тому, что хищные твари будут появляться в этом коридоре постоянно. Теперь нам нужна ближайшая открытая дверь. Вот она. Уау! Комната с колоннами и стеклянным потолком - моя давняя мечта. Вот только в мечтах у меня никогда не было монстра со щупальцами, который внезапно появляется из-под кровати и отбрасывает гостей назад. Пули его не берут, хотя... если сбить выстрелом висящую над кроватью лампу, в комнате начнется небольшой пожар, которого осьминогу не пережить. Покончив с монстром, мы забираем амулеты и аптечку (лежат на каминной полке справа), а также три коробки патронов и ракетницу (лежат на туалетном столике слева).

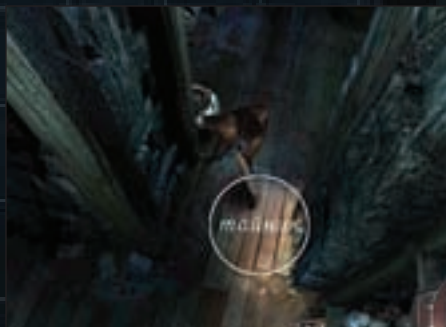
Выходим в коридор. Двойная дверь справа ведет обратно в холл. Однако, прежде чем отправиться туда, пройдем еще немного вперед. Коридор раздваивается: его основная часть небольшим лабиринтом уходит в восточное крыло особняка, а влево отходит небольшой коридор с двумя дверями. Дальняя дверь заперта - она ведет на северную лестницу особняка. Ближайшая дверь (с корич-





невмы вставками) открыта. За ней находится двухъярусный кабинет. Мы зажигаем свет и забираем лежащую возле двери аптечку, а затем поднимаемся по лестнице на возвышение, где стоит письменный стол. Ящички стола закрыты, и это безрадостно, но в качестве компенсации на столе лежит дневник с буквой "А" на обложке. Изучив его, мы возвращаемся обратно в коридор, а оттуда через двойную дверь попадаем на второй этаж холла. Кстати, в кабинете могли появиться трое зомби - но буквально на секунду и без малейшего урона для здоровья нашего главного персонажа. А вот двое монстров, поджидающих нас в холле, вполне реальны, и если не принять спешные меры, они расправятся с Эдвардом в считанные секунды. Покончив с монстрами, мы подходим к дальнему правому портрету (он висит возле шкафа). Не правда ли, этот член семейки Мортон очень похож на каменный бюст, установленный в холле на первом этаже? Спускаемся вниз по лестнице, дабы проверить возникшие подозрения. Если подойти к установленному перед лестницей бюсту слева и хорошенько навалиться на него, каменный постамент сдвинется вправо - и в зеркале мы увидим отражение его задней стенки, на которой выбиты инициалы "Н" и "М" (Harold Morton). Кстати, на передней части постамента имеется кодовый замок, и код должен состоять из двух букв! Установив на дисках буквы "Н" и "М", мы поднимаемся по лестнице на второй этаж холла и подходим к открывшемуся портрету Гарольда Мортон. В тайнике за ним висит маленький ржавый ключ, которым нам вскоре предстоит воспользоваться. Главное - не забыть про монстра, который появляется возле картины сразу после того как мы уходим от тайника.

Спустившись в холл первого этажа, оттуда мы выходим в главный коридор, поворачиваем налево и идем к двери, ведущей на чердак (она находится справа от лестницы). Поднявшись по винтовой лестнице, мы открываем дверь наверху, заходим на чердак и открываем ключом дверь в дальнем конце первой комнаты. Во второй комнате нас поджидают новые враги - две юрких твари с длинными острыми жалами. Они очень быстро передвигаются, но панически боятся света - и это качество можно использовать против них. Отгоняя монстров светом фонарика, мы расходуем на них драгоценные патроны до тех пор, пока всякое движение в комнате не затихает. Теперь можно немного оглядеться и отыскать спрятанные по углам коробки патронов и зажигалку. В дальнем углу комнаты ес-



ть еще одна дверь. Открыв ее, мы попадаем в небольшой коридор, а оттуда - в следующее помещение. Теперь нужно внимательно смотреть под ноги. Помните, Элин предупреждала нас о тайнике в полу? Прикрывающие тайник доски немного отличаются по цвету от всех остальных, к тому же даже по звуку можно определить, что под ними находится пустота. Выломав доски ломиком, мы находим в тайнике два ключа - обычный и позолоченный. Еще одна дверь приводит нас в следующее помещение. Оставаясь у входа, мы видим, как по потолочным балкам деловито пробегают уже знакомые нам хищные пауки.



Что ж, кто предупрежден - тот вооружен. Отыскав в комнате две коробки патронов, мы останавливаемся возле кровавого пятна на полу и, нажав клавишу <SHIFT>, поднимаем фонарик наверх. Вот они, паучки. Вместе с фонариком поднимается револьвер - семь точных выстрелов, и семь хищников прекращают свое бессмысленное существование. В дальнем конце комнаты на ящичке установлена свеча. Пожалуй, стоит зажечь ее - может быть так будет хоть немного светлее. Щелкнув зажигалкой, мы разжигаем небольшой огонек - и он сразу же ощутимо отклоняется в сторону. Похоже, за ближайшей стеной находится еще одно помещение, и небольшой сквозняк - результат плохо подогнанных досок. А что если попробовать на них наш ломик? Ага, в результате получился пролом, в который вполне может протиснуться человек. Что мы и сделаем, держа наготове дробовик и фонарик.

Выбравшись из пролома, мы оказываемся в темном коридоре. В луче фонарика мелькают знакомые изломанные тени. Эти твари боятся света? Отлично, мы так и будем стоять возле пролома и освещать коридор фонариком, периодически стреляя из дробовика. После того как с монстрами будет покончено, мы отправляемся на поиски аптечки, которая лежит среди всякого хлама на столе в дальнем конце коридора. Забрав аптечку, мы заходим в ближайшую дверь. Это спальня некой пожилой леди, которая, ничуть не удивившись нашему визиту, просит нас сжечь библиотеку и делает один весьма оптимистичный прогноз относительно нашей напарницы. Пообщавшись со старушкой, мы покидаем спальню и проходим в противоположный конец коридора. Здесь на стене нахо-



дится выключатель, а рядом с ним - закрытая дверь, ведущая на северную лестницу особняка. Открыв дверь с помощью позолоченного ключа, мы спускаемся вниз по винтовой лестнице, стараясь не обращать внимания на типично голливудские декорации - вспышки молний и дикие крики. По дороге мы отпираем дверь, ведущую на второй этаж. Оказавшись на первом этаже, стоит поправить потрепанное в схватках с монстрами здоровье с помощью аптечки и перезарядить верный дробовик. Сразу за дверью нас поджидают два зомби, избавиться от которых нужно с максимально возможной скоростью. Расправившись с нежитью, можно оглядеться по сторонам. Мы оказались в крошечном темном коридоре с четырьмя дверями. Большая дверь справа ведет в библиотеку особняка. Сейчас она закрыта, также как и дверь слева. Мы можем открыть только ту дверь, которая находится напротив. Через нее мы попадаем в главный коридор первого этажа и оттуда по лестнице поднимаемся на второй этаж. Оказавшись в главном коридоре второго этажа, мы идем направо до "развилки" и затем сворачиваем налево - к двухъярусному кабинету (дверь с коричневыми панелями). Оказавшись внутри кабинета, мы по лестнице поднимаемся к письменному столу, установленному на возвышении. Теперь у нас есть ключ от ящичка стола: мы открываем его и достаем половинку фотографии (на обороте написано число "2518") и чеканный



ключ от библиотеки. Прежде чем отправиться в библиотеку, нам предстоит найти вторую половинку этой фотографии. Для этого нам придется вернуться на "развилку" главного коридора второго этажа и отправиться по нему в восточное крыло особняка. В дальнем конце коридора (за бюстом Ричарда Мортон) находится закрытая дверь, которую мы можем открыть маленьким стальным ключом. За дверью нас поджидают монстры и целая куча полезных предметов: ключ от второй двери библиотеки, амулеты, патроны, еще один дневник и вторая половинка фотографии с числом "1408" на обороте.

Теперь мы можем отправиться в библиотеку. Для этого придется вернуться к развилке (по дороге подстрелив троих зомби), пройти до конца короткий отрезок коридора (мимо двери двухъярусного кабинета) и открыть дверь в конце. Через эту дверь (недавно открытую) мы попа-



даем на северную винтовую лестницу и спускаемся по ней на первый этаж. В маленьком темном коридоре нас могут поджидать зомби... а могут и не поджидать - все зависит от настроения. Открыв ключом двойную дверь библиотеки, мы заходим внутрь, связываемся по радию с Элин и зажигаем свет. Вот это, я понимаю, библиотека! Пожалуй, во всем особняке не найдется зала, сравнимого по размерам с этим хранилищем знаний. Правда, используются эти знания для целей самых что ни на есть гадостных, но на то мы и здесь, чтобы все исправить и восстановить по местам. Прежде всего мы должны прочесть лежащий на столе слева дневник Джереми Мортон (книга с буквой "J" на обложке), затем - лежащую на подставке справа биографию (толстая книга без заглавия). После этого мы обходим зал библиотеки по часовой стрелке и поднимаемся по лестнице на второй этаж, по дороге прихватив лежащую на площадке коробку с ракетами. На втором ярусе библиотеки, рядом с лестницей, ведущей наверх, установлен пульт с четырьмя цифровыми дисками. Слева от пульта на полу виднеются царапины от секретной двери, которая должна открыться при наборе правильного кода. Так, а код у нас будет... $2518 + 1408 = 3926$ (сумма чисел, написанных на обороте половинки фотографии). Вводить его надо слева направо, в верхнем ряду - "3", "9", в нижнем - "2", "6". Если код был введен правильно, слева от лестницы откроется дверь, ведущая в секретную комнату. Заглянув внутрь, мы зажигаем свет и, прихватив телескоп, поднимаемся на третий ярус библиотеки.

К ближайшему шкафу прислонена металлическая лестница. А вот и окно, через которое мы можем выбраться на крышу! Правда, прежде чем нам удастся сделать это, в библиотеке погаснет свет, и на Эварда нападёт некая летающая тварь - пока еще шутя, разминки ради. После того как тварь исчезнет, мы собираемся вверх по лестнице и через окно выбираемся на крышу особняка. Повернув направо, мы осторожно пробираемся по карнизу к обзорной башне. Осторожно!!! На карнизе нас поджидает неведомо как забравшаяся на такую высоту собака-монстр. Подстрелив ее, мы поднимаемся по лестнице в об-



зорную башню, забираем лежащие там амулеты и устанавливаем телескоп на подставку в окне. Теперь мы должны навести телескоп на верхнюю часть крепости и, с помощью клавиши <SPACE> установив увеличение на X400, разглядеть дату "1692", выбитую на камне над одним из окон. После этого мы замечаем в окне крепости какого-то человека, и затем Элин связывается с нами по радиации и сообщает, что, возможно, Мортон - ее отец. Час от часу не легче! Переважив полученную информацию, мы возвращаемся в библиотеку (на карнизе нас вновь поджидает собака-монстр) и спускаемся по лестнице на второй ярус, в секретную комнату. В прошлый раз мы не успели все здесь хорошенько разглядеть - сейчас у нас есть шанс исправить упущенное. Прежде всего мы должны установить давным-давно найденную статую акробата поверх таких же, как она, собранных в пирамиду



в стенной нише. Завершив пирамиду своей статуэткой, мы открываем секретную панель в стене слева. За ней скрывается пульт с кнопками, на котором мы должны набрать очередную код. Какой? Выбор у нас небольшой. Очевидно, кодом будут цифры, высеченные на стене крепости: "1692". Получилось - после того как мы ввели код, на втором этаже холла открылся еще один портрет - на этот раз с ученым, держащим в руках телескоп под руку с уже знакомым нам индейцем. Разобравшись с пультом, мы начинаем осматривать полки у стены слева. Прежде всего мы должны забрать оттуда статуэтку бизона, затем отыскать листок бумаги с "загадкой" Джереми Мортон. Эту надпись можно прочесть даже без зеркала: "Ключом к портретам являются даты рождения тех, кто на них изображен". Забавно: значит, портреты хранят в себе еще одну тайну. Даты, даты... Итак (слева направо): Ричард Мортон - 1852, Арчибалд Мортон - 1874, Джереми Мортон - 1899, Говард Мортон - 1931. Впрочем, у нас остался еще один "неоткрытый" портрет - им-то мы сейчас и займемся.

Помните книги, упомянутые в завещании Ричарда Мортон, и довольно загадочную схему? На самом деле, все довольно просто. На первом и третьем ярусах библиотеки находятся четыре секретных выключателя, замаскированных под книги. Нам необходимо нажать на

них в определенном порядке для того чтобы открыть четвертый портрет в холле. Но предварительно стоит сохранить игру. Почему? Это выяснится через пару минут. Пока же мы начинаем воплощать в жизнь схему из завещания Мортон. Первая книга (согласно схеме) должна находиться на третьем ярусе, в дальнем конце. Нажав на нее, мы получаем подсказку: следующая книга находится на первом ярусе. Спустившись вниз, мы зажигаем погасший при появлении летающего монстра свет и находим еще две книги - на полках за каменной статуей (вторая) и рядом с лестницей (третья). Нажав на эти книги, мы поднимаемся вверх - и тут в библиотеке вновь появляется "птичка". Именно из-за нее мы сохраняли игру. Эта тварь необычайно живуча - на борьбу с ней мы наверняка израсходуем почти все (!) боеприпасы. Очень сложно выбрать правильный момент для атаки, чтобы не тратить патроны впустую, но мешкать тоже нельзя - летающий монстр атакует нас самой настоящей молнией. Используя паузу между атаками для того чтобы подлечиться и несколько раз выстрелить в монстра (при небольшой удаче точное попадание заставляет его отступить без атаки), мы наконец-то избавляемся от врага. Теперь остается только подняться на третий ярус и отыскать последнюю (четвертую) книгу на полке за одной из колонн. Все четыре книги расположены примерно в одной плоскости. После того как головоломка будет решена, в холле откроется последний, четвертый портрет.

Мы можем возвращаться. Спустившись вниз, мы открываем ключом правую (!) дверь библиотеки и выходим через нее в главный коридор первого этажа (если выйти через левую дверь, в маленьком темном коридорчике нам придется столкнуться с двумя злобными зомби, что крайне нежелательно в условиях дефицита боеприпасов). Из коридора мы возвращаемся в холл и поднимаемся по лестнице на второй этаж, к портретам. За одним из них мы находим металлическую пластинку с загадочными символами, за другим - небольшой бронзовый ключ и огнемет. После того как мы опустили все четыре тайника, металлические пластинки под каждым портретом открылись. За ними оказались диски с цифрами - по четыре под каждым портретом. Все что нам нужно сделать - это правильно выставить на них даты рождения каждого из членов семьи Мортон, изображенных на портретах. Вот эти даты (слева



направо): 1852 - 1874 - 1899 - 1931. После того как все даты будут установлены правильно, внизу в холле откроется тайник в часах.

Спустившись вниз по лестнице, мы подходим к часам и забираем из тайника ключ от входной двери особняка. Эта большая двойная дверь находится напротив столика с часами. Открыв ее ключом, мы выходим из особняка и поворачиваем направо.

Продолжение следует...

В ПРОДАЖЕ
С 5 АВГУСТА



Читайте
в восьмом номере OPM.

Первый настоящий "PS2 обзор" - Twisted Metal: Black, новейшей инкарнации одной из самых разрушительных игр. Большой обзорный материал по российским сайтам, полностью посвященным видеоиграм и всему с ними связанному. Среди них: pristavki.net, console.ru, gdragon.ru и т.д. Эксклюзивное интервью с Yasunori Mitsuda, композитором, ответственным за саундтреки к таким хитам, как Chrono Trigger, Xenogears, Chrono Cross. И, конечно, масса других статей: обзоры, новинки, прохождения.

PlayStation
РОССИЯ

game land
www.gameland.ru

DIABLO 2

LORD OF DESTRUCTION

Сергей Дрегалин

Советы по прохождению игры

Для первого прохождения я выбрал самый простой путь - взял милого мальчугана Sir Backs, варвара 32 уровня. Процесс экспорта персонажа в продолжение игры прошел абсолютно гладко, если только не считать исчезновения приставки Sir. Ну и ладно, все равно в финале персонаж получил не менее лестное прозвище Slayer, так что все остались довольны.

Предметы экипировки, за исключением шлема, не менял. Полный перечень обмундирования выглядит следующим образом:

* Оружие: The Chieftain Battle Axe, уникальный предмет (после четвертого задания он был персонализирован и получил имя героя).

* Броня: Goldskin Full Plate Mail, уникальный предмет.

* Шлем: Fiend Crest Avenger Guard, редкий предмет (получил его за выполнение третьего задания).

* Латные рукавицы: Chance Guards Chance Gloves, уникальный предмет.

* Пояс: Bitter Strap Plated Belt, редкий предмет.

* Обувь: Triads of Cthon Chain Boots, уникальный предмет.

* Кольца: Nagekring Ring, уникальный предмет; Manal Heal Ring, уникальный предмет.

* Амулет: The Mahim-Oak Curio Amulet, уникальный предмет. Увы, ничего более интересного за первое прохождение я так и не нашел. Оно и понятно - не тот уровень сложности. Зато на nightmare и hell магические предметы валяются гроздьями, только собирай.

После окончательной победы над Баалом и его последователями, герой подрос до тридцать седьмого уровня, даже, если быть точным, до тридцать седьмого с половиной. Думаю, после прогулки на Nightmare с первого по пятый акт он подойдет где-то к сорок пятому уровню. Общее впечатление от Lord of Destruction - очень эффектно и красиво, хотя и не слишком долго и сложно.

ПЯТЫЙ АКТ

ЗАДАНИЕ 1. SIEGE ON HARROGATH

Чтобы перебраться в новую главу наших приключений, отправляемся к архангелу Turael и заводим с ним беседу.



После того как херувим произнесет пафосную речь, он откроет портал, который любезно доставляет всех желающих к городу варваров Harrogath, находящийся под осадой прислужников Баала.

Оказавшись на новом месте, прежде всего идем на разведку. Итог исследования местных достопримечательностей следующий:

Deckard Cain - старый знакомый, наш верный спутник еще с первой части игры. Может совершенно бесплатно, т.е. задаром, идентифицировать предметы.

Malah - продает магические предметы.

Larzuk - после выполнения первого задания будет чинить и продавать оружие/броню.

Qual-Kehk - после выполнения второго задания позволит нанимать варваров.

Nihlathak - до выполнения третьего задания у него можно покупать неидентифицированные предметы.

Anya - после выполнения третьего задания у нее можно покупать неидентифицированные предметы. Кроме того, после выполнения четвертого задания она произведет персонализацию выбранного предмета (даст ему имя героя).

Получив первое задание от кузнеца Larzuk, отправляемся к северным воротам (поскольку в игре используется изометрическая перспектива, идти нужно влево и вверх) и выходим в местечко под названием Bloody Foothills. Здесь заправляет некий Shenk the Overseer, убив которого, мы остановим осаду города.

За дело. В первую очередь уничтожаем все катапульты, которые поливают нас огнем и разной магической дрянью. Тяжелых орудий достаточно много, не меньше дюжины. Уничтожая противников, двигаемся все дальше и дальше на север, пока не встретим негодяя Shenk. Сам он не слишком опасен, однако многочисленная свита может доставить немало хлопот. Поэтому, не торопясь, уничтожаем всех телохранителей, после чего добираемся и до самого предводителя.

После выполнения задания Larzuk станет куда более миролюбив по отношению к нам и предоставит полный кузнечный сервис. Больше того, в порыве благодарности он даже сделает дополнительные кармашки для камней в любом предмете экипировки (для редких и уникальных - один кармашек). Очень полезная штука, поэтому используйте ее с умом.

ЗАДАНИЕ 2. RESCUE ON MOUNT ARREAT

Второе задание мы получим от Qual-Kehk. Его люди были захвачены в плен и сейчас содержатся где-то в локации Frigid Highlands. Что же, поможем бедолагам, тем паче, что после их освобождения мы получим возможность рекрутировать наемников-варваров.

Отправляемся через северные городские ворота к Bloody Foothills и двигаемся на восток. Не факт, что это стопроцентно верное направление, так как локации создаются с



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

Все это - в спецвыпуске "X-лето"!

- Работа для хакера
- Пейнтбол - враг у ворот!
- Учеба для халывщика: бесплатные курсы
- Картинг - путь к "Формуле-1"
- Прогулки по лесу с металлоискателем: 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
Х-ЛЕТО
 #5



большим элементом случайности, но, скорее всего, выход к Frigid Highlands находится именно на востоке. Оказавшись на месте, первым делом отыскиваем портал и активируем его. К слову, в Lord of Destruction портал из города ведет к следующим локациям: Frigid Highlands, Arreat Plateau, Crystalline Passage, Glacial Trail, Halls of Pain, Frozen Tundra, The Ancients' Way, Worldstone Keep Level 2. Пленники содержатся внутри трех заграждений. Точные местоположения этих импровизированных полевых темниц случайны, поэтому единственной верной тактикой будет планомерное прочесывание территории. Рано или



поздно ребята найдутся. После того как мы откроем врата темницы, появится портал, через который освобожденные варвары вернуться в родной город. По пути нам встретится гигантский постамент, увенчанный черепами и красным порталом. Похожая конструкция есть и в следующей локации - Arreat Plateau. Порталы ведут к бонусным уровням, в меру сложным, но не относящимся к основной сюжетной линии. Разумеется, поскольку мы заинтересованы в каждой крупице опыта, обязательно заглядываем на огонек. После благополучного возвращения всех пленников отправляемся к Qual-Kehk и получаем заслуженную награду. Она предстанет в виде возможности найма варваров, а также трех рун: Ral, Ort, Tal - см. ниже описание "рецептов", куда входят рунные камни.

ЗАДАНИЕ 3. PRISON OF ICE

Третье задание нам даст Malah. Некая Алуа пропала во льдах Замершей Реки (Frozen River), причем подозрение пало на местного торговца Nihlathak. Однако доказательства нет, поэтому пролить свет на таинственное похищение может лишь сама Алуа. Идем искать томлящуюся в неволе девушку. Сначала телепортируемся в Arreat Plateau, где отыскиваем вход в пещеры Crystalline Passage. Из пещер есть два выхода: в Frozen River и в Glacial Trail. Нам нужно в первый. По пути



в обязательном порядке отыскиваем телепорт и активируем его, так как нам еще предстоит сюда вернуться. Отыскав скванную во льдах девушку, говорим с ней и выясняем, что похищение - действительно дело рук негодяя Nihlathak. Алуа также скажет, что ей может помочь Malah. Ставим портал в город и идем к Malah, которая вручит нам снадобье для пленницы. Возвращаемся назад, отдаем снадобье (достаточно просто инициировать разговор) и опять возвращаемся в город. На сей раз за наградой - за свитком Scroll of Resistance, перманентно добавляющим десять единиц ко всем сопротивляемостям. Прочитав свиток, идем к Алуа, которая отблагодарит нас редким предметом. В моем случае это был очень хороший шлем Fiend Crest Avenger Guard. Уверен, что и для вас у нее найдется что-то ценное.

ЗАДАНИЕ 4. BETRAYAL OF HARROGATH

Итак, половина пути позади. До логова Баала осталось уже не так много, всего лишь три задания... Первый квест из финальной троицы нам выдаст Алуа. После своего чудесного освобождения девушка будет преисполнена желанием отомстить обидчику и даже не поленилась поставить портал, ведущий к замку Nihlathak. Особых комментариев по поводу прохождения последующих нескольких уровней нет - все линейно и стандартно. Идем по следующему маршруту: Nihlathak's Temple, Halls of Anguish, Halls of Pain и, наконец, Halls of Vaught. Самого злодея мы отыщем в тронном зале, где его покой будут охранять верные слуги. Трудность сражения с Nihlathak заключается в том, что колдун умеет телепортироваться (полбеда), а также оживлять мертвых (более неприятно). Тем не менее, через минуту он будет биться в агонии, окруженный ореолом похищенных душ...

Возвращаемся в город и идем к Алуа. Девушка не предложит вам ничего по-настоящему ценного (хватит и награды за предыдущее задание), но зато сможет пера-



сонифицировать любой из предметов. Например, The Chieftain Battle Axe стал Backs' The Chieftain Battle Axe. Характеристики, понятное дело, от нового префикса не изменились, но топор сразу стал как-то симпатичнее!

ЗАДАНИЕ 5. RITE OF PASSAGE

Предпоследнее задание мы вновь получим от Qual-Kehk. Он скажет, что нам нужно отыскать Древних, охраняющих вход в Хранилище. По слухам, вечные стражи обитают в локации Arreat Summit.

Что же, идем на поиски. Маршрут следующий: Crystalline Passage (помните, я советовал найти и активировать мес-



тный телепорт - вот и пришло время им воспользоваться!), Glacial Trail, Frozen Tundra (вход в следующую локацию, скорее всего, будет на востоке, в стене), The Ancients' Way, Arreat Summit.

Добрались. Теперь нам предстоит сразиться с тремя статуями, которые находятся по периметру круга. Точнее, это сейчас они статуи, а как только мы активируем пьедестал в центре, то изваяния оживут и вызовут нас на поединок. Иначе путь к Хранилищу, в которое уже пробрался Баал, останется закрыт. Выбора нет, достаем топор...

Сражение будет в меру сложным. Из троицы самым слабым является воин, который бросает дротики, а самым



сильным - тот, что постоянно крутится волчком. Рекомендую начать с самого чахлого, оставив "волчка" на закуску. После победы нас щедро наградят очками опыта - повышение на один уровень гарантировано.

ЗАДАНИЕ 6. EVE OF DESTRUCTION

Врата открыты, чего мы ждем? Собираем побольше лекарьственных/магических снадобий и смело идем вперед. До того как пред нашим взором предстанет тронный зал Баала, нам будет нужно прорваться через три уровня Хранилища.



Несколько комментариев по поводу прохождения этих уровней. Среди противников будет много нежити, которая имеет неприятную особенность "воскрешаться из мертвых" - немного отлежавшись, полуистлевшие трупы вновь отправятся в бой. Чтобы навсегда успокоить их, полностью разрушите тела, например, огненным заклинанием или заморозкой. Неплохо работает лоза Друида, которая крадет ману (Solar Creeper).

Если остановиться хотя бы на несколько секунд, то раздается дикий хохот, и на нашего героя свалится ядовитое облако или разряд молний. Не пугайтесь, это развлекается товарищ Баал. Шутит он так. Больших повреждений бааловы приколы не наносят, но все равно неприятно.

На втором уровне находится портал, который нужно активировать. Местная публика не слишком опасна, но все же лучше подстраховаться - идти от Ancients' Way (а то и FrozenTundra!) не слишком близко.

Добравшись до тронного зала (условно говоря, четвертый уровень), первым делом ставим портал - обычный портал в город. Затем планомерно и тщательно вычищаем все закоулки уровня. Непосредственно в зал идем только после того как заберем весь инвентарь лечебными снадобьями и убедимся в наличии портала. Это финальный бой, мало не покажется.

Сражение с Баалом пройдет в два этапа. На первом мы



сравнительно небольшой размер, нычек здесь предостаточно, и при желании мы всегда сможем спрятаться от гнева Баала.

Повелитель Разрушений обладает не слишком внушительным столбиком здоровья, но очень продвинутыми защитами. Плюс много неприятностей доставляют растения-лианы, весьма чувствительно щиплющие нашего славного героя за филейности. Про джентльменский набор из всевозможных молний, огненных вспышек и прочих ударных волн я даже не говорю - этим добром Баал поливает щедро. И тем не менее, по субъективным ощущениям третий брат оказался послабее Диябло... Или нужно встретиться еще разок на более сложном уровне? После победы будет обязательный ролик. Как всегда, Blizzard не удержалась от небольшого сюрприза. Какого? А вот этого я точно не скажу. Сами все увидите! ;)

ПРЕДМЕТЫ

Предметы в Lord of Destruction были порядком перетрясены. Где-то изменилась лишь одна характеристика, где-то добавились новые суффиксы и префиксы, где-то улучшились свойства наборов. Существенно переработана система предметов, в которые можно вставлять камни, руны и драгоценности: во-первых, "сокеты" (те самые отверстия, socket) появились в брони; во-вторых, в одном предмете их может быть аж до шести штук; в-третьих, кармашками обзавелись магические, редкие и уникальные предметы. Кстати, добавить кармашки можно с помощью Куба, а также после выполнения первого задания Пятого Акта.

Наборы дают бонусы не только при полном комплекте, но и частичном. Для получения дополнительного свойства не обязательно собирать, скажем, все пять компонентов абстрактного набора, а достаточно двух или трех. Например, две вещи из набора Sigon's увеличат на 30% скорость атаки, если одна из этих вещей - латные рукавицы.

Теперь о нововведениях. Элитные предметы (elite) могут



будем разбираться с его прислужгой, которую Повелитель Разрушений будет активно скидывать к нашим ногам. Реальную угрозу представляет только последний "десант" (если не ошибаюсь, пятый по счету). Во всех группах обязательно будет присутствовать босс, который доставит основную массу хлопот. Что обидно, самого Баала мы пока тронуть не можем. Время расплаты придет лишь после того, как он скроется в портале за тронном. Тут-то мы и покрываемся.

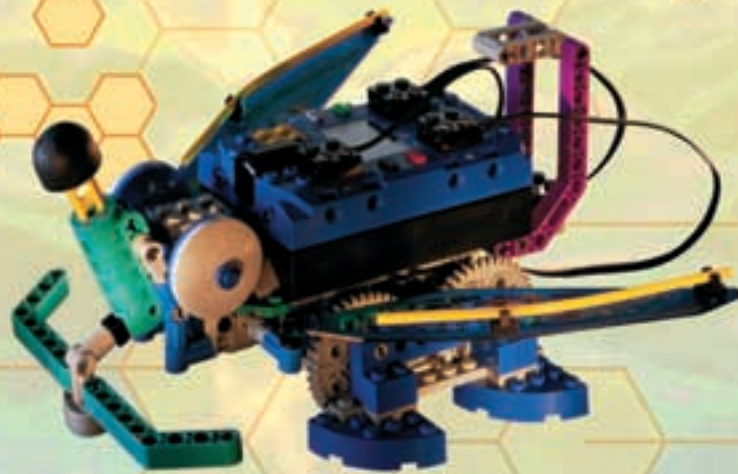
Оказавшись в новой локации, первым делом устанавливаем портал. После этого пробегаемся по закоулкам, чтобы определиться с географией места. Несмотря на

быть абсолютно любыми: магическими, обычными, из наборов, уникальными. Попадают только на уровнях сложности nightmare и hell. По ценности находятся на одном уровне с исключительными предметами (exceptional).

Специальные предметы (class-specific) рассчитаны только для определенного класса персонажей, и никакой другой класс ими пользоваться не может. Друиды и варвары получили шлемы, паладины - щиты, амазонки - луки, волшебницы - магические посохи с набалдашниками, некроманты - тотемы (щиты), наемные убийцы - перчатки с длинными лезвиями а la Фрэдди Крюгер; Талисманы, которые занимают от одной до трех клеток инвентаря, до-



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

E1 (1)
Оружие: +50 к атаке, +1 к радиусу освещения
Броня/Шлем/Щит: +15 к защите, +1 к радиусу освещения
Требуемый уровень: 11

Eld (2)
Оружие: +175% повреждений против нежити, +50 к атаке против нежити
Броня/Шлем: уменьшает расход выносливости (stamina) на 15%
Щит: +15% к блокированию ударов
Требуемый уровень: 11

Tir (3)
Оружие: +2 к мане за каждое убийство (вообще-то, правильнее говорить не "мана", а "энергия", но давайте остановимся на более привычном варианте)
Броня/Шлем/Щит: к мане за каждое убийство
Требуемый уровень: 13

Nef (4)
Оружие: отбрасывает противника
Броня/Шлем/Щит: +30 к защите против дистанционного оружия (стрелы, дротики, метательные топоры)
Требуемый уровень: 13

Eth (5)
Оружие: -25% от защиты противника
Броня/Шлем/Щит: +15% к скорости регенерации маны
Требуемый уровень: 15

Ith (6)
Оружие: +9 к максимальным повреждениям
Броня/Шлем/Щит: 15% повреждений добавляются к мане
Требуемый уровень: 15

Tal (7)
Оружие: +20 повреждений от яда на 1 секунду
Броня/Шлем: +30% к сопротивляемости ядам
Щит: +35% к сопротивляемости ядам
Требуемый уровень: 17

Ral (8)
Оружие: +5...+30 повреждений огнем
Броня/Шлем: +30% к сопротивляемости огню
Щит: +35% к сопротивляемости огню
Требуемый уровень: 19

Ort (9)
Оружие: +1...+50 повреждений молнией
Броня/Шлем: +30% к сопротивляемости молнии
Щит: +35% к сопротивляемости молнии
Требуемый уровень: 21

Thul (10)
Оружие: +3...+14 повреждений холодом (заморозка на 3 секунды)
Броня/Шлем: +30% к сопротивляемости холоду
Щит: +35% к сопротивляемости холоду
Требуемый уровень: 23

Amn (11)
Оружие: 7% повреждений добавляются к жизни
Броня/Шлем/Щит: атакующий получает 14 повреждений
Требуемый уровень: 25

Sol (12)
Оружие: +9 к минимальным повреждениям
Броня/Шлем/Щит: повреждения уменьшаются на 7
Требуемый уровень: 27

Shae (13)
Оружие: +20% к скорости атаки
Броня/Шлем: +20% к восстановлению после удара
Shields: +20% к скорости блокирования ударов
Требуемый уровень: 29

Dol (14)
Оружие: 25% шанс обратить монстра в бегство
Броня/Шлем/Щит: +7 к восстановлению жизни
Требуемый уровень: 31

Hel (15)
Оружие: -20% ко всем требованиям (например, если для оружия была необходима сила 50, то теперь она станет равна 40, и так далее)
Броня/Шлем/Щит: -15% ко всем требованиям
Требуемый уровень: 33 (ваш персонаж может пользоваться рунной с первого уровня!)

Po (16)
Оружие: +10 к живучести (Vitality)
Броня/Шлем/Щит: +10 к живучести
Требуемый уровень: 35

Lum (17)
Оружие: +10 к энергии (Energy)
Броня/Шлем/Щит: +10 к энергии
Требуемый уровень: 37

Ko (18)
Оружие: +10 к подвижности (Dexterity)
Броня/Шлем/Щит: +10 к подвижности
Требуемый уровень: 39

Fal (19)
Оружие: +10 к силе (Strength)
Броня/Шлем/Щит: +10 к силе
Требуемый уровень: 41

Lem (20)
Оружие: +75% к золоту от поверженных монстров
Броня/Шлем/Щит: +50% к золоту от поверженных монстров
Требуемый уровень: 43

Pul (21)
Оружие: +175% к повреждениям демонам, +100 к атаке против демонов
Броня/Шлем/Щит: +30% к усиленной (Enhanced) защите
Требуемый уровень: 45

Um (22)
Оружие: 25%-й шанс нанесения открытого ранения
Броня/Шлем: +15 ко всем сопротивляемостям
Shields: +22 ко всем сопротивляемостям
Требуемый уровень: 47

Mal (23)
Оружие: предотвращает лечение монстров
Броня/Шлем/Щит: -7 от магической защиты противника
Требуемый уровень: 49

Ist (24)
Оружие: +30% к шансу найти магический предмет
Броня/Шлем/Щит: +25% к шансу найти магический предмет
Требуемый уровень: 51

Gul (25)
Оружие: +20% к атаке
Броня/Шлем/Щит: +5 к максимальной сопротивляемости ядам
Требуемый уровень: 53

Vex (26)
Оружие: крадет 7% маны
Броня/Шлем/Щит: +5 к максимальной сопротивляемости огню
Требуемый уровень: 55

Ohm (27)
Оружие: +50% к усиленной (Enhanced) атаке
Броня/Шлем/Щит: +5 к максимальной сопротивляемости холоду
Требуемый уровень: 57

Lo (28)
Оружие: 20%-й шанс нанесения смертельного удара
Броня/Шлем/Щит: +5 к максимальной сопротивляемости молнии
Требуемый уровень: 59

Sur (29)
Оружие: 20%-й шанс ослепления противника
Броня/Шлем: +5% к максимальной мане
Щит: +50 к мане
Требуемый уровень: 61

Ver (30)
Оружие: 20%-й шанс сокрушающего удара
Броня/Шлем/Щит: снижает повреждения на 8%
Требуемый уровень: 63

Jo (31)
Оружие: замедляет противника на 25%
Броня/Шлем: +5% к максимальной жизни
Shields: +50 к жизни
Требуемый уровень: 65

Cham (32)
Оружие: замораживает противника
Броня/Шлем/Щит: иммунирует к заморозке
Требуемый уровень: 67

Zod (33)
Оружие: становится неуничтожаемым
Броня/Шлем/Щит: становится неуничтожаемым
Требуемый уровень: 69



\$269.99



Система Robotics Invention System, программируемая с компьютера

\$249.99



Robotics Discovery Set

\$79.99



Дополнительный набор

Новая пониженная цена

\$90.00



Ultimate Accessory Set

\$90.00



Дополнительный набор

\$129.99



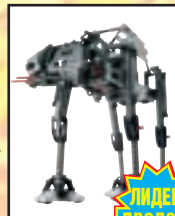
Droid Developer Kit

\$90.00



Дополнительный набор

\$199.99



Dark Side Developer Kit

\$179.99



Vision Command

ЛИДЕР ПРОДАЖ

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



бавляют герою определенные бонусы. Одевать их при этом не нужно. Просто киньте такой талисман в инвентарь (но не в Куб!) и наслаждайтесь эффектом. Встречаются на всех уровнях сложности.

“Эфирные” предметы (Ethereal) представляют собой экипировку из другого измерения. Они обладают лучшими характеристиками, нежели “местные” аналоги, однако не могут быть отремонтированы. Но! Во-первых, эфирные предметы можно отдать наемникам, у которых вещи не изнашиваются. Во-вторых, в них можно установить руны Zod, которая делает предмет неуничтожаемым.

Драгоценности (jewels) являются практически полным аналогом камней. Единственное отличие состоит в том, что свойства драгоценностей генерируются по случайному закону. Драгоценности могут обладать магическими свойствами, а также иметь атрибут “редкий” (rare).

Руны также относятся к стану “усилителей” предметов с кармашками. Каждая руна обладает мантрой, и если установить руны в определенном порядке, в определенные вещи и в определенном количестве, то должны

получиться весьма занятные предметы. Ниже приводится полный список рун по степени увеличения их редкости (т.е. Ей самая распространенная, а Zод самая редкая). Требуемый уровень - это, во-первых, минимально необходимый уровень монстра, из которого может выпасть руна, а во-вторых, минимальный уровень героя, при котором он получит возможность вставлять данную руны в предмет.

Теперь о том, как изготовить предмет с рунным словом. Делаем его в три этапа:

1. Находим любой предмет с двумя или более кармашками. Не важно, какой именно это предмет: элитный, исключительный, магический или обычный. Не подходят только редкие и уникальные предметы, так как в них всего один кармашек: одну руны установить можно, но вот слово, ясное дело, уже не составишь.

2. Устанавливаем руны строго в том порядке, в котором они указаны в рецептах.

3. Число кармашков в предмете должно строго(!) равняться числу используемых рун. Если вставляем три руны, значит и

карманов должно быть тоже три, не больше, не меньше.

Увы, рунные слова работают только в многопользовательской игре. Исключение составляет только один предмет - Ancient's Pledge (10% Damage повреждений добавляются к мане, +50% к защите, +43% к сопротивляемости холоду, +48% к сопротивляемости огню, яду и молнии). Для его изготовления необходимо найти щит с тремя кармашками и установить в него руны: Ral (8) + Ort (9) + Tal (7), строго соблюдая очередность; требуемый уровень - двадцать первый. Почему Ancient's Pledge является исключением? Дело в том, что именно эти три руны достаются нашему герою после выполнения второго задания Пятого Акта. Остальные рунные слова (но не отдельно взятые руны!) работают только в многопользовательской игре.

Наконец, финальные “рецепты” станут доступны после выхода патча версии 1.09. Это касается и рунных слов, и части “рецептов” для Куба. Ну а если не терпится, то загляните на сайт www.gamefaqs.com, где есть подробное описание нескольких десятков рунных слов, а также много другой интересной информации по игре.

Рецепты для Horadric's Cube

Несмотря на потенциальный риск изменения рецептов, большая часть из них благополучно работает. Данный перечень был взят с сайта Absolute Games, из подраздела Diablo II Exp. Отдельное спасибо Kentarre, который не поленился сделать это добро всеобщим достоянием.

Ring + Jewel + El Rune + Hel Rune = Crafted Assassin Ring 1
 Ring + Jewel + El Rune + Hel Rune + Io Rune = Crafted Assassin Ring 2
 Ring + Jewel + Eld Rune + Hel Rune = Crafted Druid Ring 1
 Ring + Jewel + Eld Rune + Hel Rune + Io Rune = Crafted Druid Ring 2
 Ring + Jewel + Tir Rune + Hel Rune = Crafted Sorceress Ring 1
 Ring + Jewel + Tir Rune + Hel Rune + Io Rune = Crafted Sorceress Ring 2
 Ring + Jewel + Nef Rune + Hel Rune = Crafted Paladin Ring 1
 Ring + Jewel + Nef Rune + Hel Rune + Io Rune = Crafted Paladin Ring 2
 Ring + Jewel + Eth Rune + Hel Rune = Crafted Barbarian Ring 1
 Ring + Jewel + Eth Rune + Hel Rune + Io Rune = Crafted Barbarian Ring 2
 Ring + Jewel + Ith Rune + Hel Rune = Crafted Amazon Ring 1
 Ring + Jewel + Ith Rune + Hel Rune + Io Rune = Crafted Amazon Ring 2
 Ring + Jewel + Tal Rune + Hel Rune = Crafted Necromancer Ring 1
 Ring + Jewel + Tal Rune + Hel Rune + Io Rune = Crafted Necromancer Ring 2
 Amulet + Jewel + El Rune + Dol Rune = Crafted Assassin Amulet 1
 Amulet + Jewel + El Rune + Dol Rune + Io Rune = Crafted Assassin Amulet 2
 Amulet + Jewel + Eld Rune + Dol Rune = Crafted Druid Amulet 1
 Amulet + Jewel + Eld Rune + Dol Rune + Io Rune = Crafted Druid Amulet 2
 Amulet + Jewel + Tir Rune + Dol Rune = Crafted Sorceress Amulet 1
 Amulet + Jewel + Tir Rune + Dol Rune + Io Rune = Crafted Sorceress Amulet 2
 Amulet + Jewel + Nef Rune + Dol Rune = Crafted Paladin Amulet 1
 Amulet + Jewel + Nef Rune + Dol Rune + Io Rune = Crafted Paladin Amulet 2
 Amulet + Jewel + Eth Rune + Dol Rune = Crafted Barbarian Amulet 1
 Amulet + Jewel + Eth Rune + Dol Rune + Io Rune = Crafted Barbarian Amulet 2
 Amulet + Jewel + Ith Rune + Dol Rune = Crafted Amazon Amulet 1
 Amulet + Jewel + Ith Rune + Dol Rune + Io Rune = Crafted Amazon Amulet 2
 Amulet + Jewel + Tal Rune + Dol Rune = Crafted Necromancer Amulet 1
 Amulet + Jewel + Tal Rune + Dol Rune + Io Rune = Crafted Necromancer Amulet 2
 Plate Mail + Jewel + El Rune + Shael Rune = Crafted Assassin body 1
 Hellforged Plate + Jewel + El Rune + Shael Rune + Io Rune = Crafted Assassin body 2
 Gothic Plate + Jewel + Eld Rune + Shael Rune = Crafted Druid body 1
 Lacquered Plate + Jewel + Eld Rune + Shael Rune + Io Rune = Crafted Druid body 2
 Light Plate + Jewel + Tir Rune + Shael Rune = Crafted Sorceress body 1
 Archon Plate + Jewel + Tir Rune + Shael Rune + Io Rune = Crafted Sorceress body 2
 Full Plate Mail + Jewel + Nef Rune + Shael Rune = Crafted Paladin body 1
 Shadow Plate + Jewel + Nef Rune + Shael Rune + Io Rune = Crafted Paladin body 2
 Ancient Armor + Jewel + Eth Rune + Shael Rune = Crafted Barbarian body 1
 Sacred Armor + Jewel + Eth Rune + Shael Rune + Io Rune = Crafted Barbarian body 2
 Field Plate + Jewel + Ith Rune + Shael Rune = Crafted Amazon body 1
 Kraken Shell + Jewel + Ith Rune + Shael Rune + Io Rune = Crafted Amazon body 2
 Chain Mail + Jewel + Tal Rune + Shael Rune = Crafted Necromancer body 1
 Boneweave + Jewel + Tal Rune + Shael Rune + Io Rune = Crafted Necromancer body 2
 Full Helm + Jewel + El Rune + Sol Rune = Crafted Assassin Full Helm 1
 Basinet + Jewel + El Rune + Sol Rune + Io Rune = Crafted Assassin Basinet 2
 Great Helm + Jewel + Eld Rune + Sol Rune = Crafted Druid Great Helm 1
 xhx + Jewel + Eld Rune + Sol Rune + Io Rune = Crafted Druid xhx 2
 Crown + Jewel + Tir Rune + Sol Rune = Crafted Sorceress Crown 1
 Grand Crown + Jewel + Tir Rune + Sol Rune + Io Rune = Crafted Sorceress Grand Crown 2
 Mask + Jewel + Nef Rune + Sol Rune = Crafted Paladin Mask 1
 Death Mask + Jewel + Nef Rune + Sol Rune + Io Rune = Crafted Paladin Death Mask 2
 Cap + Jewel + Eth Rune + Sol Rune = Crafted Barbarian Cap 1

War Hat + Jewel + Eth Rune + Sol Rune + Io Rune = Crafted Barbarian War Hat 2
 Skull Cap + Jewel + Ith Rune + Sol Rune = Crafted Amazon Skull Cap 1
 Sallet + Jewel + Ith Rune + Sol Rune + Io Rune = Crafted Amazon Sallet 2
 Helm + Jewel + Tal Rune + Sol Rune = Crafted Necromancer Helm 1
 Casque + Jewel + Tal Rune + Sol Rune + Io Rune = Crafted Necromancer Casque 2
 Leather Boots + Jewel + El Rune + Ort Rune = Crafted Assassin Leather Boots 1
 Wrymhide Boots + Jewel + El Rune + Ort Rune + Io Rune = Crafted Assassin Wrymhide Boots 2
 Leather Boots + Jewel + Eld Rune + Ort Rune = Crafted Druid Leather Boots 1
 Wrymhide Boots + Jewel + Eld Rune + Ort Rune + Io Rune = Crafted Druid Wrymhide Boots 2
 Chain Boots + Jewel + Tir Rune + Ort Rune = Crafted Sorceress Chain Boots 1
 Boneweave Boots + Jewel + Tir Rune + Ort Rune + Io Rune = Crafted Sorceress Boneweave Boots 2
 Chain Boots + Jewel + Nef Rune + Ort Rune = Crafted Paladin Chain Boots 1
 Boneweave Boots + Jewel + Nef Rune + Ort Rune + Io Rune = Crafted Paladin Boneweave Boots 2
 Heavy Boots + Jewel + Eth Rune + Ort Rune = Crafted Barbarian Heavy Boots 1
 Scarabshell Boots + Jewel + Eth Rune + Ort Rune + Io Rune = Crafted Barbarian Scarabshell Boots 2
 Heavy Boots + Jewel + Ith Rune + Ort Rune = Crafted Amazon Heavy Boots 1
 Scarabshell Boots + Jewel + Ith Rune + Ort Rune + Io Rune = Crafted Amazon Scarabshell Boots 2
 Light Plated Boots + Jewel + Tal Rune + Ort Rune = Crafted Necromancer Light Plated Boots 1
 Myrmidon Greaves + Jewel + Tal Rune + Ort Rune + Io Rune = Crafted Necromancer Myrmidon Greaves 2
 Gauntlets + Jewel + El Rune + Thul Rune = Crafted Assassin Gauntlets 1
 Ogre Gauntlets + Jewel + El Rune + Thul Rune + Io Rune = Crafted Assassin Ogre Gauntlets 2
 Bracers + Jewel + Eld Rune + Thul Rune = Crafted Druid Bracers 1
 Vambraces + Jewel + Eld Rune + Thul Rune + Io Rune = Crafted Druid Vambraces 2
 Gloves + Jewel + Tir Rune + Thul Rune = Crafted Sorceress Gloves 1
 Bramble Mitts + Jewel + Tir Rune + Thul Rune + Io Rune = Crafted Sorceress Bramble Mitts 2
 Bracers + Jewel + Nef Rune + Thul Rune = Crafted Paladin Bracers (H) 1
 Vambraces + Jewel + Nef Rune + Thul Rune + Io Rune = Crafted Paladin Vambraces 2
 Gloves + Jewel + Eth Rune + Thul Rune = Crafted Barbarian Gloves 1
 Bramble Mitts + Jewel + Eth Rune + Thul Rune + Io Rune = Crafted Barbarian Bramble Mitts 2
 Heavy Gloves + Jewel + Ith Rune + Thul Rune = Crafted Amazon Heavy Gloves 1
 uvg + Jewel + Ith Rune + Thul Rune + Io Rune = Crafted Amazon uvg 2
 Heavy Gloves + Jewel + Tal Rune + Thul Rune = Crafted Necromancer Heavy Gloves 1
 uvg + Jewel + Tal Rune + Thul Rune + Io Rune = Crafted Necromancer uvg 2
 Sash + Jewel + El Rune + Amn Rune = Crafted Assassin Sash 1
 Spiderweb Sash + Jewel + El Rune + Amn Rune + Io Rune = Crafted Assassin Spiderweb Sash 2
 Girdle + Jewel + Eld Rune + Amn Rune = Crafted Druid Girdle 1
 Colossus Girdle + Jewel + Eld Rune + Amn Rune + Io Rune = Crafted Druid Colossus Girdle 2
 Belt + Jewel + Tir Rune + Amn Rune = Crafted Sorceress Belt 1
 Mithril Coil + Jewel + Tir Rune + Amn Rune + Io Rune = Crafted Sorceress Mithril Coil 2
 Girdle + Jewel + Nef Rune + Amn Rune = Crafted Paladin Girdle 1
 Colossus Girdle + Jewel + Nef Rune + Amn Rune + Io Rune = Crafted Paladin Colossus Girdle 2
 Belt + Jewel + Eth Rune + Amn Rune = Crafted Barbarian Belt 1
 Colossus Girdle + Jewel + Eth Rune + Amn Rune + Io Rune = Crafted Barbarian Colossus Girdle 2
 Light Belt + Jewel + Ith Rune + Amn Rune = Crafted Amazon Light Belt 1
 Vamprefange Belt + Jewel + Ith Rune + Amn Rune + Io Rune = Crafted Amazon Vamprefange Belt 2
 Belt + Jewel + Tal Rune + Amn Rune = Crafted Necromancer Belt 1
 Mithril Coil + Jewel + Tal Rune + Amn Rune + Io Rune = Crafted Necromancer Mithril Coil 2
 Small Shield + Jewel + El Rune + Ral Rune = Crafted Assassin Small Shield 1
 Luna + Jewel + El Rune + Ral Rune + Io Rune = Crafted Assassin Luna 2
 Large Shield + Jewel + Eld Rune + Ral Rune = Crafted Druid Large Shield 1
 Hyperion + Jewel + Eld Rune + Ral Rune + Io Rune = Crafted Druid Hyperion 2
 Buckler + Jewel + Tir Rune + Ral Rune = Crafted Sorceress Buckler 1
 Heater + Jewel + Tir Rune + Ral Rune + Io Rune = Crafted Sorceress Heater 2
 Gothic Shield + Jewel + Nef Rune + Ral Rune = Crafted Paladin Gothic Shield 1
 Ward + Jewel + Nef Rune + Ral Rune + Io Rune = Crafted Paladin Ward 2

- Tower Shield + Jewel + Eth Rune + Ral Rune = Crafted Barbarian Tower Shield 1
- Aegis + Jewel + Eth Rune + Ral Rune + Io Rune = Crafted Barbarian Aegis 2
- Kite Shield + Jewel + Ith Rune + Ral Rune = Crafted Amazon Kite Shield 1
- Monarch + Jewel + Ith Rune + Ral Rune + Io Rune = Crafted Amazon Monarch 2
- Gothic Shield + Jewel + Tal Rune + Ral Rune = Crafted Necromancer Gothic Shield 1
- Ward + Jewel + Tal Rune + Ral Rune + Io Rune = Crafted Necromancer Ward 2
- War Axe + Eth Rune + Ral Rune + Io Rune + Lum Rune = Crafted War Axe
- Giant Axe + Eth Rune + Ral Rune + Io Rune + Ko Rune = Crafted Giant Axe
- Grim Wand + Tal Rune + Ral Rune + Io Rune + Lum Rune = Crafted Grim Wand
- War Scepter + Nef Rune + Ral Rune + Io Rune + Lum Rune = Crafted War Scepter
- Flail + Nef Rune + Ral Rune + Io Rune + Ko Rune = Crafted Flail
- Great Maul + Eth Rune + Ral Rune + Io Rune + Fal Rune = Crafted Great Maul
- War Sword + Eth Rune + Ral Rune + Io Rune + Lem Rune = Crafted War Sword
- Great Sword + Eth Rune + Ral Rune + Io Rune + Pul Rune = Crafted Great Sword
- Blade + Tal Rune + Ral Rune + Io Rune + Ko Rune = Crafted Blade
- Pike + Ith Rune + Ral Rune + Io Rune + Lum Rune = Crafted Pike
- War Scythe + Eth Rune + Ral Rune + Io Rune + Um Rune = Crafted War Scythe
- War Staff + Tir Rune + Ral Rune + Io Rune + Lum Rune = Crafted War Staff
- Long War Bow + Ith Rune + Ral Rune + Io Rune + Ko Rune = Crafted Long War Bow
- skr + El Rune + Ral Rune + Io Rune + Lum Rune = Crafted skr
- Crossbow + Ith Rune + Ral Rune + Io Rune + Fal Rune = Crafted Crossbow
- War Spike + Eth Rune + Ral Rune + Lum Rune + Ko Rune = Crafted War Spike
- Champion Axe + Eth Rune + Ral Rune + Lum Rune + Fal Rune = Crafted Champion Axe
- Unearthed Wand + Tal Rune + Ral Rune + Lum Rune + Ko Rune = Crafted Unearthed Wand
- Seraph Rod + Nef Rune + Ral Rune + Lum Rune + Ko Rune = Crafted Seraph Rod
- Devil Star + Nef Rune + Ral Rune + Lum Rune + Fal Rune = Crafted Devil Star
- Conquest Sword + Eth Rune + Ral Rune + Lum Rune + Lem Rune = Crafted Conquest Sword
- Colossus Blade + Eth Rune + Ral Rune + Lum Rune + Pul Rune = Crafted Colossus Blade
- Mithral Point + Tal Rune + Ral Rune + Lum Rune + Fal Rune = Crafted Mithral Point
- Ghost Spear + Ith Rune + Ral Rune + Lum Rune + Ko Rune = Crafted Ghost Spear
- Great Pollax + Eth Rune + Ral Rune + Lum Rune + Um Rune = Crafted Great Pollax
- Archon Staff + Tir Rune + Ral Rune + Lum Rune + Ko Rune = Crafted Archon Staff
- Ward Bow + Ith Rune + Ral Rune + Lum Rune + Fal Rune = Crafted Ward Bow
- 7tw + El Rune + Ral Rune + Lum Rune + Ko Rune = Crafted 7tw
- Colossus Crossbow + Ith Rune + Ral Rune + Lum Rune + Lem Rune = Crafted Colossus Crossbow
- Full Helm + Jewel + El Rune + Sapphire = hitpower helm
- Chain Boots + Jewel + Eld Rune + Sapphire = hitpower boots
- Gloves + Jewel + Tir Rune + Sapphire = hitpower gloves
- Light Belt + Jewel + Nef Rune + Sapphire = hitpower belt
- Gothic Shield + Jewel + Eth Rune + Sapphire = hitpower shield
- Light Plate + Jewel + Ith Rune + Sapphire = hitpower body
- Amulet + Jewel + Tal Rune + Sapphire = hitpower Amulet
- Ring + Jewel + Ral Rune + Sapphire = hitpower Ring
- Great Helm + Jewel + El Rune + Ruby = blood helm
- Tower Shield + Jewel + Eth Rune + Ruby = blood shield
- Field Plate + Jewel + Ith Rune + Ruby = blood body
- Amulet + Jewel + Tal Rune + Ruby = blood Amulet
- Ring + Jewel + Ral Rune + Ruby = blood Ring
- Mask + Jewel + El Rune + Amethyst = caster helm
- Heavy Belt + Jewel + Nef Rune + Amethyst = caster belt
- Small Shield + Jewel + Eth Rune + Amethyst = caster shield
- Amulet + Jewel + Tal Rune + Amethyst = caster Amulet
- Ring + Jewel + Ral Rune + Amethyst = caster Ring
- weapon + Jewel + Ort Rune + Amethyst = caster weapon
- Crown + Jewel + El Rune + Emerald = safety helm
- Light Plated Boots + Jewel + Eld Rune + Emerald = safety boots
- Gauntlets + Jewel + Tir Rune + Emerald = safety gloves
- Sash + Jewel + Nef Rune + Emerald = safety belt
- Kite Shield + Jewel + Eth Rune + Emerald = safety shield
- Amulet + Jewel + Tal Rune + Emerald = safety Amulet
- Ring + Jewel + Ral Rune + Emerald = safety Ring
- Giant Conch + Jewel + Amn Rune + Sapphire = hitpower helm
- Boneweave Boots + Jewel + Sol Rune + Sapphire = hitpower boots
- Bramble Mitts + Jewel + Shael Rune + Sapphire = hitpower gloves
- Ward + Jewel + Hel Rune + Sapphire = hitpower shield
- Archon Plate + Jewel + Io Rune + Sapphire = hitpower body
- Amulet + Jewel + Lum Rune + Sapphire = hitpower Amulet
- Ring + Jewel + Ko Rune + Sapphire = hitpower Ring
- Spired Helm + Jewel + Amn Rune + Ruby = blood helm
- Demonhead + Jewel + Amn Rune + Amethyst = caster helm
- Wrymhide Boots + Jewel + Sol Rune + Amethyst = caster boots
- Corona + Jewel + Amn Rune + Emerald = safety helm
- Myrmidon Greaves + Jewel + Sol Rune + Emerald = safety boots
- Ogre Gauntlets + Jewel + Shael Rune + Emerald = safety gloves
- Spiderweb Sash + Jewel + Dol Rune + Emerald = safety belt
- Monarch + Jewel + Hel Rune + Emerald = safety shield
- Amulet + Jewel + Lum Rune + Emerald = safety Amulet
- Ring + Jewel + Ko Rune + Emerald = safety Ring
- War Hat + Jewel + Thul Rune + Skull = deadly helm
- Demonhide Boots + Jewel + Amn Rune + Skull = deadly boots
- Sharkskin Gloves + Jewel + Sol Rune + Skull = deadly gloves
- Demonhide Sash + Jewel + Shael Rune + Skull = deadly belt

e-shop

http://www.e-shop.ru

e-mail: sales@e-shop.ru

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



\$459.99

\$79.99		(US) Crazy Taxi	\$79.99		(US) Onimusha Warlords	\$79.99		(US) Summoner	\$79.99		(US) Oni
\$79.99		(US) Twisted Metal: Black	\$79.99		(US) Donald Duck: Goin' Quackers	\$79.99		(US) Tekken Tag Tournament	\$79.99		(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

CONTACTIX

MYST III EXILE

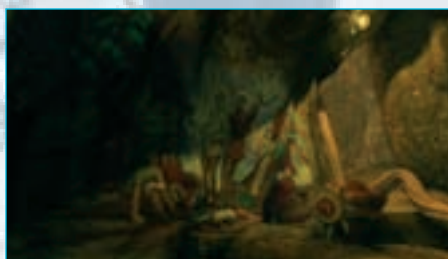
Продолжение. Начало в номере 13(94) за июль 2001 года.

Максим Заяц

Советы по прохождению игры

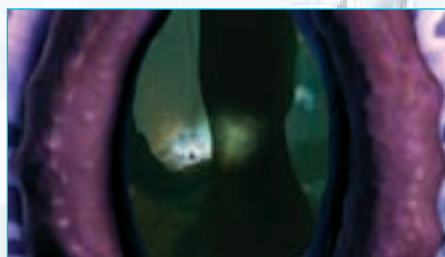
Заглянув в проход справа, мы идем по нему до гигантского растения Venus Flytrap. Уменьшенную копию этой хищной твари мы уже видели в обсерватории, на столе Сааведро. Но в тот раз жертвой растения стала обыкновенная муха, теперь же в ловушку попала уже знакомая нам птица. Нехорошо это: ее наверху птенцы дожидаются. Вот только как помочь ей выбраться? Ловушка в обсерватории раскрылась после того как мы присоединили корни растения к динамо-машине. Корни этого растения - вот они, покрытые шипами лианы, уходящие далеко вниз. Куда? Это мы узнаем через пару минут. Пока же нам стоит подумать о том, что в мире Edanna способно заменить динамо-машину? Эврика: у нас же есть почти свой собственный электрический скат! Осталось только подогнать его поближе к корням, и дело сделано.

Развернувшись, мы видим узкий проход в стволе гигантского дерева Edanna (он находится слева от пути, по которому мы пришли к Venus Flytrap). Заглянув в него, мы видим океан и залитый желтым светом проход слева. Кстати, над головой у нас вьется стебель Quaffler Fig - он может пригодиться нам в ближайшее время. По желтому проходу мы добираемся до очередного шипастого плода, который лежит перед новым художественным творением Сааведро, посвященном злым сыновьям Атруса, уничтожившим Nagaan. Осмотрев картину, мы повнимательнее приглядываемся к плоду. К нему подходит замеченный нами ранее стебель Quaffler Fig. Не могут ли они быть



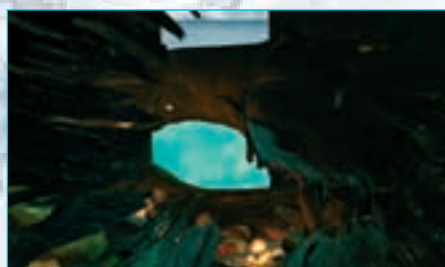
частью одной системы? Дотронувшись до плода, мы видим, как тот через стебель вытягивает воду с электрическим скатом - и превращается при этом в знакомый большой шар (это происходит лишь в том случае, если мы предварительно заполнили плод наверху, рядом с открытой чашей). И что интересно: стебель от него идет дальше вниз. Новые плоды? Вероятно. Развернувшись налево, мы видим покрытые шипами корни Venus Flytrap и подходим к ним. Возле корней начинается развилка, и мы идем налево. Спустившись по лестнице, мы видим перед собой еще одну чашу Quaffler Fig - и шипастый плод над ней. Интересная штука: шипастые корни Venus Flytrap проходят как раз через эту чашу. Коснувшись плода, мы вместе с водой затягиваем в него злосчастную рыбку. Вот только как бы теперь выпустить ее к корням? Не знаю, было заметно или нет, но слева от лестницы находится один «стебель» явно не растительного происхождения. Это кабель, который идет к спрятанному в листе голографу. Осталось только найти его. Обогнув раздувшийся шипастый плод, мы подходим к темной развилке, идем направо и вскоре видим голограф, подвешенный в тени деревьев. Нажав на кнопку и прослушав новое послание Сааведро (ничего нового, ничего интересного), мы возвращаемся на пару шагов назад, к развилке, поворачиваем направо и идем вперед до тех пор, пока не увидим перед собой свернутый лист Tongue Fern. Одна лишь проблема - нигде поблизости не видно светящегося плода, а значит, развернуть лист невозможно... пока невозможно. Развернувшись, мы возвращаемся назад, мимо плавающего внутри плода ската, вверх по лестнице - к

рисунку Сааведро. Развернувшись лицом к шипастым корням, возле которых начинается развилка, на этот раз мы идем направо (туда же уходит стебель Quaffler Fig). Мы видим перед собой прекрасные цветы, которые называются Lambent Orchid. Их лепестки подобно зеркалу способны отразить лучи света - и даже направить его на тот самый свернутый лист Tongue Fern. Главное, пра-



вильно развернуть их. Миновал первый цветок, мы подходим ко второму сзади, заглядываем внутрь и разворачиваем его так, чтобы он указывал на свернутый лист Tongue Fern. Отступив назад, мы разворачиваемся направо и подходим к третьей орхидее, которая купается в солнечных лучах в конце пути. Заглянув внутрь, мы видим яркое пятно света, отраженного цветком, - и направляем его на вторую орхидею (слева). Вернувшись ко второй орхидее, мы заглядываем внутрь для того чтобы убедиться в том, что лист Tongue Fern развернулся (если это не произошло, необходимо подкорректировать положение светового пятна).

Теперь нам осталось лишь добраться до Tongue Fern. Вернувшись к развилке возле картины Сааведро, мы идем налево, спускаемся вниз по лестнице и, обогнув заполненный водой и скатом шипастый плод, на второй развилке сворачиваем налево (справа находится голограф). Добравшись до ярко освещенного Tongue Fern, мы проходим по развернувшемуся листу, поворачиваем направо и поднимаемся вверх по полому стволу дерева, освещенному изнутри небольшими светящимися грибами. Выбравшись из ствола, мы видим цветок Aurora Blossom, линза которого направлена на раздувшийся шипастый плод внизу. Осталось лишь направить на нее луч света, и скат - а следом за ним и птица - окажутся на свободе. Мы проходим мимо Aurora Blossom и поднимаемся вверх, к четвертой орхидее Lambent Orchid. Заглянув в цветок и направив его на Aurora Blossom внизу, мы возвращаемся к пустому стволу. Один щелчок мыши, и мы попадаем на своеобразную развилку. Вниз уходит уже знакомый нам путь, освещенный грибами. Но наверху имеется еще один нами пока не исследованный проход. Мы вернемся сюда через несколько минут, пока же нужно просто запомнить это место. Спустившись вниз по освещенному грибами стволу, мы вновь проходим по развернувшемуся Tongue Fern и возвращаемся к развилке у картины Сааведро. Спустившись направо, к орхидеям, мы подходим к третьему цветку (он находится в конце пути и освещен



щен лучами солнца) и на этот раз направляем его на ПЕРВУЮ орхидею. Та в свою очередь отражает свет на четвертую орхидею, которая освещает Aurora Blossom. Линза этого цветка фокусирует луч на шаре с водой, и оболочка плода лопается, выпуская воду и электрического ската в чашу Quaffler Fig. Обрадованный скат немедленно посылает электрический разряд на корни Venus Flytrap, и ловушка раскрывается, освобождая птицу. Вскоре ей предстоит сослужить нам хорошую службу. Пока же мы возвращаемся к третьей орхидее и вновь направляем луч света на второй цветок, который отражает его на лист Tongue Fern.

Через развилку у картины Сааведро мы возвращаемся к листу, по дороге полюбовавшись на резвящегося в чаше ската, заходим в освещенный грибами ствол и поднимаемся по нему до развилки. Развернувшись назад, мы поднимаемся к проходу в ВЕРХНЕЙ части ствола. Проход выводит нас на небольшую платформу, в конце которой находится очередная тарзанка. Кстати, по дороге мы должны найти еще одну главу из дневника Сааведро. Воспользовавшись тарзанкой, мы спускаемся вниз, к болоту мира Edanna. Оказавшись внизу, прямо перед собой мы видим лестницу, которая ведет к большому растению под названием Jumping Dragon. В любой момент оно может подбросить нас вверх, возвращая к платформе тарзанки. Впрочем, нам оно вряд ли понадобится. Слева от лестницы имеется проход, по которому мы идем до болота. Миновал естественную арку и полюбовавшись огромным закрытым цветком Nemel Lotus, мы поворачиваем налево и поднимаемся вверх по тропинке. Сделав три щелчка мышью, мы останавливаемся и разворачиваемся налево. Здесь находится проем в сплошной стене корней, через который виден второй Nemel Lotus, на этот раз полностью открытый. Мы отправимся туда буквально через пару минут, пока же, запомнив место, в котором находится проход, мы поднимаемся вверх по тропинке до ярко освещенной солнцем Lambent Orchid. Заглянув внутрь цветка, мы направляем луч света на первый, закрытый Nemel Lotus, - точнее, на его вершину. Тычинки на вершине лотоса немедленно раскрываются. Наша следующая задача - подманить сюда насекомых, которые заставят гигантский цветок раскрыться целиком.



Мы возвращаемся к проходу в корнях и переходим в следующую часть болота. Действительно, над вторым цветком вьется целый рой мошкеры. Плоды внутри цветка отсутствуют - их утащила на корм детям птица-мамаша, прежде чем сама чуть было не стала обедом для Venus Flytrap. Как же переждать насекомых к первому цветку? Прежде всего мы должны чем-то закрыть свет, падающий на второй Nemel Lotus. Кстати, справа от него виднеются знакомые листья Fan Palm. Подойдя поближе и коснувшись середины растения, мы заставляем его поднять ветки и загореть солнечный свет. Тычинки лотоса закрылись, но проклятые насекомые все равно не желают улетать! Развернувшись, мы обходим цветок, перебираясь на другую сторону «зала», в котором он находится. По земле вьется толстый фиолетовый корень, в котором

имеется отверстие - достаточно большое, для того чтобы в него мог пролезть человек. А перед самым этим отверстием на земле растет гриб Vesuvi Mushroom. Стоит нам коснуться его, и он выбрасывает в воздух целое облако спор. Насекомым это вряд ли понравилось бы... Ха, а это идея! Развернувшись, мы подходим поближе к цветку лотоса и видим рядом с ним точно такие же грибы. Выбрав самый большой, мы нажимаем на его верхушку - и поднявшееся в воздух облако спор прогоняет насекомых в соседний «зал». Полдела сделано. Теперь мы должны последовать за насекомыми ПО ФИОЛЕТОВОМУ КОРНЮ, мимо которого мы только что прошли. Протиснувшись в отверстие, мы находим еще одну стопку листов из дневника Сааведро. Прочитав их, мы проходим по полому корню внутрь первого цветка Nemet Lotus! Прямо над нами насекомые роятся вокруг тычинок. Поднявшись наверх, в «клетку» с плодами лотоса, мы касаемся похожего на рукоятку соцветия - и оно издает неожиданно громкий звук, привлекающий внимание недавно спасенной нами птицы. Подхватив плодую «клетку», в которой сидим мы, она поднимает ее наверх, к своим птенцам. Полюбовавшись на малышей, мы разворачиваемся налево и выходим из клетки. Соскользнув вниз по наклонному суку, мы видим сплетенный из лиан символ мира Edanna и автоматически перерисовываем его на лист бумаги. Теперь остается лишь развернуться и подойти к книге J'nain - той самой, которую мы видели сквозь переплетение лиан сразу после появления в этом мире. Портал книги переносит нас на второй этаж обсерватории мира J'nain.

Глава 8: J'nain, Эпоха Обучения

Мы не задержимся здесь надолго. Все что от нас требуется - это подойти к копировальному столу и положить на него листок с символом мира Edanna. Сработавший механизм запускает голографическое послание Атруса своим сыновьям и выдвигает мост, ведущий к книге Narayan. Портал книги переносит нас в новый мир - родной дом безумного Сааведро...

Глава 9: Narayan, Эпоха Баланса

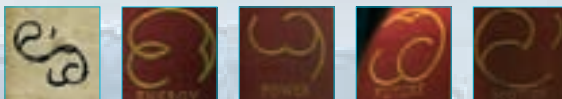
Narayan - последний этап нашего путешествия. Оглядев изображенные на полотнищах символы, мы поднимаемся по ступенькам к установленным на возвышении пультам. Ни один из них, увы, не работает - похоже, им просто не хватает энергии. Развернувшись, мы видим закры-



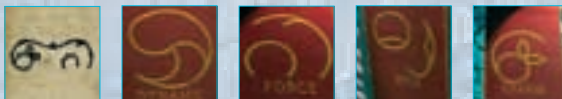
тое лианами окно и гондолу канатной дороги. Слева от окна находится проход, но сейчас, к сожалению, он закрыт ледяным щитом. Развернувшись направо, мы поднимаемся вверх по лестнице на крышу, где нас встречает Сааведро собственной персоной. Сказать, что он разочарован отсутствием Атруса, - значит, не сказать ничего. А разочарованный Сааведро может быть опасен - во-первых, он явный псих, а во-вторых, в руках у него здоровенный молоток. После того как виновник всех наших приключений извывает нас от своего присутствия, мы поворачиваем установленный на краю крыши рычаг и спускаемся по лестнице вниз, к пультам. Сейчас самое время пояснить принцип действия охранной системы, созданной Атрусом в мире Narayan. Рядом с гондолой и на крыше установлены два кристалла, каждый из которых создает вокруг себя непроницаемый ледяной щит. Первый (внутренний) щит закрывает доступ к гондоле, второй (внешний) не выпускает гондолу за пределы этой башни. Два пульта внизу управляют этими щитами. Рычаг посередине подает энергию на один из пультов. Спустившись вниз, мы поворачиваем этот рычаг влево,

направляя энергию на ближайший к лестнице пульт. Открыв крышку, мы видим перед собой три диска с символами - по четыре символа на каждом. Вернее, символам еще только предстоит появиться на этих дисках - мы должны будем установить их, руководствуясь фразами из дневника Атруса, который он передал нам в мире Tomahna. Итак, вот четыре правила созданных Атрусом миров:

Voltaic: «Energy powers future motion»



Amateria: «Dynamic forces spur change»



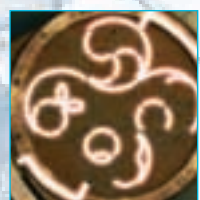
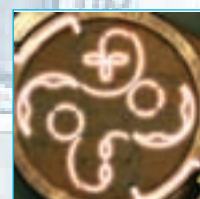
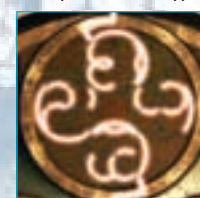
Edanna: «Nature encourages mutual dependence»



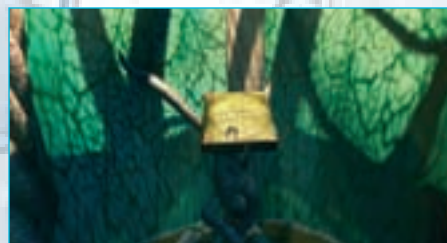
Narayan: «Balanced systems stimulate civilisation»



Символы, из которых можно составить эти фразы, изображены на полотнищах рядом с пультами. Вернее, на полотнищах можно найти лишь те символы, которые позволят нам собрать правила миров Voltaic, Amateria и Edanna. С правилом Narayan придется что-то придумать позднее, пока же мы собираем на пульте имеющиеся у нас фразы в следующем порядке: Voltaic, Edanna, Amateria (начиная с верхнего диска по часовой стрелке). Символы следует вводить, следуя тому же правилу: начиная с верхнего круга каждого диска и двигаясь по часовой стрелке. В случае, если все символы были введены верно, рисунок вспыхивает, подтверждая правильность набора. Финальный вариант каждой фразы изображен на рисунках.



еще рано - в этом случае игра закончится нашим поражением. Забрав книгу с собой, мы проходим в небольшой



нижний зал и видим на стене полотнища с новым набором символов, среди которых есть нужные нам. Изучив их, можно возвращаться наверх. Повернув центральный рычаг вправо, мы вновь подходим к дальнему пульту и устанавливаем на нем четыре последних символа - все так же, начиная с верхнего круга по часовой стрелке. В результате рисунок вспыхивает, и затем отключается внешний щит. В зал вбегает Сааведро, внезапно увидевший, что мир за пределами щита отнюдь не уничтожен. Он вне себя от счастья и ярости - его родной мир все еще существует, но он не может попасть туда без нашей помощи. Все дело в том, что центральный рычаг позволяет убрать лишь ОДИН щит - внешний либо внутренний. Убедившись в этом, Сааведро предлагает нам сделку - убрать внешний щит в обмен на книгу Releeshahn - и отправляется к гондole. Теперь у нас есть несколько возможных вариантов концовки игры:



1. Послушавшись Сааведро, мы снимаем верхний щит. Безумец предает нас и выбрасывает книгу Releeshahn в океан.

2. Вслед за Сааведро мы идем к гондole. Довольно скоро он приходит в ярость и выбрасывает книгу Releeshahn в океан, а затем набрасывается на нас со своим молотком.

3. Поднявшись наверх, мы вообще отключаем энергию, запирая Сааведро между двумя щитами. Хороший ход: безумец сразу становится покладистым, и после того как мы спускаемся вниз,

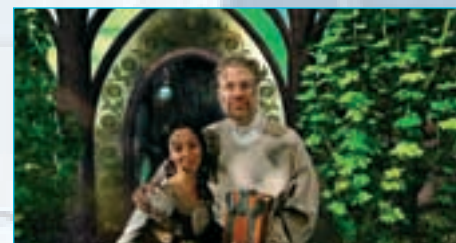


на коленях умоляет нас не губить его и через окно протягивает нам долгожданную книгу Releeshahn. И снова у нас есть два варианта действий

а) Наказать Сааведро и, получив книгу, сразу же вернуться в мир Tomahna. Мы победим, но Атрус будет недоволен ценой, которую пришлось заплатить за эту победу.

б) Пошадить Сааведро и, ПОВЕРНУВ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ РЫЧАГ НАПРАВО, подняться на крышу и включить энергию. В этом случае после исчезновения внешнего щита Сааведро направится к своей семье, и мы сможем с чистой совестью вернуться в мир Tomahna. Но главное здесь - не забыть перевести центральный рычаг. Если не сделать этого и по ошибке отключить внутренний щит, Сааведро устремится на крышу для того чтобы убить предателя - то есть нас.

С книгой Releeshahn в руках мы возвращаемся в мир Tomahna к Атрусу и его жене. Наше приключение завершилось. Миры вернулись к власти своего творца, которому, несомненно, предстоит еще многое совершить в этой жизни. Волшебное перо, дающее жизнь новым эпохам, вновь в работе. Что выйдет из-под него в следующий раз? Каким будет этот новый мир? Кто знает. Ясно одно: впереди нас еще ждут новые приключения.



BALDUR'S GATE: THRONE OF BHAAL

Сергей
Дрегалин

ПРОХОЖДЕНИЕ, ЧАСТЬ 2, ОКОНЧАНИЕ

КАНАЛИЗАЦИЯ

Итак, в прошлый раз мы остановились на том, что все задания в осаждаемом городе были выполнены, и нам осталось лишь навеститься к безумному генералу Громниру. Попасть к нему можно двумя способами - через канализацию и через логово вампиров. Поскольку мы заинтересованы в получении максимального опыта, вычистим обе эти локации...



Отправляемся в канализацию. Попасть в нее можно из любого решетчатого люка в городе, из какого именно - не принципиально. В подземелье нас ожидают пара серьезных магов, а также множество монстров рангом пониже. Особенных сокровищ здесь нет, если, ко-



нечно, не считать оными предметы с атрибутами +2 и +3. Зачистив всю территорию, выбираемся к северной части канализации и открываем с помощью заклинания или умения вора секретную стену (2140, 550). Однако не торопимся идти навстречу новым приключениям, а возвращаемся в город и идем в логово вампиров (южная часть города, направо от пристани).



К слову, попасть в логово можно и иным способом - воспользовавшись соблазнительным предложением Темной Куртизанки (или Темного Куртизана - кому что ближе...), которая находится в городской таверне. Однако если вы выберете второй путь, то сразу после материализации в подземелье делайте ноги. Справиться в одиночку с четырьмя вампирами довольно сложно, если только на героя не надеты амулеты, защищающие от заклинания Energy Drain, которым активно пользуются кровососущие.

ЛОГОВО ВАМПИРОВ (AR 5006)

Любым из способов отправляемся к потомкам Дракулы, не забыв предварительно запастись заклинаниями Lesser Restoration и/или Restoration (учтите, после применения любого из них маг сильно устает!). Расправившись с первой партией вампиров, открываем с помощью заклинания или умения вора один из секретных проходов (на севере) и уничтожаем оставшуюся нечисть.



По пути отыскиваем три кельи с могилами. В первой находим скелет без черепа, а из второй забираем амулет (Rusted Amulet; 480, 730). Потом рядом с призраком отыскиваем недостающий череп (Skull; 1330, 325). Возвращаемся к могиле (365, 665) и кладем в нее череп и амулет, а затем обильно поливаем все это эльфийской святой водой (Elven Holy Water) - как и было



обещано, она очень даже пригодилась. Призрак отблагодарит нас (по 10 000 очков опыта на каждого героя), открыв дверь в запертую келью, где находится камень Bronze Ioun, который позволяет запоминать одно дополнительное заклинание седьмого уровня, а также понадобится Цеспеару для изготовления некоторых предметов (см. таблицу в прошлом номере).

Теперь через южный выход отправляемся в подвал замка Громнира. Туда можно попасть и через секрет-

ный проход в лабиринте канализации. Так что две разные дороги ведут в одно и то же место...

В ГОСТИ К ГРОМНИРУ (AR 5007, AR 5001, AR 5002)

За вход в подземелье получаем по 3 000 очков опыта на каждого героя. Сразу приступаем к бодрому уничтожению охраны (один маг, много воров и бойцов).



Теоретически вы можете пробраться незаметно, избежав общей тревоги... Но зачем? Добрая сеча еще никогда не была лишней. Да и к тому же, за каждого освобожденного пленника (а их будет трое) получаем по одному дополнительному очку к репутации, что является хорошим поводом как следует помахать мечом в этой забытой богом дыре. Из предметов отдельного внимания заслуживают лишь ножны Fflar's Scabbard (365, 885) - они потребуются Цеспеару для изготовления оружия. Да, и не забываем постоянно искать ловушки - их здесь достаточно много.

Вход на первый этаж замка Громнира расположен в восточной части подземелья (1620, 420). Сохраняем игру (обязательно, так как ошибка в скрипте может сделать игру непроходимой!!!) и отправляемся туда. Через несколько секунд мы оказываемся лицом к лицу с первым сторожевым отрядом: два боевых мага (21 500 очков



опыта), 4 солдата (около 12 300 очков опыта за каждого). Собрав все предметы - ничего сверхценного, однако, - поднимаемся на следующий этаж.

На втором этаже нас встречает сам Громнир собственной персоной. Первые несколько минут мы являемся невольными свидетелями спора между Мелиссан и генералом, который окончательно подтверждает самых худших опасения - Громнир безумен. И единственный шанс спасти город - уничтожить генерала и его после-



дователей. Собственно, этим мы и начинаем заниматься. Покончив с Громниром, получаем 22 500 очков опыта, Lavendar Ioun Stone (+1 AC, +4 save vs. death), Roranch's Horn (для Цеспенара), Rogue Stone, 5 эликсиров Superior Healing, Full Plate +2, Ice Star +4 (d4 дополнительных повреждений от холода), 1 200 золотых. За уничтожение Eler Had набиваем карманы 12 500 очками опыта, а также Grandmaster's Armor (studied +6, эффект Boots of Speed).

Оба сражения не из числа легких. Активно используем заклинания Miscast Magic (3 уровень; снижает вероятность успешного применения заклинания), Breach (5 уровень; снимает почти всю магическую защиту с цели вне зависимости от сопротивляемости магии), Pierce Magic (6 уровень; уменьшает сопротивляемость магии, убирает одно из защитных заклинаний до восьмого уровня включительно) и/или Spellstrike (девятый уровень, снимает все мощные защитные заклинания с цели вне зависимости от сопротивляемости магии). Стараемся уничтожить магов до того как они воспользуются заклинанием Time Stop - тут уж они будут оттягиваться по полной.



После победы над генералом вновь беседуем с Мелисан. Сойдемся на том, что нужно уничтожить "неуязвимого" Ягу Шуру. Достать обычным оружием его невозможно, однако где-то в лесах Forest of Mir и Marching Mountains спрятан секрет смерти предводителя огненных гигантов. Туда-то мы в скором времени и отправимся.

А пока поднимаемся на этаж выше и выходим в город. По пути навещаем куртизанку, которой пообещали отомстить за убитого отца. В таверне продаем все трофеи и закупаем на вырученные деньги заклинания в магической лавке, благо выбор там отменный. Теперь можно возвращаться домой, используя соответствующую способность (Pocket Plane).

СЕВЕРНЫЙ ЛЕС (AR 6400)



После отдыха и подготовки к долгому походу отправляемся в Северный Лес (North Forest). Там мы встретим группу разбойников, которые устроили настоящую охоту на торговцев. Не трата попусту силы, спасаем лишь одного несчастного, которого зовут Karthis al-Hezzar. Нашу работу он оценит в 4240 золотых, после чего расскажет о находящемся рядом храме, где можно получить соответствующий сервис.

Отсюда мы в первый раз за всю игру можем отправиться в огромный замок - Watcher's Keep. Однако к сюжетной линии Throne of Bhaal он не имеет ровным счетом никакого отношения, поэтому двигаемся далее, на восток, к чащобам Forest of Mir.

ЧАЩОБЫ (AR 5202)

Чуть пройдя вперед, мы встретим... Гориона (Gorion), нашего приемного отца, убитого Саревком. Точнее, встретим мы не самого Гориона, а того, кто выдает себя за него. Если у главного персонажа достаточно мудрости (хотя бы не менее 12, а лучше не менее 17), то кричим, что никакой ты не наш отец и что ничего не хотим слушать. Потом провокатор попытается помешать вашему роману (если таковой был), используя



для этого грязные трюки. Опять же твердо говорим, что перед нами не Горион (5 000 очков опыта) и вступаем в бой. За уничтожение Master Wraith мы получим 30 500 очков опыта.

Опустошив пару сокровищниц, поднимаемся к волшебнице Ниали (Nyalee). Она скажет, что она - мать Яги Шуры, а также откроет секрет его неуязвимости. Оказывается, бессовестный мальчуган похитил ее сердце и спрятал его вместе со своим в недрах неприступных гор. Пока сердце находится в безопасности, неуничтожим и сам предводитель огненных гигантов. Если же мы сумеем принести оба сердца Nyalee, то она осуществит свою сладкую месть, а заодно поможет и нам расправиться с Ягой Шурой.



ГОРНЫМИ ТРОПАМИ (AR 5200)

Идем в локацию под названием Marching Mountains, поднимаемся на север и входим в пещеры. Можно исследовать локацию и более тщательно, тем паче, что на западе обитают очень занятные порождения Баала... Какие? Не будем портить удовольствие от сюрприза!



Один из местных огненных гигантов будет увешан обычным оружием. Не поленитесь прихватить с собой по мечу для каждого воина - как ни парадоксально это прозвучит, но очень скоро такое обмундирование сослужит нам хорошую службу.

ОГНЕННОЕ ПОДЗЕМЬЕ (AR 5201)

Расправившись со всеми гигантами, высылаем на разведку вора, ищущего ловушки. Засад множество, и большинство из них достаточно разрушительны. Это касается не только первого зала, но и всего подземелья.

В комнаты слева и справа пока не идем, а вместо этого продвигаемся наверх. Найдя загадочное устройство в центре зала, отыскиваем два коридора и отправляемся в тот, что находится слева. Как только мы вытащим из контейнера в огненном озере все его содержимое (Girdle of Fire Giant Strength - поднимает силу до 22 единиц, Hammer Wardstone, другие менее ценные предметы), вокруг возникнет стража. Среди противников будет и Fire Troll, которого окончательно умертвить можно лишь с помощью кислоты или заморозки.

Отдыхаем и идем в правый коридор. По точно такой же схеме достаем из контейнера сокровища (Skull Wardstone плюс мелочевка) и отбиваемся от материализовавшихся стражей. Перед нами предстанут големы - глиняный, стальной и магический. С первыми двумя особых проблем не будет, а вот последний может предоставить хлопот, если не знать маленького секрета (читайте найденные книги, в них вся информация!). Победить магического голема можно лишь с помощью обычного оружия. Все мечи, булавы и про-

чие посохи, обладающие бонусом "плюс сколько-то", не работают. Так что собранное у входа барахлишко очень даже пригодится. Кстати, после безоговорочной капитуляции голема выкидывать обычное оружие не торопимся - оно еще пригодится.

Теперь возвращаемся к двум комнатам около входа, щелкаем на бронзовых плитах в стене и идем к коридорам, которые раньше были заблокированы силовыми полями. Из правого прохода вытаскиваем на свет божий Blood Wardstone и Psion's Blade +5 (иммунитет ко всем пси-атакам), а из левого - Flame Wardstone и



другое барахлишко. Убедившись, что в нашем распоряжении четыре камня, подходим к диковинной машине в центральном зале и щелкаем на ней. Вход в покои Яги Шуры открыт.

ПОКОИ ЯГИ ШУРЫ (AR 5204)

Не забывая про поиск ловушек, вычищаем покои от многочисленных врагов. Наиболее сильным окажется Беренн (Berenn), с тела которого мы заберем 40 500 очков опыта, а также Balor's Claw, которые при случае отдадим на растерзание импу-кузнецу.

За жаровней (2075, 1100) спрятано сердце Яги Шуры. За получив его, мы обогащаемся 20 000 очками опыта.

Слева от нас находится пленная женщина. Открываем дверь в темницу грубой силой (не менее 22 единиц; можно использовать находящуюся рядом склянку Potion of Giant Strength или надев на одного из героев найденный ранее пояс). Освобождаем пленницу, получив 15 000 очков опыта, а также кое-какую любопытную информацию. Рядом с темницей находится контейнер (осторожно, ловушка!), где покоятся Stone Golem Page (к импу) и 3047 золотых.

Отыскиваем кровать предводителя гигантов (2500, 670), обезвреживаем ловушку и забираем из тайника Bag of



Plenty +1 (и снова к импу), Yaga Shura's Journal и Beating Heart. Пробежав глазами журнал, выясняем, что Яга Шура далеко не самая большая шишка в игре. Есть кто-то, кто находится рангом повыше...

У двери слева уничтожаем Fire Elemental Prince, за что получаем 50 000 очков опыта, Ravager +4 (для улучшения - к импу), а также Amulet of the Master Harper (+20% к обнаружению ловушек и подбору отмычек, +3 АС - идеальный вариант для Имоен).

Возвращаемся к Ниали и отдаем ей оба сердца. Немного подумав, колдунья изменит свое решение и нападет нас. Жалко ей, понимаете ли, стало своего лоботряса... За это и поплатилась жизнью, а заодно и 12 000 очками опыта, а также некоторыми сокровищами.

В ЛАГЕРЕ ЯГИ ШУРЫ (AR 5203)

Осаждаемый город пал. Увы, но мы не в силах изменить его судьбу. Поэтому все что нам остается - отомстить за убитых братьев и сестер. Яга Шура - к ответу!

Пробиваемся в лагерь и, не обращая внимания на назойливых подопечных Яги Шуры, переходим через мост. Для простоты есть смысл отключить искусствен-



ный интеллект персонажей, иначе они будут постоянно лезть в драку. А нам же нужен только один труп - труп предводителя (для справки: 150 HP, -5 АС, -5 ТНАСО). Когда он падет, мы получим 30 000 очков опыта, Runehammer +4 (для улучшения - к импу), Shuruppak's Plate (-2 АС, +1 к ловкости, 20% сопротивляемости огню), Shield of the Order +4.

После смерти Яги Шуры погибнут и все его последователи, а мы же отправимся на разговор с ангелом. В этом и последующих диалогах будет определяться финал игры. Все приведенные ответы предполагают ДОБРЫЙ финал, а для ЗЛОГО можно говорить любую другую фразу из списка.

Итак, когда нам раскроют тайну происхождения главного героя, отвечаем:

1. "I feel sorry for my mother. Gorion did what he had to".

2. "Yes, there is a debt. I could have just as easily have had his life, and he mine".

ВТОРОЙ ПЕДИНОК

После сбора трофеев отправляемся в наш замок. Ангел открыл проход ко второму залу для испытаний, где нам нужно принять новый вызов. Принимаем. Противником будет Dark Version of You (183 HP, 6 АС, 1 ТНАСО, 4 атаки), т.е. наша темная противоположность. Победив его, получаем по 25 000 очков опыта на брата, а на главного героя - аж 30 000 очков опыта.

Обратите внимание на то, как изменился зал. Метаморфоза отражает истинное мировоззрение главного героя... Делайте выводы.

ОАЗИС (AR 6300)

Нашей следующей целью будет поход в город Амкетран (Amkethran). Путь к нему лежит через оазис, где мы встретим целую армию солдат-головорезов. После уничтожения генерала наш счет пополнится The Answerer +4 (медленный, но весьма мощный длинный меч), Long Sword +3, Full Plate Mail +2 и мелочевка.

Выйдя на другую сторону оазиса, покидаем это злчное место.

ГОРОД АМКЕТРАН (AR 5500)

Первое, что мы сделаем в городе, так это получим аудиенцию местного заправилы по имени Балтазар (Balthazar). Разумеется, это еще один сын Баала (вы еще не поняли? - мы все его дети!), который будет держаться не слишком приветливо, если не сказать вызывающе. Он скажет, что Мелиссан покинула город и ушла в неизвестном направлении, оставив лишь информацию о том, что рядом находятся логова еще двух отпрысков Темного Бога (карты прилагаются). Собственно, все, что от нас требуется, - уничтожить их. Однако прежде чем пойти на кровную войну с братьями-сестрами, выполним несколько местных заданий.

На востоке (2340, 1256) находим двух несчастных (отец и дочь), которым угрожают наемники. Девушка украла какую-то мелочь, и теперь суровые ребята хотят наказать ее по полной программе. Убить. Разумеется, мы не допустим такого несправедливого суда





и вмешаемся. Альтернативы две: порубить бессердечных наемников в капусту или заплатить им в качестве откупных 5 000 золотых (с обаянием более 16 единиц эту сумму можно сбить до 3 000 золотых). В любом случае мы получим 5 000 очков опыта на каждого, +1 к репутации, Montolio's Cloak (к импу) и 500 золотых.

Чуть ниже мы встретим старого знакомого, прониру Сеймона Хавариана (Saemon Havarian). Он попался на незаконной торговле и попытается свалить все на нас. Удачно, между прочим. В итоге нам придется разделаться с парой наемников и идти в пещеры Smuggler's Cave (отмечены на карте). В принципе, мы можем и сдать ловкача-наемника, тем самым подписав ему смертный приговор, однако лучше этого не делать - Сеймон еще пригодится. В пещерах мы уничтожаем всех монахов-заговорщиков, получая за каждого по 10 000 очков опыта.

Недалеко от храма (2974, 2417) мы встретим клерика, который будет спорить с монахом. Из накаляющегося диалога станет ясно, что Балтазар и его последователи мало заботятся о нуждах городского населения. Через некоторое время между спорящими вспыхнет драка. Мы выступим на стороне клерика и поможем ему расправиться с монахом. Нашей наградой станет Oaken Ring (к импу) и 2 000 очков опыта на каждого. Однако если мы пожертвуем в фонд местных голодающих 1 000 золотых, то пополним счет 3 000 очками опыта, Oaken Ring и дополнительной единичкой к репутации.

Самый большой и интересный квест мы получим в таверне (отмечена на карте). К нам подойдет некто Мэрлоу (Marlowe) и загадочным шепотом попросит прийти к нему в дом, чтобы обсудить одно "очень сложное и деликатное дело". Отлично, выходим из таверны, заходим в здание справа, поднимаемся по лестнице на крышу и идем до домика Мэрлоу (отмечен на карте). История Мэрлоу и в самом деле очень деликатна и сложна. Дело в том, что жизни его дочери угрожает могущественный лич, который похитил часть души девушки. Теперь она витает где-то между миром мертвых и живых, ожидая печального итога. Соглашаемся помочь и идем к пещерам Cave of the Dead (отмечены на карте). Поскольку страж был подкуплен Мэрлоу, мы беспрепятственно проникаем внутрь. Лич настроен достаточно миролюбиво, поэтому для начала с ним побеседуем (ни в коем случае не доводите дело до драки - иначе задание будет провалено!). Он скажет, что наш работодатель рассказал нам только часть всей истории. Оказывается, много лет назад Мэрлоу продал свою душу личу, получив взамен двадцать лет удачливой и счастливой жизни. Когда же пришло время платить по счетам, Мэрлоу попытался ударить, бросив свою жену. Теперь лич добрался до дочери опрометчивого дельца... Пообещаем темному кредитору вернуться вместе с Мэрлоу и выходим из пещеры. Вновь идем по крышам и берем с собой перепуганного отца (он сразу согласится - несмотря на страх, любовь к дочери пересилит). Говорим с личем, который вернет нам душу девушки (25 000 очков опыта). А вот дальше возможны варианты. Либо мы отдаем Мэрлоу на растерзание, либо нет. С одной стороны, он знал, на что идет, с другой - все-таки жалко. В итоге лич был повержен, обогатив копилку опыта на 15 000 единиц. Если не вернуть душу девушки, то мы получим 6 000 очков опыта и -2 к репутации, а за возвращение - 15 000 очков опыта и +1 к репутации.

Теперь о самом большом приколе игры. Помните про золотые панталоны, о которых ходили самые разные легенды? Их можно было найти еще в первом Baldur's Gate, и чтобы сохранить до Throne of Bhaal, вам необходимо аккуратно перенести партию. Серебряные панталоны даются в награду за выполнения квеста на погосте (Graveyard) из Shadow of Amn, а бронзовые можно найти неподалеку, в логове Абазигала (Abazigal). Чтобы облегчить жизнь, воспользуйтесь кодами для получения всех трех пар замечательного нижнего белья: misc47, misc50, miscsb. О том, как активизировать и использовать чит-коды, читайте в прохождении Bladur's Gate I и II. Несем панталоны кузнецу Керрику (Kerrick), мастерская которого отмечена на карте и находится на пути к домику Мэрлоу. Поговорив с ним и понаблюдав за работой "Эрго-Панталонной-Машины", получаем набор из совершенно потрясающих вещей:

КЛИНСКОЕ PARTY ZONE 2001

**Любителей продвинутого пива
ждет очередной сюрприз
от Клинского!**

**У тех, кто не смог попасть на грандиозное
мега-шоу Клинского «Продвижение» в
Москве появился шанс !!!**

**Все лето по выходным в Москве и
Подмосковье — акции «Клинское Party
Zone 2001»! Не пропусти, когда в твоём
парке или на центральной площади твоего
города начнут разворачиваться огромные
шатры Клинского, появятся роллеры
угощающие пивом и заведет свой мощный**



**двигатель единственный в мире скай-дайв
симулятор. Огромный трейлер,
перевозящий до 22 тонн груза, притащит
эту большую «игрушку» — для самых
продвинутых. Двигатель, развивающий
мощность 950 лошадиных сил (завидуйте,
автомобилисты, причем даже владельцы
спортивных машин типа Porsche!), будет
гнать вверх летний воздух со скоростью до
200 километров в час! Поток воздуха
поднимет тебя на высоту, даруя ощущения
свободного падения.**

**Заводная музыка, море пива, бесплатный
полет — вам будет что вспомнить и
рассказать!**

Встретимся

на «Клинское Party Zone 2001»!

Big Metal Rod (ракетная установка!)**Pulse Ammunition****Frag Grenade****Scorcher Ammunition****Big Metal Unit**

Последний предмет - броня с кучей совершенно потрясающих свойств. Начнем с того, что она дает AC - 15! Однако когда она надета, герой превращается в стального голема, который, по причине достаточно внушительных габаритов, часто не может пройти вместе с остальными спутниками в какой-нибудь коридор или проход.

Когда Керрик изготовит все эти чудо-предметы, он навсегда покинет город.

ВХОД В ЛОГОВО СЕНДАЙ (AR 6100)

Завершив все дела в городе, отправляемся в гости к темной эльфийке по имени Сендай (Sendai). Нас встретит "дровосек", который скажет, что места здесь глухие и ни о каких темных эльфах даже речи быть не может. Ладно, проверим. Исследовав домик на пред-



мет ценностей (Rune of Clangeddin), отправляемся на исследование локации. На севере мы встретим могилы, которые внимательно исследуем. А в юго-западной части на нашем пути неожиданно возникнут достаточно сильные твари (Hive Mother - 50 000 очков опыта; Drow, 2 шт - 5 000 очков опыта за каждого, Umber Hulk Elder - 18 000 очков опыта). Возвращаемся к "дровосеку" и поподробнее расспрашиваем его о могилах. Разговор обернется глобальным поединком с дроу, после победы над которыми мы получим возможность проникнуть в логово Сендай, а также обогатимся на 10 000 очков опыта.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ (AR 6101, AR 6102, AR 6104, AR 6105, AR 6106, AR 6107, AR 6108, AR 6109, AR 6110)

Первый туннель встретит нас множеством воинственных стрел и мечей. Добравшись до прохода, ведущего в зал вверх (рядом будут две запертые двери), смело заходим внутрь. Победив местного заправилу Телинна (Thelynn), мы получим 15 000 очков опыта, Amulet of Cheetah Speed (скорость +2, возможность использования заклинания Improved Haste один раз в день), а также ключ Drow Guard's Key. Последний необходим, чтобы открыть запертые двери на предыдущем уровне. Вернувшись (+5 000 очков опыта на каждого), отправляемся в проход, расположенный слева внизу (можно пойти и через верхний - оба они ведут к одному и тому же месту).

Чтобы остановить постоянное появление новых монстров, нам нужно уничтожить их повелителя, Slavemaster. Расправившись с ним, выходим в следующую локацию.

Добравшись до платформы в центре локации, продолжаем двигаться вперед (на северо-запад). В итоге мы доберемся до покоев лича (осторожно, ловушки!), за уничтожение которого мы получим 22000 очков опыта, Drow Wardstone, Heart of the Damned (к импу), Eye of Tyr (к импу). Обыскав все сокровищницы, возвращаемся к платформе в центре



предыдущей локации (еще +5 000 очков опыта).

Поднимаемся наверх, открыв дверь с помощью отобранного у лича камня. В следующем помещении пред нами предстанет Диайта (Diaytha), которая натравит на нас огненного принца. Принц - парень достаточно серьезный (220 HP, -7 AC, 2 THACO, 3 атаки), однако должного сопротивления не окажет (56 000 очков опыта). За победу над Диайтой мы получим еще 14 000 очков опыта, а также щит Darksteel Shield +4, повышающий на 10% сопротивляемость огню, яду, холоду и кислоте. Отдохнув, выходим через центральную дверь.

В следующем зале нам сделают очень занятное предложение - сразиться один на один с капитаном Эгейссагом (Egeissag). Победитель получает все, проигравший умирает. Конечно, можно отказаться от дуэли, привычно завалив всю толпу, но для дополнительного веселья очень даже рекомендую принять вызов. Капитан представляет опасность только для магов (и то не факт), ну а боец справится с ним без особого труда. После победы отправляем на счет 20 000 очков опыта, а также Bowstring of Gond (к импу).

Выход в следующую локацию принесет нам еще 5 000 очков опыта. Все, мы добрались до последнего эшелона обороны Сендай, осталось еще немного. Уничтожив его, а также прихватив по пути все ценности (Liquid Mercury), бросаем вызов местной хозяйке.

Хитрая Сендай хорошо подготовилась к сражению, создав семь изваяний самой себя, причем разных классов: 1 клерик, 2 воина, 1 вор, 1 воин-вор, 1 маг, 1 маг-клерик. После того как все они будут повержены, мы доберемся и до самой эльфийки (182 HP, 8 AC, 8 THACO, 1 атака), получив за победу 18 000 очков опыта, Wong Fei's Ioun Stone (+1 AC, +15 HP, ускоренная регенерация), Studded Leather Armor of Thorns +6 (1d4 повреждений атакующему), Wand of Cursing и другие радости жизни.

После этого нам светит новый диалог с Ангелом. Ниже



приводятся "хорошие" реплики (там где есть, вариант "б" предпочтительнее):

1. "I would prefer to find a way to avoid my destiny, if I could".

2a. "If I exist to stop the prophecy instead of making it true, then so be it".

2b. "That is a relief... I had no desire to cause the destruction the prophecy tells of".

3a. "The quicker I get this 'destiny' over with, the quicker I can start the rest of my life".

3b. "I will prevent the destruction of the land because it is the right thing to do".

После этого мы получим 10 000 очков опыта на каждого и вернемся в логово Сендай. Собрав трофеи, отправляемся в наш замок и принимаем новый вызов.

ТРЕТЬЕ СРАЖЕНИЕ

На сей раз пред нами предстанет наш светлый невинный образ. Невинный - в смысле не тронутый печатью зла и не впутавшийся в сложную и жестокую войну детей Баала. Твердо говорим, что не жалеем ни о чем совершенном, что назад пути нет, и уничтожаем искуса. За победу получаем 25 000 очков опыта, а также по 25 000 очков опыта на каждого (главный герой - 30 000 очков) за успешное выполнение третьего поединка.

ВХОД В ЛОГОВО АБАЗИГАЛА (AR 6000)

Воспользовавшись порталом, выходим на поверхность и идем к логову Абазигала (Abazigal). Первым, кто нам встретится на пути, будет сын местного заправилы Драконис (Draconis). После того как он будет побежден, хитрый отпрыск превратится в дракона (190 HP, -10 AC, -4 THACO, 3 атаки), и тогда для нас начнутся тяжелые времена. Честно сражаемся до тех

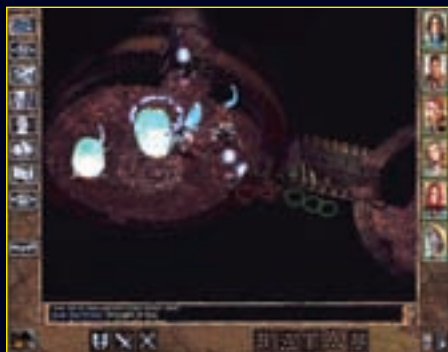


пор, пока дракон не поставит магическую защиту - тут нужно сменить оружие с усиленного на обычное. Как и в случае с магическим големом, должно сработать. За победу получаем 61 000 очков опыта, Dragon's Head (клюс) и нарукавники Tzu Zan's Bracers (+1 AC, +15 HP).

ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЛОГОВА

(AR 6001, AR 6002, AR 6003, AR 6004, AR 6005, AR 6008, AR 6012)

Уничтожив охрану, подбираем пустую склянку для дыхания (Empty Breath Potion Flask) и ныряем в левое озеро. Прорываемся через две локации, густо заселенные монстрами, и добираемся до небольшой комнаты с тремя сокровищницами и бассейном, где находится специальная жидкость для дыхания. Наполнив ею склянку, возвращаемся к трем озерам и ныряем в правое озеро. Пить из склянки не нужно, достаточно просто хранить ее в инвентаре.



Ага, мы в тюрьме. Уничтожив охрану, находим на северо-востоке пленника (сломать дверь можно с помощью грубой силы, заклинанием Клоск или соответствующим умением вора), который даст нам веревку, а затем совершит ритуальное самоубийство. На мертвом теле останется кисть руки Hindu's Hand - она пригодится импу. Уходим через открывшуюся дверь на юге и возвращаемся в зал с тремя бассейнами - теперь нам нужен последний, средний. После него ныряем еще в одно озеро, находящееся чуть южнее.

В огромном зале нас встретят странные летающие шары. Несмотря на внушительное количество, большого вреда они не причинят. Недалеко от входа мы найдем сумасшедшего волшебника Ликанта (Lycanth). Он попросит сделать для него работенку в обмен на свиток, необходимый для дальнейшего прохождения. Мы



резонно возразим, что быть на побегушках у средней руки мага - слишком мелко и неинтересно для нас. Ликант охотно согласится и предложит перекинуть работу на плечи трех искателей приключений, находящихся рядом с нами. Однако вся беда в том, что ребята превращены в камень...

Ныряем в ближайшее озеро и оказываемся в потайной комнате, которая отгорожена секретной дверью (открыть дверь можно только изнутри). Берем свиток Stone to Flash, открываем дверь и оживляем наших неудачных искателей приключений. Уговорив их совершить "настоящий подвиг" и выполнить "героическое задание", получаем те предметы, которые нужны сумасшедшему волшебнику, а также БРОНЗОВЫЕ ПАНТАЛОНЫ!!! Кстати, тут разработчики не упустили

шанс немного повеселиться - сюрприз!

Получив заветный свиток Scroll of Reversal, а также по 30 000 очков опыта на каждого, возвращаемся в предыдущую локацию и беседуем с драконом с трудно выговариваемым именем Fl'Yissetat. После этого проходим в следующую комнату и вызываем на бой самого Абазигала. Равно как и его сын, Абазигал умеет превращаться в дракона (290 HP, -12 AC, -8 THACO, 3 атаки). Что тут можно посоветовать? Запасаемся в большом количестве заклинаниями Time Stop и шерстим крылатого врага по полной программе...

После победы мы получаем 40 000 очков опыта на каждого и вновь беседуем с Ангелом. Схема ответов такая же, как и в предыдущем случае:

1a. "I only hope I will be able to hold onto what is good and righteous".

16. "Then any help you could provide would be appreciated".

2. "It means that their plan is defeated... Bhaal will remain where he is: dead!"

3a. "I'll just have to stop Balthazar and Bhaal, too, if it comes to that".

36. "If I can kill Balthazar before he raises Bhaal, I'd prefer not to deal with my so-called 'father' at all".

После беседы мы получим по 10 000 очков опыта, а также сможем отправиться на четвертый поединок.

ЧЕТВЕРТЫЙ ПОЕДИНОК

Перед нами - нынешний Повелитель Убийств, другими словами - и.о. Баала (вы сможете определить, кто это, если мудрость главного героя не менее 13 единиц). Сразиться с ним не удастся, а вот с его слугами - пожалуйста. За каждую победу мы получаем 25 000 очков опыта плюс стандартный набор бонусов за успешное завершение поединка.

СРАЖЕНИЕ С БАЛТАЗАРОМ (AR 5504, AR 5505)

Попасть в замок Балтазара нам поможет... прохвост Сеймон! Отправляемся в город Амкетран, заходим в пещеры и находим этого изворотливого парня. Соглашаемся выслушать его, после чего вместе идем... хмм... на аудиенцию. Уничтожив нескольких охранников, входим в покои последнего из Пяти.

Балтазар расскажет, кто стоит за объединением наиболее могущественных отпрысков Баала и какие цели этот некто преследует. Не будем вдаваться в подробности - лучше, если вы сами узнаете имя и вникните во все хитро-роплетения интриг. Сражение с Балтазаром будет не слишком сложным, хотя он является самым сильным из Пяти (280 HP, -10 AC, -5 THACO, 5 атак). За его смерть мы получаем 40 000 очков опыта, а затем отправляемся на последнюю встречу с Ангелом.

ПОСЛЕДНИЙ ВИЗИТ В РОДНЫЕ ПЕНАТЫ

Ответы на вопросы следующие:



1. "I'll stop you. You won't get away with this".

2a. "I will never let you get away with this! Someone has to stop you!"

26. "I'd confront your kind of evil wherever I had to go... and I will win".

Затем пройдет последний, пятый поединок. Отдельно о нем говорить не будем, лишь приведем характеристики нашего противника: 534 HP, -6 AC, -6 THACO, 5 атак, 100% сопротивляемость огню, электричеству, холоду и кислоте, 90% - магии, 50% - магическому холоду, 75% - магическому огню, 75% - всему оружию. Добавить к этому нечего.

После победы мы навсегда покинем наш замок... Баал больше не властен в этом измерении.

ФИНАЛЬНЫЙ БОЙ

С кем деремся - секрет. Да и не суть важно. Главное, что придется очень и очень несладко. Нам необходимо четыре раза победить Главного Врага и Негодяя. Каждый раз он будет телепортироваться в центральную часть локации и восполнять силы, а мы как настоящие фантази-диверсанты тем временем будем отсоединять магические генераторы. Прехде чем ли-



шить Врага энергии, мы должны разделаться с охраной. После этого достаточно щелкнуть на генераторе - и в новый бой. Однако слишком быстро лезть в драку мы, конечно же, не будем, а лучше с умом используем время на подготовку к сражению.

Вот, собственно, и все. В зависимости от ответов Ангелу (а он появится сразу после нашей победы), мы можем выбрать один из трех финалов: "добрый", "злой" и обычный последний из Пяти.



ный. В первом мы становимся добрым богом. Во втором, соответственно, злым. А вот в третьем отказываемся от соблазна править целым миром и просто остаемся самим собой...

Знаете, а я не смог устоять, когда Минск с неподдельной грустью и сожалением сказал: "Что же, мы больше никому не надерем [censored]?..". Надерем, дружище, обязательно надерем!

P.S. В финале игры вы сможете узнать о судьбе каждого героя вашего отряда... Признайтесь, вы ведь всегда хотели выяснить, где и когда соединяются души миниатюрного гигантского космического хомяка и доброго рейнджера...

© TACTIX

смотреть журнал кому-нибудь - может и ошибок поменьше было бы. Напишите Review к играм "Некрономинон", Alone in the Dark the New Nightmare, Baldur's Gate Throne of Bhaal, Arcanum. Если хотите, конечно.
P.S. Для тех, кто не понял: ВячНаз - Вячеслав Назаров.
С уважением Василий aka Elminster aka Kalenaur.

На мой взгляд, вступление довольно оригинально... Но главное, пожалуй, это не оригинальность. Поэтому перейдем ко всему остальному. Культ личности в "Обратной Связи" скоро станет большим вопросом. Хотя, с другой стороны, каждый имеет право на свое собственное мнение. Назвать стиль Вячеслава Назарова своеобразным - это все равно, что называть "Страну Игр" газетой. Наверное, именно эта своеобразность в космической степени и обеспечила Вячеславу популярность. Несложно догадаться о причинах бесконечных споров относительно творчества пресловутого любителя пива. Чем не нравится уважаемому Василию aka Kalenaur новый дизайн сайта? Постоянными обновлениями? Уникальными материалами? Своевременностью и актуальностью наполнения? Ну, а чем плох дизайн - мне понять чрезвычайно сложно. По перечисленным играм обзоры были либо в прошлом номере, либо в том, который вы в настоящий момент держите в руках.

Ну, здравствуй, "Страна Игр", здравствуй, мой любимый журнал!
Наконец-то смогла тебе написать. Начну, конечно, с комплементов и поздравлений!
СИ... ТЫ САМЫЙ ЛУЧШИЙ, САМЫЙ КРАСИВЫЙ И ОРИГИНАЛЬНЫЙ, ТЫ САМЫЙ, САМЫЙ... И, НАКОНЕЦ, САМЫЙ РУССКИЙ И ПРОДВИНУТЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ! МЫ ВСЕ ТЕБЯ ЛЮБИМ, А БОЛЬШЕ ВСЕХ ЛЮБЛЮ ТЕБЯ Я! ...уф.
Читать тебя я начала с января 2001г., совсем недавно, так, просто купила, чтобы посмотреть, а теперь стараюсь не пропустить ни одного номера! Но есть одно "но": с одной стороны, оно хорошее, а с другой - плохое, т.е.: в месяц выходит 2 номера, хорошо, что в месяц получается 2 постера и 2 диска, ну а плохо, что иногда не успеваешь купить сразу 2 журнала!

А! Вот что хотела спросить: (это срочно!) существует ли Final Fantasy (7, 8, 9) для PC? И где его можно купить? И еще разместите какую-нибудь демку FF {7, 8, 9 или 10 (если такая уже есть)}, пожалуйста, а если не разместите, то хотя бы дайте постер FF (7, 8 или 9, 10).
X-BOX - ???

Я (лично) считаю, что первый "блин" Билла получился "комом"! Не туда ты, дядя, влез, твое место у монитора, а не у телика с джойстиком в руках! Слишком уж X-BOX дорогой и невыгодный, чувствую, ПРОКАТЯТ Билла с этой приставкой.

Кстати, некоторые считают, что вы печатаете письма только своих знакомых или друзей! РАЗВЕ ЭТО ПРАВДА??? (Я думаю, вы поняли мой намек.) Жду свое письмо в следующем номере (и, конечно, следующий номер). Привет всей редакции, всех целую, всем пока!
Ваша JOJO!

P.S. А в каком номере был Final Fantasy: Spirits Within?

P.P.S. Смотрите, не напечатаете мое письмо, всем расскажу, а главное, я очень обижусь! Вот так!

Не так уж часто нам пишут читательницы... Все больше читатели да читатели. Начнем с самого стандартного - "спасибо за лестные слова". Теперь перейдем к Final Fantasy. Final Fantasy 7 и Final Fantasy 8 на PC портировала компания Eidos, относительно будущего Final

Fantasy 9 ничего не известно. Несколько слов о X-Vox'e. Все несколько сложнее. Программу-минимум Microsoft с X-Vox наверняка выполнит - тут сомневаться не приходится. Другое дело, что создатели консоли наверняка думали о большем.

И как вы могли подумать такое о письмах в "Обратной Связи"! Конечно, там не публикуются письма наших знакомых. Точнее, публикуются не только они... Кстати, JOJO, не забывай, что ты мне обещала на прошлой неделе... О Final Fantasy: Spirits Within мы писали в 91 номере.

Ну же, здорова, СИ! Пишу вам в первый (а если не напечатаете, то в последний) раз! Прочитал тут недавно - чтобы письмо напечатали, нужно сделать три вещи: похвалить одного гения (В. Назарова), задать дурацкий вопрос, ну и не сильно ругать ваш журнал.

Что ж, начну по порядку.

1. Если одного и того же автора хвалят в каждом нормальном письме, что бы это, по-вашему, значило? Ничего. Конечно, если не считать того, что он ГЕНИАЛЬНЫЙ автор, его манера излагать близка многим (в том числе и мне), его неповторимый стиль

бесподобен и заставляет при попадании в руки (не всегда мои) нового журнала (не обязательно gameland) пролистывать его с единственной надеждой найти его новую статью. Правда, есть одно "но", нет, даже "НО"! Мало-вато будет! В майском выпуске была всего одна(!) статья. Беспредел! А вообще, у вас много хороших авторов, например... (имя и фамилию я вымарал по личным соображениям - прим. Ред.), его статьи легко и приятно читать. Назаров, пиши больше, плииззззз!

2. Как насчет читательского хит-парада, а? Или рубрики "Человек, изменивший игровую(ой) индустрию(ии)"?

3. Сильно не буду, потому что особенно не за что, но все же:

а) Лишняя страница "Железа" вашему отличному журналу явно не повредит. Народ должен знать, каким именно микросхемам он обязан своим скромным геймерским счастьем.

б) Хотелось бы, чтобы авторы лучше комментировали свои оценки играм.

в) Рассказывайте (хоть немного) о командах разработчиков великих game.

г) А может, постер X-files в ближайший номер засунуть, а?

д) Диск у Вас, конечно, хорош, но текста (если не считать Гесыча) мало. Добавьте немного в Special из И-нета или еще откуда. Ну и парочку mp3 (10mb), что Вам жалко, что ли?

Я б и дальше мог, но спать хочу и не помню к тому же, что там идет после 'д'. Приставки Vs комп!? PC не умрет никогда, а пока он существует, игры на него выходить будут всегда. Что касается приставок, то как отдельную вещь в недалеком будущем мы вряд ли сможем ее увидеть, она, возможно, станет частью какого-то большого домашнего развлекательного центра, куда войдет и TV, и DVD, и музцент(не)р. Той же Sony это вполне по силам. Конец истории. Все, пока!
PS(Poslednie Slova). Что слышно про "Корсары 2"?
Весь ваш, Ghost.

Еще один вариант оригинального начала. Но, как я уже говорил, не в оригинальности дело. Поэтому перейдем к ответам на вопросы:

1. Дело в том, что "нормальное письмо" - понятие субъективное, это я понял еще тогда, когда только начал работать в качестве редактора "ОС". Поэтому и определение гениальности несколько... гм... хромает. И поэтому...
Все остальное также субъективно.

2. Примем во внимание.

3. В общем, похожие идеи есть и у нас, так

что очень вероятно, что в ближайшем будущем вы станете свидетелями происходящих в "Стране Игр" изменений.

Кстати, очень интересное мнение о консолях, как о части домашнего развлекательного центра. "Корсары 2" в настоящий момент разрабатываются в недрах студии "Акелла", более полную информацию вы можете увидеть по адресу

http://www.akella.com/seadogs2/index.html, либо в ближайшем будущем узнать об игре на страницах "Страны Игр".

Привет, Страна ИГР!

Читаю вас с 96 года. Хотелось бы сказать несколько слов по поводу вашего журнала. ОЧЕНЬ много рекламы! Но, впрочем, кто как может, так деньги и зарабатывает. Это мелочь, а, в общем, по моему мнению, в журнале придаться не к чему. Все хорошо: в новостях бывает интересный материал о компаниях разработчиков и издателей, просто замечательная рубрика Online. Отдельно хочу выразить признательность Вячеславу Назарову за его нескудные статьи. Сейчас значительное место журнала занимают приставочные игры. Мне кажется, что такой отрыв приставок от PC продлится недолго. Ведь все новые и новые железки все выходят на комп, а, если верить разработчикам Gran Turismo 3, из PS2 была выжата вся ее мощность. Возможно какими-нибудь зверскими оптимизациями разработчики и будут выжимать из этих приставок, которые мы сейчас считаем крутыми, то, что выжимают сейчас разработчики игр на PS - по сравнению с PC смотрится убого (... Продолжайте делать журнал в том же духе!

Ну вот, вроде все. Пишите мне все кому не лень, отвечу всем.

Abobo, abobo@fromru.com

Вообще говоря, реклама в журнале облегчает читателям жизнь сразу по нескольким причинам. Во-первых, в рекламе вы можете найти полезную для себя информацию (с этим, я думаю, спорить никто не сможет). Во-вторых, за счет рекламы журнал становится более доступен для читателей. Мнение относительно консолей и PC, в целом, довольно обосновано и исключительно по этой причине интересно..

Поничиwa GL!

За последние пять с лишним лет это второе письмо. Я не собираюсь спорить о том, что лучше - консоли или PC, на мой взгляд, и у тех и у других есть свои плюсы и минусы, а вообще - это очень разные вещи. Приставки более близки (раньше были) к игровым автоматам, хотя сейчас они взяли уже почти все то у компов, что у тех было в козырях по части игр. Ну да ладно, я отвлекся. Собственно о чем бишь я пишу? Вспомнил, о CG, X-Vox и PS2. Начнем, пожалуй, с PS2. На нее в ближайшие год-полтора выйдет огромное количество хитовых игр, но что потом? Эта консоль уже начинает устаревать. Ее популярность связана лишь с успехом PSOne, и третья ее часть (а такая обязательно будет) сойдет с позиции лидера. Идем дальше. Лично я более симпатизирую GC, и эта консоль была бы обречена на успех, если бы... если бы не легко прогнозируемый фактический переход SEGA на сторону MICROSOFT (оно и понятно, сотрудничество при создании Dreamcast'a, давнее соперничество с SONY и NINTENDO). GC, конечно, максимально приблизится к SONY, но произойдет это, как я уже сказал, не скоро T_T.
OFFTOPIC:

1. Тут народ постоянно либо хвалит, либо ругает Назарова. Я же хочу сделать и то и другое. По-моему, тов. Назаров обладает несомненным литературным талантом, а посему - вести ему какую-нибудь развлекательную руб-

Недавно разговоровшись со своим коллегой из ОРМ, Александром Щербаковым (ведущий рубрики писем в журнале), я выяснил, что ему тяжелее всего даются вступления к каждому выпуску писем. После того как напишешь несколько десятков таких вступлений, действительно наступает некоторое подобие творческого кризиса. О чем писать? Как писать? В чем смысл жизни? И так далее... Тем не менее, после непродолжительных размышлений проблема решается и... Вот, кажется, готово и очередное вступление.

magazine@gameland.ru

Привет, СИ! Недавно прочитал Ваш 94-й выпуск. Как всегда, все классно, и много нового и свежего материала, но в рубрике ОС одно письмо вызвало у меня смешанные чувства... Несмотря на то, что мы с Игорем Слущким однофамильцы и у меня никогда не было приставки, а только РС, я думаю, что в плане технологий приставки действительно опережают РС и... Сто-оп! Эту тему нужно закрывать. Сойдемся на ничью.

На мой взгляд, СИ - лучший журнал, но у Вас мало "сомнительных проектов". Например, вчера мой приятель возмущался по поводу того, что вы не проводите TOP 10 лучших игр года. Может быть, это и не самый удачный пример (я в принципе против такого хит-парада, потому что Ваше мнение может не совпадать с мнением народа, а последнее узнать не так-то легко), но каких-нибудь конкурсов среди игр (типа лучшая заставка, лучший сюжет, музыка и т.д.) Вам, на мой взгляд, явно не хватает.

Следующей темой моего письма будет Ваш диск. Можно увеличить разнообразие Wallpaper'ов (например, на каждую демку или видео по wallpaper'у). Хотя в целом диск находится в отличном состоянии!

Главное, что заставило меня впервые за 3 года, что я Вас читаю, написать Вам письмо, это СПЕЦВЫПУСКИ! Вернее, их отсутствие. Мои любимые жанры - это стратегии и RPG, и я никогда не играл ни в один из Tomb Raider'ов, но спецвыпуск я купил и прочитал от корки до корки, потому что это интересно. Не вышел почему-то спецвыпуск к Diablo II, Fallout Tactics, Nox. Why, почему!? И если вы не выпустите спецвыпуск к Emperor Battle for Dune или хотя бы к Warcraft III, мое мнение о Вас изменится не в лучшую сторону.

Оформление журнала - просто супер. Очень удобное разделение: вначале РС, потом PS2, Dreamcast... Это Ваш несомненный плюс, но в

том же 94 номере, насколько я понял, в разделе PS2 написано о Grand Theft Auto 3, который выходит не только на PS2, но и на PC. В оглавлении по играм на PC я не нашел ни слова о Grand Theft Auto 3. Проще говоря, игры, выходящие на нескольких платформах и описанные в одной статье, на мой взгляд, в оглавлении должны быть оговорены на каждой платформе (если я что не понял, сразу прошу меня простить). Хотя я и живу на Украине, в Харькове, но уделяю массу внимания выходу русских игр, и огромное Вам спасибо за то, что вы выделили их в отдельную... "рубрику", что ли. И хотелось бы попросить, чтобы в журнале посвящалось больше места новым и старым русским, украинским и прочим проектам стран СНГ. Особенно интересно, чем сейчас в игровом плане занимаются такие фирмы, как 1С, Бука, Нивал. Почему вы до сих пор ничего не написали о "Петьке и Василии Ивановиче 3"? Ну вот и все. Если я в чем-то был не прав или незаслуженно Вас обидел, сразу прошу прощения. Thunder, он же Слущкий Костя, 15 лет.

Прежде всего, спасибо за лестные слова в наш адрес и весьма разумные предложения. Обязательно примем во внимание и постараемся провести соответствующие изменения. Несколько слов о спецвыпусках журнала. Они, конечно же, готовятся, но не по всем подряд продуктам, а только по самым крупным, популярным и интересным играм. В частности, в настоящий момент рекомендую обратить внимание на спецвыпуск по великолепной игре "Z: Стальные Парни". Разделение игр в журнале по платформам - это только в специальном материале, посвященном E3'2001. В остальном, как вы сами могли убедиться (и убедилась), такая система разделения работает не совсем корректно. Уж слишком много в последнее время выходит мультиплатформенных продуктов. Русские игры выделять в особую рубрику не стоит... Это все-таки часть мировой игровой индустрии. Разумеется, всем российским играм стараемся уделять достаточно внимания для того чтобы наши читатели могли сделать правильные и своевременные выводы.

Дорогая "Страна Игр".

Вздых...

Ты уже стала не только "Страной Игр", но и "Страной Игроков" (то бишь Геймеров).

Вздых...

Еще... Еще...

Ой, извините за начало. Как сказал К. Мелихан (я немного переделал его фразу): "Все, что оригинально - банально, все, что банально - оригинально". Я хотел сделать оригинальное начало, да не получилось.

Какие у вас в журнале обои! Супер! Их надо вешать на стену и любоваться ими. Но не задаваться!

ВячНаз хорошо пишет! К нему нельзя приставать с восклицаниями: "Это не смешно". У каждого человека свой стиль юмора, и то, от чего одному покажется смешно, другого заставит заплакать. Тем более, дорогие критики, вы его ругаете и даже не задумываетесь, что раз вы его критикуете, то он воистину велик. Так получается. Но! Слушайте все. Я, который обожает ВячНаза, я, который написал о нем такое лестное высказывание, говорю - иногда он перебарщивает. Но в общем ничего. Почему он не пишет статей? "Страна игр" без Наза - что Россия без КАМАЗа!

Куда вы дели Хумор и X-Филе?(Humor & X-Files) Теперь о статьях. Сказать - хорошо, значит нечего не сказать. Главное, нет ошибки оспаривания. В одном журнале (он действительно существует) в одной статье говорилось о Clive Barker's Udying (далее CBU). Автор статьи говорил, что CBU ну о-очень страшная игра. А в другой статье о Fallout Tactics (FT) говорилось, что CBU ерунда, а вот FT страшно. В статье о FT вначале предлагалось его купить, затем говорилось, что FT suckx, потом - что rulezzz. И непонятно - или автор сумасшедший, или смеется над нами. Но у вас такого нет.

Я был чуть-чуть разочарован, когда увидел, что весь номер посвящен E-в-кубе. Но чем я был неприятно удивлен - так это новым оформлением сайта. Чем вам не нравился старый дизайн? Зачем заменили? Можно ли попасть на старый сайт, и если да, то как?

Медленно закругляюсь. Вы хотя бы давали

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: vika@gameland.ru

Protector 3D DIAMOND

КОДЫ PC, PS, N64, DREAMCAST

КОДЫ PC

THE MUMMY

Все оружие - соберите не меньше 25 perfect zone gems
Бесконечные боеприпасы - соберите не меньше 45 perfect zone gems
Бонусный уровень - соберите не меньше 50 perfect zone gems, чтобы открыть каирский уровень
Бесконечные жизни - соберите не меньше 60 perfect zone gems
Неуязвимость - соберите не меньше 65 perfect zone gems
Все читы - соберите не меньше 78 perfect zone gems

Чит-коды

Во время игры нажмите [Esc] и выйдите из игры. Затем выбирайте to Replay Level, Bonus Game Modes, и от вас потребуют ввести пароль. Затем введите следующие коды:
Все оружие - w,a,w,d,d,s,s,a
Бесконечное оружие - d,s,d,a,w,s,a,s
Бесконечные жизни - w,w,s,w,d,a,a,d
Режим Бога - s,d,w,w,a,d,s,a

VIETNAM 2: SPECIAL ASSIGNMENT

Нажмите клавишу "Т" и вводите коды:
JohnWayne - режим Бога
getsome - полный боезапас
fullmetaljacket - полная броня
didnthurt - полное здоровье
almighty - все оружие, полное здоровье и броня
onemamanmy - все оружие
rocknroll - бесконечный боезапас
ghost - режим наблюдателя
retreat - пропустить уровень

STARSHIP TROOPERS

Повышение опыта у бойцов
 В папке "stta\units" найдите файл st_db_attr и откройте его в блокноте. 26-я строка должна начинаться так: 26 1 0 0 15 0 0 1...

Измените ее на:

26 1 0 0 200 0 0 1...
 Кроме того, можно попробовать и другие значения, большие чем 200.

Дополнительное оборудование

В папке, где установлена игра, найдите папку с миссиями. В каждой папке с отдельной миссией есть файл inter-face.txt, который надо открыть и изменить значения оборудования с 3 на 12 или на 18. Внимание! Если вы изменили один из файлов, то нужно изменить и все остальные, иначе вы не сможете начать новую игру.

INDEPENDENCE WAR 2

Откройте с помощью блокнота файл defaults.ini в папке, где установлена игра, и замените строку developer_mode = 0 на строку developer_mode = 1. Затем идите в папку /configs и добавьте в файл default.ini следующие строки (под разделом Cheat key - в нижней части файла):
 [icPlayerPilot.DevIndestructable]
 Keyboard, I, CTRL, ALT
 [icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
 Keyboard, X, CTRL, ALT
 [icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
 Keyboard, G, CTRL, ALT
 [icPlayerPilot.DevDamageSelf]
 Keyboard, K, CTRL, ALT
 Теперь во время игры нажатием любой комбинации из трех клавиш можно вызывать указанный эффект

ANACHRONOX

Откройте любым текстовым редактором файл 'Anachronox\anox\data\CONFIGS\Default.cfg', найдите текст "debug 0" и замените 0 на 1. Затем запустите игру, нажмите клавишу [~] и вводите следующие коды:
invoke 1:86 - Cheat Menu
battlewin - выход из сражений
noclip - не нужна перезарядка

exec noxdrop - эффект неизвестен
exec noxdrop_ai - эффект неизвестен
exec bed - эффект неизвестен
exec envshot - эффект неизвестен

КОДЫ PS

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Все миссии - находясь в основном меню, нажмите: \blacktriangledown , \blacktriangle , \blacktriangleleft , \blacktriangleright , X, \triangle , \circ , \square
 Все стартовые локации (Patrol Mode) - находясь в основном меню, нажмите: \blacktriangledown , \blacktriangle , L2, L1, \otimes , \triangle , R2, R1
 Все бонусы - находясь в основном меню, нажмите: \blacktriangleleft , \blacktriangleright , L1, R1, \circ , \square , R2, L2

КОДЫ N64

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Все уровни - в качестве пароля введите FORGEOFF
Экспертный режим - в качестве пароля введите REALHARD
Фотография команды разработчиков - в качестве пароля введите CHEESE!!
Аудио-показ - в качестве пароля введите MUCKE
Артворки - в качестве пароля введите ANCIENT
Информация о разработчиках - в качестве пароля введите ABSPANN

КОДЫ DREAMCAST

POWER STONE 2

Получить доступ к опциям в дополнительном меню:

Каждый раз, когда основной режим будет закончен новым персонажем, будет открываться новая опция - до тех пор, пока дополнительное меню не будет заполнено.

Игра за Pride:

Успешно закончите основной режим семью различными персонажами. Нужный вам выйдет как старый Fokker, но отличается движениями.

Игра за Mel:

Успешно закончите основной режим восемью различными персонажами. Нужная вам героиня - девушка из Shop Mode, а дерется как Julia.

Дополнительные арены:

Успешно закончите основной режим всеми персонажами, включая Pride и Mel, и получите доступ к трем новым аренам. Чтобы попасть на них, уведите курсор вправо или влево за край экрана выбора арены - появится большая рамка с надписью "Extra Arena". Три дополнительных арены - это маленькая комната, узкий мост над пропастью и набор кубов.

100,000 кредитов в режиме Shop Mode:

Если во время игры вы сможете подобрать предмет #103 (красного цвета), продайте его за 100,000 кредитов в режиме Shop Mode. Указанный предмет появляется случайным образом.

Экран Full Pause:

Поставьте игру на паузу и нажмите X + Y.

Получить все предметы в режиме Shop Mode:

В начале игры, когда на экране висит логотип Power Stone 2, быстро нажимайте раз за разом Start, X, Y, X, Y, Start, X, X, Start, и когда вы услышите звук, напоминающий птичий крик, знайте, что получили все предметы.

Получение суперформы навсегда:

Убейте одного врага, нажимая только одну кнопку, и когда тот умрет, вы автоматически усилитесь, как будто получили навсегда целых 3 power stones.

ТАНЕП. RU



**ПЕРЕД
 ТЫ ДОЛЖЕН ВИДЕТЬ ЭТО!**



рику в вашем журнале, но не об играх писать. Я по несколько раз перечитываю его статьи (ВАУ!!!), но не могу понять, что собой представляет игра.

2. Как по отчеству звать Сергея Овчинникова?
3. Что за автор такой - Максим Заяц? Иногда создается впечатление (только иногда), что он работает больше всех.

4. Какой же я лентяй, но ладно. Проанализируем письмо VOLOSS'a за июльский N94. Можно сделать вывод, что VOLOSS читает ваш журнал меньше года (неужто он терпел консоли пять лет и никогда не заглядывал в письма, где эта тема поднималась не раз). Проанализируем ответ на это письмо. Можно только посочувствовать VOLOSS'y. Он так мало читал этот замечательный журнал 'СИ'. Лично я читал GL даже тогда, когда у меня не было ни РС, ни приставки. Очень замечательная была почти регулярная рубрика ЖЕЛЕЗО, жаль, что Сергей ее забросил.

5. Ну и по уже сложившейся традиции дурацкий вопрос - КАК СТАТЬ ВАШИМ АВТОРОМ, хотя ответ я и так знаю: нужно быть либо супер гением, либо гением поменьше, но тогда придется убить одного из ваших авторов (наиболее простой в осуществлении план).

Jaа Mata!,

Naota (mailto:prozenko@online.ru)

И еще один вариант оригинального вступления... На этот раз аж на японском языке... Относительно консолей... Segа сотрудничает далеко не только с Microsoft. И это сотрудничество не способно перевернуть все вверх дном.

1. Пожалуй, примкну к мнению Naota.

2. Сергей Овчинников от ответа уклонился...

Последуем его примеру.

3. Да, действительно, Максим Заяц - человек невероятной работоспособности. Вообразить себя на его месте чрезвычайно сложно. У меня бы, например, ничего не получилось.

4. Давно я воздерживаюсь от комментариев читателей своих же писем. Боюсь запутаться. Посему воздержусь и на этот раз.

5. Стать нашим автором очень просто. Нужно прислать статью с соответствующими пожеланиями. Если уж и это не поможет, значит, уже ничто не поможет. Убивать же никого не стоит. Не поможет.



Здравствуйте, "Страна Игр"!!!

Я хочу попытаться написать про Operation Flashpoint: Cold War Crisis!!!

Я с вами хочу поделиться своими впечатлениями после 6-часового прохождения игры!

Вначале про сюжет. Он немного похож на RED ALERT2. Итак, начнем. Весь отряд сидит в каком-то доме (где, может быть, спали бомжи). Где-то половина отряда курит (и, как всегда, ругаются), и тут же передают по радио, что Хрущев умер и вместо него Брежнев. И этот негодяй свергает весь Коммунизм (вот гад). Но, как всегда, у советских ничего и никогда гладко не проходит. Какой-то офицер решил восстановить благородный Коммунизм. Но Советы не могут навести контроль. Нужна помощь, а у кого ее просить, конечно, у НАТО (а сами туда не вошли). А не вошли они туда, потому что офицер не простой, а с ядерной боеголовкой!!! И вот дальше мочишь русских на вертолетах, танках, самолетах!!!

ОРУЖИЕ

Когда вы увидите, какое там оружие, вы решите, что идет III мировая!!! Танк Т-72, самолет А-10, вертолет МИ-24, РПГ, Scud launcher`ы, М-16, М-21, М-60, АК-47, установка LAW, гранаты!!! Мало не покажется.

УПРАВЛЕНИЕ ТЕХНИКОЙ

Вы выбираете место стрелка, наводчика, командира или пассажира. В машине тоже есть выбор: или вы за рулем, или вас везут.

МИССИИ

СТРАНА ИГР

ПАТЧИ, ВИДЕОРУПКИ, ДЕМО-ВЕРСИИ НОВЫХ ИГР

№15 (96) АВГУСТ 2001

ПАТЧИ:
 Soldier of Fortune v1.06 "Gold"
 Soldier of Fortune v1.07 Beta
 DF: Land Warrior v1.00.30

ДЕМО-ВЕРСИИ:
 Anachronox
 Icewind Dale - Heart of Winter: Trials of the Luremaster
 Half-Life: Day of Defeat
 WarBirds III
 The Corporate Machine
 Star Wraith 2

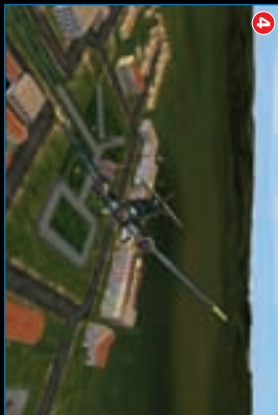
ВИДЕО:
 Anachronox
 Devil May Cry
 Final Fantasy X
 Ico
 Super Monkey Ball
 Rez

ПЛЮС
 Полезные программы, wallpaper'ы, музыка, статьи читателей и многое другое...

Миссии не легкие. Главное - быть осторожным и внимательным. Чтобы вас не убили, стреляйте из-за кустов (не забывайте прилечь). Если видите, что все легли, тогда ложитесь немедленно (противник целится в основном в вас).

Вот все, что я хотел рассказать про прекрасный шутер - OPERATION FLASHPOINT: Cold War Crisis.

Писал Михаил Тинтюк madmike1989@hotmail.com



❖ WarBirds III
Многопользовательский авиасимулятор, действие которого происходит во время Второй Мировой Войны

❖ Half-Life: Day of Defeat
Модификация Half-Life, основанная на событиях Второй Мировой Войны

❖ Icewind Dale - Heart of Winter: Trials of the Luremaster
Бесплатный add-on к одной из лучших современных ролевых игр

❖ Асхтопox
Демо-версия крутейшей фантастической RPG на движке Quake 2 и со сражениями "a la Final Fantasy"

ДЕМО-ВЕРСИИ:

❖ The Sorrogate Machine
Демо-версия пошаговой экономической стратегии

❖ Star Wraith 2
Демо-версия чумового космического экшена

ПАТЧИ:
Soldier of Fortune v1.06
"Gold"
Soldier of Fortune v1.07 Beta
DF: Land Warrior v1.00.30
AOE II: The Conquerors
Асхтопox v1.01
Codename Eagle v1.41
Z: Steel Soldiers v2.0
Black & White v1.100

ВИДЕО:

Асхтопox
Devil May Cry
Final Fantasy X
Ico
Super Monkey Ball
Rez

лишь занял себя написанием писем в столь - холодно, холодно, теплее, еще теплее, горячо, кипяток - любимый журнал. Наверное, у меня горячка, иначе бы ничего подобного не произошло, и остались бы вы, сироты безутешные, без моего трепетно ожидаемого письма. Но, очевидно, вам повезло, что я не только есть, но и могу читать и, что еще более важно, писать, т.е. нажимать на понятные кнопки непонятно чего. Не сочтите мои слова за наглость, а всего лишь за лживое и бесстыдное с моей стороны словоблудие, не достойное внимания столь благородного и великого периодического издания. Итак, целью моего словесного... ммм... потока стала глубоко въевшаяся в извилины непонятливости по отношению к ряду принципиальных вопросов, не дающих мне спать ночью и не спать днем. Короче, не откладывая в долгий ящик и зная, сколько стоит минута эфира в вашем журнале, приступаю по пунктам:

1. Кто этот небритый мужик (?) в кепке, гордо стоящий среди столь знакомых лиц на 4-ой странице 93-го выпуска СИ? Похож если не на телохранителя, то, по любому, на бодигарда из фильма, с презрительной усмешкой вперившего свой пронзающий взор в читательскую аудиторию.
 2. Почему, нет, я спрашиваю, ПОЧЕМУ вы так хорошо отзываетесь о ролике ДюкНьюкемФарэва!? Там же, блин, смотреть не на что! Текстура бледнота затмевается уродством дизайна. Все хорошее уместилось в последние несколько секунд с щербатым дедушкой и стоящей в позе краба девушкой. Все!
 3. Почему такой матерый волк и кингпин игровой индустрии, как Сергей Овчинников, так конкретно подсел на откровенно детские игровые проекты от Нинтенды, глубоко забив на нормальные народные игры?
 4. Безумству Назарова поем мы Славу! Прочитав превью по Unreal Championship и так и не догадавшись, пока не посмотрел в тайтлы, кто его автор, я, наконец, понял, что Слава все-таки любит игры, но все эти игры так или иначе связаны с Unreal'ом. Достаточно вспомнить его обзор по только появившейся когда-то демке Unreal Tournament, и все встанет на свои места. По крайней мере, нереальные разглагольствования Назарова всегда оказываются скорее информативными, чем ведущими к пьяному садизму и обкуренному насилию, хе-хе, апчхи, ик. Вопрос же заключается в следующем: прав я в своих спекуляциях на тему или лев? Нет, Лев у нас это который Емельянов, поэтому я, методом исключения, скорее уж прав.
 5. Que es esto bajo la mesa?
С бутылкой пива в руке, Кемперстрайкер, он же Квакер, он же Клаудия Шиффер quaker@pisem.net
- З.Ы. Да, забыл сказать: прикольный у вас журнал, молодцы! :-)

Сразу к ответам, если не возражаете:

1. Судя по всему, речь идет о Мише Разумкине, главном редакторе "Official PlayStation Россия".
2. Есть причины... Все-таки Duke Nukem Forever, как-никак... Интересно все-таки посмотреть.
3. Сергей Овчинников, мило улыбнувшись, ответил, что подсел он не на детские игровые проекты, а на хорошие игровые проекты. Больше из него не удалось вытянуть ни слова.
4. Жди традиционное пиво от Назарова.
5. Господа, скоро отвечать буду на санскрите...

Как я уже неоднократно говорил, краткость является сестрой таланта. Всего в нескольких абзацах об игре написано вообще практически все. Кстати, интересно сравнить этот опус со статьями в журнале. В общем, спасибо за творчество, Михаил.

Бuenos noches, Страна Игр.
Все нормальные люди уже давно спят. А ненормальные ищут, чем занять себя в столь поздний час. Что в данной ситуации предпочел я, догадаться не сложно. Нет, не подумайте чего плохого, я всего

Тяжело, когда есть выбор?



Нет, когда задача определена.
Если Вашей компании необходимо обеспечить серьёзную техническую базу – приобрести высококачественную офисную технику и заручиться надёжной послепродажной поддержкой, решение – техника HP от компании ШАРК.



Трудно представить делового человека без ноутбука.
HP Omnibook хе3 – это удобный, высоко-скоростной, надёжный мобильный компьютер, который имеет все необходимое для работы и даже позволяет немного развлечься. Купив HP Omnibook хе3, Вы сразу решаете техническую, сервисную и другие задачи, которые беспокоили Вас раньше.

hp omnibook хе3

- Intel® Pentium® III от 700 МГц и выше.
- Оперативная память: 128 МБ.
- Жесткий диск: от 10 Гб.
- 8x DVD-ROM или CD-ROM.
- Встроенный модем: 56Kbps и сетевая карта.
- Дисплей: 15" XGA TFT.
- Операционная система: MS Windows® 98.

Позвоните в компанию ШАРК: 234-1783!



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

За дополнительной информацией обращайтесь к партнеру hp – компании ШАРК по тел.: 234-1783.



ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ

Москва
 ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
 ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
 ул. М. Бирюзова, влад. 17;
 ул. Марксистская, 9,
 «Дом детской книги»;
 Ленинский проспект, 62/1,
 «Кинолюбитель»;
 Ленинский пр-т, д.6, МГУ;
 Ореховый бульвар, д.15,
 «Галерея Водолей»;
 ул. Тверская, д.8, стр.1;
 ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
 ул. Исаковского, 33/1;
 Олимпийский проспект, 16;
 Марксистская, 3, маг. «Планета»;
 ул. Старокачаловская, 16;
 ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
 ул. 8-го Марта, 10;
 ул. Авиамоторная, 57;
 Осенний б-р, 7, корп. 2;
 Б. Строчинский пер., 28/11;
 ул. Генерала Глаголева, 26;
 ул. Смольная, 24 «а»;
 ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2,
 «Бизнес книга»;
 ул. Башкиловская, 21;
 3-ий Добрянкинский пер., 3/5, корп. 1;
 Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,
 корп. Высших энергий;
 ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
 ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
 ул. Тверская, 25/9;
 ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
 ул. Новогиреевская, 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;

Савеловский ВКЦ, В23;
 Савеловский ВКЦ, В13;
 ул. Селезневская, 21;
 ул. Полянка, 26,
 Дом Книги «Молодая Гвардия»;
 Университ. 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. Севушкина, 51;
Барнаул
 ул. Девятская, 7;
Березники
 Центральный Универсальный Магазин;
Братск
 ул. Депутатская, 17;
Брянск
 ул. III Интернационала, 2, 59;
Владивосток
 ул. Фонтанная, 6, к. 3;
 Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»;
Владимир
 ул. Дворянская, 11;

ул. Дворянская, 10;
 ул. Б.Московская, 36;
Волгоград
 ул. 39-я Гвардейская;
 ул. Карунникова, 6,
 Волгода
 ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»;
Воронеж
 ул. Ворошилова, 34-50;
 Геленджик
 ул. Полеван, 33, «На Полевой»;
Горно-Алтайск
 Пр. Коммунистический, 83;
Дзержинск
 ул. Ленина, 48;
Екатеринбург
 ул. Вайнера, 15-2;
 Иваново
 пр. Ленина, 5;
 пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
 ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»;
Ижевск
 ул. М. Горького, 79;
Иошкар-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. Старобуланская, 118, оф.212, «Софт»;
 ул. Красная, 43, «Дом книги»;
 пр-т Чехистов, 17/4;
Красноярск
 ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»;
Курск
 ул. Ленина, 11;

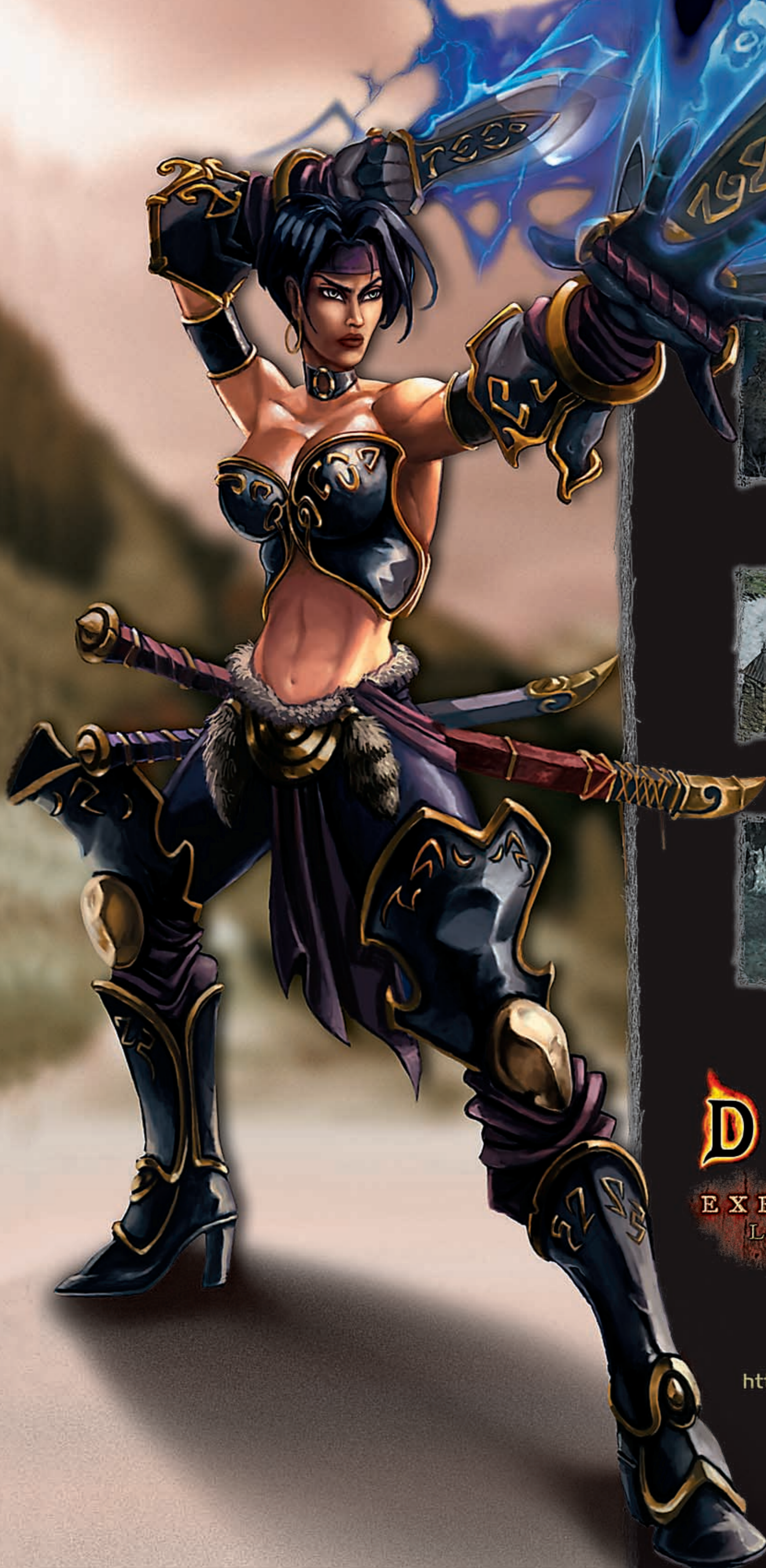
Лангепас
 ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»;
Липецк
 ул. Первомайская, д.78;
 ул. Космонавтов, 28,
 Лысьва
 ул. Омкышляева, 4;
Минск
 ул. Я. Коласа, 1;
Нефтекамск
 ул. Ленина, 15;
Нефтеюганск
 «Россия», мкр. 2, д. 23;
Нижневартовск
 ул. Менделеева, 171;
Н.Новгород
 ул. Гордеевская, 97;
 ул. Маслякова, 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;
Новороссийск
 Ул.Осетов, 68/36;
Новосибирск
 Косыгин пр-т, 157/1;
Новорыбинск
 ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
 УЛДС-121;
Одесса
 ул. Жуковского, 34;
Оренбург
 ул. Володарского, 20;
Орск
 ул. Станиславского, 53;

Пермь
 ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;
 ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
 ул. Луначарского, 58;
 ул. Большевикская, 75, оф. 509;
 Петропавловск-Камчатский
 м/р/ник «Спутник», 8 км;
 Пушкино
 Московский пр-т, д. 5;
Резово
 ул. Южная, 10;
Рига
 ул. Дзербенс, 14, оф. 502 «ANDI»;
 ул. Бривибас 39, т/ч «B39», SIA «636»;
 ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
 ул. Кр. Вальдемара, 73;
 ул. Маскавас 357, т/ч «DOL», SIA «636»;
Ростов-на-Дону
 ул. Большая Садовая, 70,
 салон «Лавка Гэндальфа»;
Самара
 ул. Мичурина, 15
 ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
С.-Петербург
 Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
 ул. Большая Морская, 14,
 маг. «Эксперт-Телеком»;
 Нарвская пл., 3, маг. «Акс»;
 Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
 ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
 Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
 Каменноостровский пр., 10/3,
 Компьютерный супермаркет «АСКОд»;
 ул. Рубинштейна, 29,
 Компьютерный супермаркет «АСКОд»;
 Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
 пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
 Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
 пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
 пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
 ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;

пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
 Лиговский пр-т, 72, «РентКом»;
Тамбов
 ул. Советская, 148/45;
 ул. Советская, д.1/4;
Тверь
 универмаг «Тверь», 1 этаж;
Томск
 ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
Улан-Удэ
 ул. Халхолова, 12А;
Ульяновск
 ул. Советская, 19, к.201;
Усть-Каменогорск
 ул. Ушанова, 27, подъезд 2;
Хабаровск
 торговый комплекс «Кристалл»;
Череповец
 ул. Тимохина, 7
 ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
 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»;
 Фрязовское ш., 50;
 ул. Юбилейная, д.9, кв.60;
Юбилейный
 ул. Тимоплава, 1;
Южно-Сахалинск
 ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»;
Якутск
 ул. Аммосова, 18, 3 этаж;
Интернет-магазины
 www.ozon.ru и www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Дамин» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новососинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
 Формоза ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 39, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 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» Джавалалала Нору пл. 1; ТД «Новороботский» 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 «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Шереметьевская ул., д. 60А;
 ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.



DIABLO

EXPANSION SET
LORD OF DESTRUCTION

СТРАНА
ИГР

<http://www.gameland.ru>





Shenmue II

СТРАНА
ИГР



SEGA®

Dreamcast™