

# СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

**ФАЙТИНГИ 2001:  
БИТВА  
ПРОДОЛЖАЕТСЯ**

**FINAL FANTASY  
ГЛОБАЛЬНОЕ НАШЕСТВИЕ**

# ХОРСАРЫ 2

**(game)land**

ISSN 1609-1035



9 771609 103003 16 >

**ИГРЫ:**

MechCommander 2    Evil Twin    Deus Ex 2    Master of Orion 3    Silent Hill 2

**ПРОХОЖДЕНИЯ:**

Alone in the Dark 4    MechCommander 2    Anachronox    Baldur's Gate: Throne of Bhaal



# С чего начинается процветание?

Помимо всего прочего – с ощущения полного комфорта в работе: HP Omnibook x3.



## hp omnibook x3

Доступный полнофункциональный ноутбук для бизнеса.

Процессор Intel® Pentium® III от 700МГц до 1000 МГц – оперативная память от 64 МБ до 128 МБ – жесткий диск от 10ГБ до 20ГБ – XGA-TFT матрица с диагональю от 12" до 15" с возможностью вывода изображения на второй экран – FDD 1,44 МБ, DVD-ROM, встроенный модем 56К и сетевая карта 10/100 – NiMH аккумулятор (9 секция), предустановленное ПО Windows® 98 SE.

HP PCs use genuine Microsoft® Windows®  
[www.microsoft.com/piracy/howtotell](http://www.microsoft.com/piracy/howtotell)

За дополнительной информацией обращайтесь к партнеру hp – компании ВЕЛЕС-дата по тел.: 455-5581.

Trade dress/фидрацион: Intel, the Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. ©2001 Hewlett-Packard Company. All rights reserved.



125302, Москва, ул. Лавочкина, 19  
Тел.: 455-5581, 455-5011, 455-5571, 455-8493, 455-5691  
Факс: 455-5021  
e-mail: [ales@veles.ru](mailto:ales@veles.ru)  
web: [www.veles.ru](http://www.veles.ru)



R U S S I A N

# GAMESHOW

РОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА

## ТЫ ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ ВСЕ ОБ ИГРАХ?

4-7  
ОКТЯБРЯ

2001 года  
отель "АЭРОСТАР"  
Ленинградский пр. 37  
м. Динамо  
тел. (098) 217-3846  
[www.eradvd.ru](http://www.eradvd.ru)



- Первая игровая выставка в России
- Участвуют все известные отечественные разработчики и издатели компьютерных игр.
- Место встречи производителей и потребителей игровой индустрии.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ

СТРАНА  
ИГР

PlayStation  
РОССИЯ

ЭРАДЕР

ММ  
МОБИЛЬНЫЕ  
КОМПЬЮТЕРЫ

(game)land

Всем привет!

Мы с вами постепенно, может быть, для кого-то и вообще незаметно, вступаем в новую эпоху. Не пугайтесь, на этот раз обойдется без занудных разговоров об Xbox, GameCube и PlayStation2. Обратить ваше внимание сегодня хочется не на Америку или Японию, а на нашу замечательную страну. Страну, в которой, несмотря на кризисы и безумную экономику, продолжают рождаться и вырастать талантливые люди, многие из которых становятся ничуть не менее талантливыми разработчиками. Есть множество достижений. И главное, — российскими играми уже не нужно стыдиться. В разговорах с западными коллегами теперь можно мимоходом упомянуть: «Ааа, Evil Islands, как же, знаю, знаю. У вас еще не вышла? Ждете? А я вот полгода уже играю. С разработчиками знаком. Дружим». Маленькая, но чрезвычайно приятная гордость за Наши растет и крепнет с каждым днем. Выход в свет долгожданных «Корсаров» еще сильнее укрепил это чувство в наших сердцах. Сегодня же еще один праздник - наш первый, эксклюзивный взгляд на суперсекретный проект «Корсары 2» от уже хорошо знакомой вам студии «Акелла». Читайте наш репортаж на странице 38.

Успехов,  
Ваш Сергей Амирджанов

**004** НОВОСТИ *NEWS*

**010** SPECIAL *REPORT*

Формула  
Файтинги 2001: Битва  
продолжается  
Final Fantasy: Глобальное  
нашествие

**028** ХИТ? *PREVIEW*

Master of Orion 3  
Evil Twin: Cyprien's Chronicles  
Silent Hill 2  
Корсары 2  
Deus Ex 2

**044** В РАЗРАБОТКЕ *PREVIEW*

From Dusk Till Dawn  
Shadow Hearts  
GunMetal  
Mad Dash Racing

**050** ОБЗОР *REVIEW*

Mechcommander 2  
Independence War 2  
Arcanum  
Большие гонки  
Tactics Ogre Gaiden

**066** ОНЛАЙН *ONLINE*

Wireplay — разбей врага  
в его доме  
Оптимизация связи неопыт-  
ными пользователями  
Закладки Online: экономь  
время за чужой счет

**072** ТАКТИКА *TAKTIX*

Alone in the Dark 4  
Anachronox  
Mechcommander 2  
BG: Throne of Bhaal

**092** КОДЫ *CODES*

**093** ПИСЬМА *LETTERS*

На 1-й стр. обложки: Художники компании «Акелла» специально для «Страны Игр» создали захватывающее полотно, которое красуется на нашей обложке, а по совместительству и на постере!



# Файтинги 2001 Битва продолжается!

Если попытаться выяснить, какой из игровых жанров претерпел больше всего изменений и пережил максимальное число революций за последние пять-десять лет, то этим жанром, скорее всего, будет файтинг.



Постеры  
формата А2  
в каждом  
журнале  
с CD!



## Игры в алфавитном порядке

PC	72	78	58	88	42	30	PC	72	78	58	88	42	30	PS2	72	19	22	24	19	19	18	47	19	19	38	24	19	18	18	72	19	30	64											
Alone in the Dark 4	Anachronox	Arcanum	Baldur's Gate: Throne of Bhaal	Deus Ex 2	Evil Twin:	Final Fantasy XI	Final Fantasy XII	From Dusk Till Dawn	Independence War 2	Master of Orion 3	MechCommander 2	Mortal Combat 5	Evil Twin:	Корсары 2	Alone in the Dark 4	Capcom vs. SNK2	Final Fantasy X	Final Fantasy XI	Mortal Combat 5	Shadow Hearts	Silent Hill 2	Soul Calibur 2	Tekken 4	Virtua Fighter 4	Корсары 2	Dead or Alive 3	Deus Ex 2	Final Fantasy XI	GunMetal	Mad Dash Racing	Mortal Combat 5	Soul Calibur 2	Корсары 2	Final Fantasy XI	Mortal Combat 5	Soul Calibur 2	Spikers Battle	Super Smash	Bros. Melee	Alone in the Dark 4	Capcom vs. SNK2	Evil Twin:	Cyprien's Chronicles	Tactics Ogre Gaiden



# Mechcommander 2

В принципе, правы те, кто утверждает, что MechCommander 2 в основе практически ничем не отличается от своего предшественника. Однако сказать, что по этой причине игра заслуживает внимания лишь самых отчаянных фанатов вселенной Battletech, никак нельзя. Оставив концепцию без изменений, разработчикам удалось сделать MechCommander 2 невероятно увлекательным, ярким и динамичным. Каким образом? Это мы и постараемся выяснить.



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



# Корсары 2

Если однажды вкус соленых брызг станет для вас слаще лучшего вина; если синяя гладь, простирающаяся дальше горизонта, однажды покажется прекраснее, чем горы, леса и равнины; если маленький островок суши, родившийся на земле, а теперь заброшенный в центр синей бездны, будет самым надежным пристанищем, которое вы по праву назовете домом; если...Если...

## Список рекламодателей

02 обложка	Veles-Data	05	Creative	35	Modern Art-сайт	53, 57, 61, 65	Руссобит	75	LG	Россия	
03 обложка	Shark	07	Спецвыпуск "СИ"	41, 81, 83	E-Shop	55	DVD-Shop	77	Журнал Total DVD	91	Журнал
04 обложка	1С	09, 21, 33, 37	1С	43	Выставка	69	Журнал "ХАКЕР"	85	АБКП		"Неон"
01	Russian Game Show	29, 73	Полигон		«Досуги хобби»	71	Спецвыпуск "Хакер"	87	Журнал	92	Хакер-сайт
		31	MC-сайт	51	РОБОТ	74	GameLand-сайт		Official PlayStation	93	Schick



Сергей ОВЧИННИКОВ  
ovch@gameland.ru

## НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Не будем говорить, что все это предсказывали. Не имеет смысла удивленно приподнимать брови, высказывать свое отношение к теме, пытаться предположить, когда же произойдет долгожданное событие — вы и так все прекрасно знали, знаете и будете знать. К подобным вещам нужно относиться и чем спокойней, тем лучше. Реагируйте на подобные катаклизмы так, как реагирует придорожный булыжник на суровый толчок носком ботинка. Громыкает по другим булыжникам, бурчит, сердится и все. Никаких слез, восклицаний и прочих ненужных эмоций. Лишнее это все. О чем я пытаюсь сказать? А вот это штука трудная. Хмммм. В общем... Это...

### Blizzard снова откладывает WarCraft III.

**PC** Стоило нам пораговаться достаточно быстро (с разницей всего лишь ровно в год по сравнению с оригиналом) выходу в свет «пятого акта» Diablo II: Lord of Destruction, стоило лишь начать думать о возможности чуда... то есть выхода долгожданнейшего WarCraft III в грядущем ноябре. И вот, все надежды (впрочем, весьма призрачные) растаяли как прекрас-

светный туман. WarCraft III: Reign of Chaos не выйдет в 2001 году никогда :-). Blizzard пребывает еще полгода для того, чтобы как следует протестировать многопользовательский режим и отшлифовать кампанию. Таким образом, мы с вами остаемся в этом году вообще без достойной стратегической игры на PC. Замечательный, но пока сырой Age of Mythology готов к концу года еще не будет, а WarCraft III... в

общем, сами понимаете. Никаких политических причин за решением Blizzard, разумеется, нет. Компания хорошо помогла новому хозяину Vivendi-Universal с проданным уже миллионным тиражом по всему миру Lord of Destruction, и может спокойно доводить свой главный проект до окончательного и бесповоротного совершенства. Потом, есть подозрения, что Blizzard понравилось выпускать игры в июне. Как раз на этот месяц, но только уже 2002 года и назначена в данный момент премьера WarCraft III: Reign of Chaos.

### Nintendo объявляет объемы поставок GameCube.

**GC** Компания Nintendo, в точности следуя графику последовательных анонсов новостей о грядущей премьере GameCube, сообщила общественности о своем намерении поставить на прилавки японских магазинов 14 сентября пятисот тысяч приставок GameCube, и еще четырехсот тысяч в течение первых двух месяцев со дня премьеры. Нам представляется, что Nintendo недооценивает потенциал японского рынка либо же полагает, что Япония вполне сможет перенести очередную фазу дефицита. Логика ясна — PlayStation2 практически недосыгаема, аудитория у Nintendo устоявшаяся и преганная, а выход Xbox, скорее всего, в этом году не состоится. Поэтому имеет смысл оставить временно попытки произвести впечатление на японских игроков и сосредоточиться на самом важном для Nintendo рынке — американском. А на нем как раз возникнет весьма напряженная ситуация. Здесь три основных конкурента столкнутся в самый разгар предновогоднего безумия. Позиции PlayStation2 на американском рынке пока не так сильны, как в Японии, Microsoft пытается сделать все, чтобы запланированный миллион приставок ра-



©Copyright 2001. Creative Technology Ltd. Sound Blaster и логотип Creative являются зарегистрированными торговыми марками, а EAX, логотип EAX и Sound Blaster Live! являются торговыми марками Creative Technology Ltd. Dolby является торговой маркой Dolby Laboratories. Все прочие наименования брендов и продуктов являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками их соответствующих владельцев.



СТЕРЕО



ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК CREATIVE SURROUND



## Стоп – вы окружены!

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

[www.europe.creative.com](http://www.europe.creative.com)



Creative Labs (Irf) Ltd., Representative Office in Poland, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21; tel.: +48 22 853 02 66; Technical support line: +353 1 8066967; e-mail: info@creative.pl

Distribution:

Alliance, tel.: +7 095 796 9356; DEALINE, tel.: 095 969 2222; White Wind, tel.: 095 745 8464; ELST Co. Ltd, tel.: 095 728 4060; JIB Group, tel.: 095 917 0503; RSI Ltd., tel.: 095 9046570

# 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

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

## ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор  
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер  
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:

Максим Каширин

# ХИТ-ПАРАД

## АМЕРИКА PC

1	DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION	VIVENDI-UNIVERSAL
2	MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2000	MICROSOFT
3	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
4	THE SIMS HOUSE PARTY	ELECTRONIC ARTS
5	DIABLO II	VIVENDI-UNIVERSAL
6	ROLLERCOASTER TYCOON	HASBRO
7	THE SIMS LIVIN' LARGE EXPANSION PACK	
8	MECHCOMMANDER 2	MICROSOFT
9	AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS	MICROSOFT
10	TRIBES 2	VIVENDI-UNIVERSAL

## АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ

1	SUPER MARIO ADVANCE	NINTENDO	GBA
2	TWISTED METAL BLACK	SONY	PS2
3	TONY HAWKS PRO SKATER2	ACTIVISION	GBA
4	NBA STREET	ELECTRONIC ARTS	PS2
5	ZELDA: ORACLE SEASONS	NINTENDO	GBC
6	ZELDA: ORACLE AGES	NINTENDO	GBC
7	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	DC
8	CASTLEVANIA	KONAMI	GBA
9	F-ZERO	NINTENDO	GBA
10	MARIO PARTY 3	NINTENDO	N64

## ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	GRAN TURISMO 3	SONY	PS2
2	MAX PAYNE	TAKE 2	PC
3	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION	GBA
4	POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
5	SUPER MARIO ADVANCE	NINTENDO	GBA
6	POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC
7	DRIVER	INFOGRAMES	PSONE
8	TOMB RAIDER 2	EIDOS	PSONE
9	DIGIMON WORLD	INFOGRAMES	PSONE
10	ONIMUSHA: WARLORDS	ELECTRONIC ARTS	PS2

## ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	FINAL FANTASY X	SQUARE	PS2
2	MARIO KART ADVANCE	NINTENDO	GBA
3	MYSTERIOUS DUNGEONS	CHUN SOFT	GBC
4	GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY	PS2
5	YUGIOP DUEL MONSTERS 5	KONAMI	GBA
6	ROCKMAN X2: SOUL ERASER	CAPCOM	GBC
7	KLONOA: EMPIRE OF DREAMS	NAMCO	GBA
8	MOSQUITO	SONY	PS2
9	SUPER MARIO ADVANCE	NINTENDO	GBA
10	FROM TV ANIMATION	BANPRESTO	GBC

Final Fantasy X стартовала в Японии по меньшей мере триумфально. Огромные очереди у магазинов, всеобщий ажиотаж, ослепительная реклама, - все это вылилось в результате в один миллион семьсот пятьдесят тысяч проданных копий за первые четыре дня. Спустя еще семь дней оваций мирах игры не добирал до двух миллионов копий - по халким пятнадцать тысяч. Абсолютная победа Square, поверившей в то, что те четыре с половиной миллиона человек, которые купили себе PlayStation2, являются активными игроками, а вовсе не любителями смотреть DVD-видео в расслабленной домашней обстановке. Выясняется, что японцы действительно придерживались своим кошельки для чего-то своего. И вот оно, свое, пошло как из рога изобилия. Сначала первый платиновый бесцельный Onimusha, затем великолепный Gran Turismo 3 уже разошедшийся тиражом в 1,4 миллиона копий, и вот теперь - FFX, которую счел нужным купить себе в коллекции почти каждый второй владелец PS2. Для сравнения, объемы продаж оригинальной PlayStation составляли в Японии около 17 миллионов экземпляров. И тем не менее, FFVIII была продана тиражом в 3 миллиона копий, а FFXIX - чуть более 2,5 миллионов.

## КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 15 АВГУСТА - 15 СЕНТЯБРЯ

15.08	Half-Life	Vivendi-Universal	PS2	28.08	Shadowman: Acclaim	PS2
15.08	Giants: Interplay	PS2	29.08	RE: Code Veronica X	Capcom	PS2
15.08	Citizen Kabuto	PS2	31.08	Dungeon Siege	Microsoft	PC
15.08	Okage	Sony	01.09	Capcom vs. SNK 2	Capcom	PS2
16.08	Shadow King	PS2	07.09	Lotus Challenge	Interplay	PS2
21.08	Conquest: Frontier Wars	UbiSoft	12.09	Ooga-Booga	Sega	DC
21.08	Arcanum	Vivendi Universal	12.09	Phantasy Star Online v.2	Sega	DC
21.08	Extreme G3 Racing	Acclaim	15.09	Magic & Mayhem: Art of Magic	Interplay	PC
21.08	Armored Core 2: Another Age	Agetec	15.09	Wizardry 8	Sir-Tech	PC
22.08	Propeller Arena	Sega	15.09	Run Like Hell	Interplay	PS2
25.08	Klonoa Advance	Namco				
27.08	Mario Kart Super Circuit	Nintendo	GBA			



# КАПИТАН ЗОД ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

ВЕСЬ 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 АВГУСТА 2001

# СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



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





чек с выходом игры в свет. К счастью, пока все складывается так, что отсрочка, скорее всего, и не понадобится. 5 ноября, и никаких гвоздей. Второй приятный сюрприз - весьма продвинутая версия игры-сюрприза Jedi Knight II, создаваемой силами знаменитой студии Raven Software на базе движка Quake III Arena. Игра выглядит уже более чем солидно, готово около десятка различных уровней, в тестовом режиме работает multiplayer. Стильный дизайн, отличные световые эффекты (Raven переработала их с нуля, позаимствовав часть библиотек у Ritual), хорошие игровые модели и вполне реалистично выглядящие дуэли на световых мечах должны дать хороший результат. Впрочем, этому проекту до выхода пока еще далеко, и Raven предпочитает как следует отместировать и отшлифовать игру перед выпуском, который намечен на март 2002 года. Третий же хит в «звездной» линейке - это разумеется, Obi-Wan для Xbox, который, похоже, начал постепенно преодолевать

зошелся к концу года по домам будущих счастливых владельцев, и от Nintendo попрекуется максимальная концентрация усилий, чтобы успешно противостоять конкурентам. Именно поэтому 5 ноября в американские магазины поступят не жалкие пятьсот тысяч приставок, как в Японии, а сразу немногим более миллиона экземпляров (один миллион сто тысяч, если быть точным), которые к Рождеству превратятся в два миллиона. Серьезная заявка если не на лидерство в очередной консольной гонке, то на весьма солидную в ней позицию.

**LucasArts демонстрирует результаты работы.**

**PC** Впервые после завершения выставки Е3 компания LucasArts, которой удалось произвести на выставке если уж не фурор, то по крайней мере, выступить на ней с весьма взвешенной игровой линейкой на все платформы, продемонстрировала журналистам последние версии самых крупных ее проектов во Вселенной Star Wars. Наибольшее внимание привлекаем



GameCube-эксклюзив Star Wars: Rogue Leader, создаваемый командой Factor 5 совместно с Nintendo. На этот раз к показанным на Е3 трем уровням (Death Star, Bespin и Star Destroyer) добавился и легяной мир планеты Hoth, выглядящий невероятно реалистично, сверкающий супердетализованными текстурами и демонстрирующий внушительное количество объектов на экране. Nintendo считает Rogue Leader одним из важнейших стратегических проектов, и не допустит проволо-

PC'шную косность и обзавелся рядом чисто Xbox'овских эффектов. Игра похорошела, персонажи стали вполне прилично выглядеть, но все же смотрится проект пока весьма и весьма средне. Дата релиза (декабрь) приближается стремительно, а работы у создателей игры все не увяляется. В том виде, в каком он предстал перед нами сейчас, Obi-Wan навряд ли кому-нибудь действительно нужен. Впрочем, судить в конечном счете, все равно вам.



# ТР ПЛЖО

## ТРЕБУЕТСЯ ДИКТАТОР

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



# ФОРМУЛА

Борис Романов

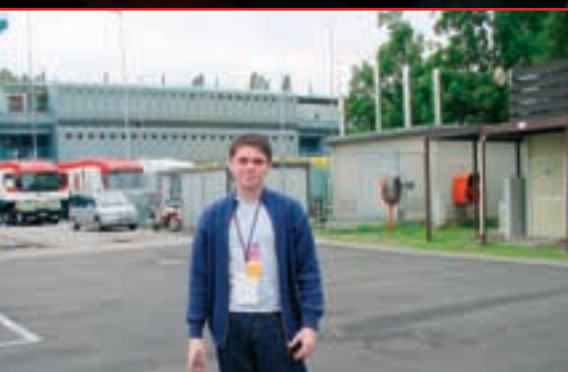
«Формула-1» — штука очень сложная. Для кого-то это просто какие-то там гонки, которые регулярно проходят в разных частях света. Для кого-то это повод для гордости за свою страну, которая хоть как-то принимает участие в этом мероприятии. Для кого-то «Формула» является смыслом всей жизни. А для кого-то — всего лишь еще одним способом заработать побольше денег.



**Т**еперь, благодаря компании **Electronic Arts**, а также жесточайшей конкуренции между производителями «официальных» симуляторов **F-1** (которых сейчас насчитывается уже просто неприличное количество), журнал «**Страна Игр**» сможет познакомить своих читателей почти со всеми сторонами жизни знаменитой «**Формулы-1**». В целях продвижения своих продуктов в массы, а также выделения их на фоне аналогичных проектов, **EA** решила пригласить журналистов со всей Европы в Италию, на знаменитый автодром **Monza**, где в конце июля прошла презентация сразу двух «**Формул**» от этого известного издательства. И, что стоит отметить еще раз, эта презентация была проведена непосредственно на самом автодроме, одно имя которого способно вызвать прилив положительных эмоций буквально у каждого поклонника высоких скоростей.

К нашему глубокому сожалению, на саму гонку нас не пригласили (она, если кто не знает, пройдет только в сентябре), и нам пришлось довольствоваться наблюдением тестовых заездов. К счастью, в них принимали участие практически

буны и в святая святых — боксы команд — требовалось получить три различных пропуска, количество которых было строго ограничено. В этом нет ничего удивительного. Но вот то, что на территории автодрома журналистам была запрещена всякая несанкционированная съемка — это, честно говоря, удивило. Вместо этого нам предложили воспользоваться услугами аккредитованных фотографов, результаты творчества которых, естественно, дошли до нас в усеченной форме (то есть вместо обещанных 500 снимков до нас дошли только 12, причем явно не самых лучших). Немного поправил ситуацию тот факт, что на одном из этих снимков все-таки чудом оказался автор этой статьи. Так что теперь моя фотография теоретически может попасть на страницы десятков европейских журналов:)



все известные пилоты, за исключением Шумахера, который за пару дней до этого успел попасть в небольшую аварию. Так что этих тестов, попасть на которые, на самом деле, труднее, чем на обычную гонку, вполне хватило, чтобы получить полное представление о том, чем же на самом деле сегодня является «**Формула**». Но стоит признать, что это знакомство могло бы быть намного более содержательным, если бы не драконовские законы, царящие сегодня в гоночном мире. Чтобы попасть на автодром, три-





Также с прискорбием должен сообщить вам о том, что нашего регулярного репортажа об игровой жизни зарубежных стран сегодня вы не увидите. Как показал беглый осмотр Милана, кроме шмоток, пасты и различных кофейных напитков итальянцев мало что волнует. Нет, мы и раньше знали, что итальянский игровой рынок является не самым развитым в Европе. Но чтобы он находился в таком интересном состоянии — этого я даже представить себе не мог. Описываю ситуацию. В аэропорту, на станциях метро, да и в любых общественных местах каждый может лицезреть плоды просто невероятной по своим масштабам рекламной кампании игровой приставки **PlayStation 2**. В журнальных киосках вы можете найти довольно большое количество отличных журналов, посвященных всем до единой платформам. Но вот найти в центре Милана хотя бы один специализированный игровой магазин мне так и не удалось. Не удалось мне также заметить особого ажиотажа и в игровых отделах крупных музыкальных и компьютерных супермаркетов. То есть игры и игроки в Италии где-то все-таки есть, но вот в общей массе их почему-то совсем не видно. Не лучше обстоят дела в Италии и с Интернетом. Так что если вы хотите посмотреть на одну из игровых столиц мира, то вам явно стоит обратить свой взор куда-нибудь в другую сторону.

Но если игры итальянцев и не очень привлекают, то вот гонки явно вызывают какой-то нездоровый интерес. Все (ну,



## F1 2001 для PC

А вот что касается тех игр, ради которых мы, собственно говоря, и собрались в Монце, то они на фоне реальных гонок, к сожалению, чуть ли не потерялись. Не в обиду разработчикам и играм будет сказано, но передать весь спектр тех ощущений, которые мы тогда испытали, вряд ли представляется возможным. Тем не менее, версия F1 2001 для PC приятно удивила своим действительно качественным игровым процессом и великолепной графикой. Уже сейчас, когда продукт находится еще не на финальной стадии разработки, было заметно, как много усилий прилагают сотрудники EA для того чтобы сделать эту игру как можно более реалистичной и интересной. И не случайно именно к этой версии разработчики решили подпустить реальных пилотов F-1, которые также смогли оценить проделанную работу. Не знаю, остались ли они до конца ей довольны, однако внести свои пожелания и предложения руководителю проекта они успели, тем более что он был действительно открыт для общения и принимал с пониманием любые замечания и советы.

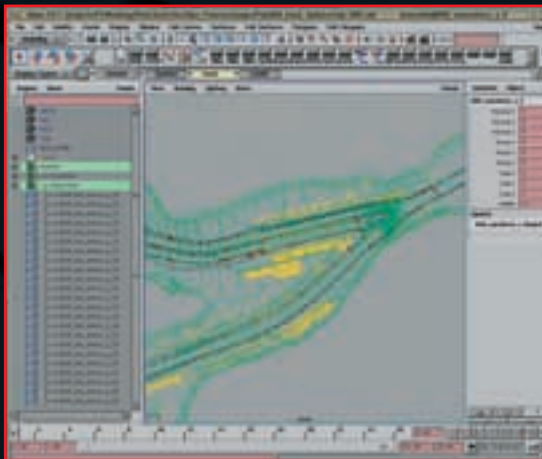




## F1 2001 для PS2

Несмотря на то, что эти две игры выйдут осенью под одним названием, между ними будет очень мало общего. Если версия F1 2001 для PC уже сейчас выглядит и играется как настоящий продуманный симулятор, то версия F1 2001 для PS2 пока выглядит и играется как очередная приставочная гоночка. Не подумайте, что я плохо отношусь к подобному роду продукции, просто на данной стадии разработки проект не произвел на меня особого впечатления. Несмотря на то, что в нем разработчикам уже удалось решить целый ряд проблем, которые портили внешний вид ранних игр для PlayStation 2, ради этого им пока явно приходится идти на компромиссы. Но, по словам представителей EA, F1 2001 для PS2 будет непременно доведена в графическом плане до ума к моменту ее выхода в свет.

Почему я здесь говорю только о графике? Да потому что с точки зрения игрового процесса данный проект немалого отличался от подобных произведений для оригинальной PlayStation. Но, по крайней мере, в нем будут присутствовать все те команды и пилоты, которые принимают участие в нынешнем чемпионате.



или почти все) итальянцы буквально молятся на свою любимую **Ferrari**, а вокруг трассы во время тестов толпилось просто неприличное количество фанатов, готовых пойти на все, чтобы получить висевшие на наших журналистских шеях пропуска во все заповедные места автодрома. Прорвавшиеся же за ограждения фанаты вели себя как им и подобает — бегали за несчастными обедающими пилотами, выпрашивая у них автограф, чуть ли не плакали от счастья при виде проезжающего по трассе болида и т.д. В общем, жили полноценной фанатской жизнью. Нечто подобное можно было наблюдать и на игровых выставках, правда, в несколько более цивилизованной форме. Но тут все понятно: тому же Миямото пока трудно тягаться в популярности с тем же Шумахером. Кстати говоря, на тестах в Мон-

це нам не удалось увидеть знаменитого немецкого гонщика, который уже практически застолбил за собой титул чемпиона мира в этом сезоне, равно как и познакомиться с закулисной жизнью его знаменитой команды **Ferrari**. Вместо этого была устроена экскурсия в боксы команды **Jordan**, которая, видимо, оказалась более открытой для контактов с игровой прессой. В них, то есть в боксах, мы смогли прикоснуться к реальным болидам, полностью проследить за

процессом их подготовки к гонке. Но, к сожалению, на словах все эти процедуры теряют всю свою привлекательность. Да и сами гонки, пусть даже из V.I.P.-ложи, выглядят не так впечатляюще, как на экране телевизора во время их трансляции. Единственное, что невозможно передать — это нереальный звук проезжающих мимо вас на запредельной скорости болидов, от которого у большинства присутствующих буквально закладывает уши. ●

# ФАЙТИНГИ 2001

## БИТВА ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Если попытаться выяснить, какой из игровых жанров претерпел больше всего изменений и пережил максимальное число революций за последние пять-десять лет, то этим жанром, скорее всего, будет файтинг. Если же взглянуть на проблему с другой стороны и отыскать жанр, не изменившийся за эти годы вообще, то весьма велика вероятность того, что виртуальные поединки окажутся в таком списке на лидирующих позициях. Вся история существования этого сложного, требующего от разработчиков особенного отточенного мастерства жанра наполнена подобными парадоксами. Файтинг бывает «расслабляющим мочиловом» и глубоко продуманной логической игрой, щеголяют безумной жестокостью и отточенной грацией персонажей. Порой в них проливаются реки крови, а иногда ни единой капли. Десять лет мир сотрясают очередные файтинг-революции, новейшие технологии, гениальнейшие концепции игрового процесса, и тем не менее суть игры всегда остается одной и той же, не претерпевая ни малейших изменений. Еще год назад казалось, что жанр медленно катится к полному упадку и спасти его (вместе с некогда знаменитыми залами игровых автоматов) не сможет даже чудо. Сегодня выясняется, что чудо это уже произошло. В те дни, когда пишутся эти строки, в Японские аркады (как будто в качестве спланированной акции) одновременно, 1 августа поступили два свежайших суперхита, всегда конкурировавших, всегда шедших нос к носу на пути ко всенародному признанию.

**Virtua Fighter 4** и **Tekken 4**. 1 августа началась новая эра в капельку подзабытом жанре. Спасут ли новые творения Sega-AM2 и Namco индустрию аркадных игровых центров, пока неизвестно. Но о том, что пора бросить свежий взгляд на некогда один из самых захватывающих секторов рынка, мы говорим смело. Добро пожаловать в эпоху файтингов'2001!



**Платформа:** Naomi 2, PlayStation2, возможно, Xbox и GameCube  
**Издатель:** Sega  
**Разработчик:** Sega-AM2  
**Дата выхода:** 1 августа (Naomi 2), зима 2001 (PS2)

## VIRTUA FIGHTER 4

**Ч**етвертая серия легендарного сериала Virtua Fighter готова и уже потихоньку расплзается по японским залам игровых автоматов. Буквально спустя несколько недель появятся с VF4 появятся в лучших залах в Америке и Европе. Однако нам с вами ждать пришествия суперигры еще долго. Sega планирует выпустить эксклюзивную версию шедевра на PlayStation2 лишь зимой этого года, а ряд экспертов уже называют дату 14 февраля 2002. Так или иначе, ждать выхода пока еще не разу не показанного на публике порта нам предстоит еще долго. А вот играть в VF4 хочется уже сейчас. Причем последнее высказывание, как ни странно, относится не только к заядлым поклонникам сериала Yu Suzuki. Дело в том, что Virtua Fighter 4, в отличие от чрезвычайно хардкорного и слишком сложного для мгновенного восприятия VF3, ориентирован как на фанатов сериала, так и на игроков, совершенно с ним не знакомых. Сесть за VF4 и уже через пару минут выполнить зрелищную комбинацию сможет практически любой новичок. Конечно до простоты и доступности Soul Calibur тут далеко, как далеко и до VF3, в котором даже незначительная разница в классе игроков неминуемо вела к безоговорочной доминации. За всю историю соперничества сериалов Virtua Fighter и Tekken именно последний всегда именовался «народной игрой» в силу простоты и доступности. Однако сегодня мы видим картину совершенно противоположную: Virtua Fighter возвращается к заложенным в VF2 основам, отка-



зывается от интерактивных арен, уничтожает «лишнюю» четвертую кнопку и всеми силами старается стать доступнее для масс. В то же время сериал Tekken начиная с предыдущей «вариации на тему» Tekken Tag Tournament и теперь с Tekken 4 все больше отдаляется от массовых вкусов, превращаясь в игру только для своих. По иронии судьбы (а может быть, и не совсем) Tekken 4 является чуть ли не каль-



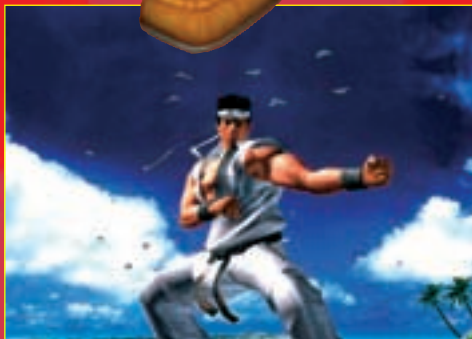
2. Вторая Naomi отличается от первой весьма значительно. Четыре процессора SH4, работающих параллельно с общей шиной памяти, производительность до десяти миллионов полигонов в секунду, ряд серьезно доработанных спецэффектов. Грамотной команде программистов Sega-AM2 этого вполне хватило на очередную графическую революцию в жанре. Невиданная детализация моделей персонажей и совершенно феноменальное освещение, — вот основные «пунктики» VF4. Вернувшись от интерактивных трехмерных арен к классическим квад-



кой с VF3 образца 1996 года. Трехмерные интерактивные arenas всевозможных форм и размеров, несколько замедлившийся игровой процесс...

В Virtua Fighter 4 нашему вниманию предлагается тринадцать персонажей, из которых традиционно два — абсолютно новые. Первый из них заочно знаком вам уже достаточно хорошо, — это шаолиньский монах Lei Fei, владеющий размашистым, изящным и по-восточному брутальным боевым стилем. Облаченный в желто-оранжевые буддистские одежды, Lei Fei выделяется несколькими чрезвычайно эффектными защитными приемами, позволяющими ему избегать самых сильных атак и в то же время наносить противнику существенные повреждения. Что же касается второго нового героя, то это место досталось бразильской темнокожей драчунье по имени Vanessa. Предпочитающая силовые приемы всем остальным, накачанная, с блестящей темной кожей и белоснежными развевающимися на ветру волосами, Vanessa, несомненно являет собой новый секс-символ Virtua Fighter, сменив на этом посту капельку постаревшую, но все еще такую же эффектную как и раньше уличную хулиганку Sarah Bryant.

Премьера Virtua Fighter 4 состоялась на новой платформе Sega, получившей название Naomi



ратным рингам, создатели Virtua Fighter, конечно же, изъяли из игры значительный тактический элемент, да и серьезно ограничили свободу игрока. Однако вместо нюансов сражения на ступеньках мы получили ограждения вокруг некоторых арен, об которые противника можно от души поколотить. Сломав же ограждение, вы получите традиционную приятную возможность выбросить оппонента за пределы ринга. Обыкновенные квадратные arenas, впрочем, не остановили дизайнеров AM2, которые наворотили на уровнях игры совершенно невероятные красоты. Уровнями, строго говоря, это назвать сложно, скорее уж мирами. Несмотря на то, что размеры рингов достаточно скромны, окружающее пространство превосходит доступное

интерактивное в десятки, а может, и в сотни раз. Огромный готический замок, с башенками, флагами и заснеженными крышами; китайская комната-аквариум с тысячами рыбок, преломляющими своими телами солнечные лучи, проникающие снаружи; осенняя лесная аллея, заваленная желтыми и багровыми листьями; традиционный песчаный пляж где-то на Багамах; обзорная площадка на крыше какого-то небоскреба в родном для Sarah и Jacky городе Нью-Йорке. Разнообра-



зие и детализация декораций не просто впечатляют, они сбивают с ног и притупляют все чувства кроме зрения.

Virtua Fighter отбросил былой опломб, умерил собственную элитарность, сделал шаг навстречу массам. Не секрет, что одной из основных идей разработчиков, а точнее, их идеального вдохновителя Yu Suzuki, было привлечь вместе с ребятами из Namco максимальное число людей в залы игровых автоматов. Доказать им, что аркадные игры все еще живы, что играть в них интересно, и что далеко не все домашние приставочные игры обладают такими возможностями, как лучшие представители аркадного племени.

# TEKKEN 4

**Платформа:** System 246, PlayStation2  
**Издатель:** Namco  
**Разработчик:** Namco Versus Team  
**Дата выхода:** 1 августа (System 246), зима 2001 (PS2)

**В**сегда предполагалось, что издательство Namco, один из главных партнеров Sony по проекту PlayStation2, непременно разрабатывает и выпустит в свет продолжение легендарного сериала Tekken максимум спустя год после появления приставки на свет. Однако кроме довольно-таки посредственной переделки с игровых автоматов своего прошлого полухита Tekken Tag Tournament, компания Namco больше ничего на теккеновскую тему не выпустила и не анонсировала. Многим даже пришла в голову шальная мысль относительно того, что с этим сериалом решено было «завязать», переключившись на создание чего-то нового и более интересного. Еще в конце прошлого года появились первые известия о разработке проекта VFX, переросшего в результате в Virtua Fighter 4, а извечный конкурент Sega на рынке игровых автоматов все молчал и молчал. Однако знающие люди намекали, — беспокоиться не имеет смысла, все идет своим чередом и новый Tekken медленно но верно приближается к официальному анонсу. И вот, совершенно безо всякой шумихи, Namco демонстрирует на E3 первые коротенькие рекламные ролики Tekken 4 и Soul Calibur 2. Пара знакомых лиц, пара новых героев, ни грамма игрового процесса и никаких пояснений для прессы. К этому моменту VF4 уже появился в нескольких японских аркадах для тестирования. И тут совершенно неожиданно выясняется, что Tekken 4, на самом деле уже абсолютно готов. Более того, выйдет он одновременно, если не раньше, чем VF4. Еще забавнее это выглядело на фоне нарастающего сотрудничества Namco и Sega в сфере аркадных световых тиров (стрелялок с пистолетом), плодами которого стали средненький Ninja Assault и великолепный Vampire Night, который неофициально в народе называют House of the Dead 3. Окончательно же мы убедились в коварности планов Sega и Namco в тот момент, когда Yu Suzuki и команда разработчиков Tekken объявились на совместной пресс-конференции, пожали друг другу руки, хитро улыбнулись и пожелали проектам друг друга удачи. После чего на страницах популярного японского журнала Famitsu возникла загадочная реклама, на которой были изображены Akira из VF4 и Kazuya из Tekken 4. Далее приводились логотипы обеих игр вместе со значком «vs.» Одновременный выход VF4 и Tekken 4 — не случайность. Это спланированная диверсия.



В четвертом Tekken фанаты найдут практически все, о чем они мечтали долгие годы, ненавидя и завидуя VF, — полностью трехмерные интерактивные арены и великолепную графику. Как и в VF3 или, например, в Dead or Alive 2, трехмерные арены служат не только декоративным целям, но и влияют на игровой процесс. В Tekken 4 можно сбрасывать врага на камни, kloшматить его об заборы и бетонные стены, драться по колену в воде и проламывать сапогами стеклянную крышу изысканного небоскреба (по форме весьма напоминающего уровень Jasky из VF3). Как и в VF4, Soul

Calibur или Dead or Alive 2, в Tekken 4 игроки получат полную свободу перемещения по трехмерной арене, посредством стандартного джойстика, отвечающего за движения персонажей. Будет также возможность избежать и уклоняться от ударов противников, перескакивать им за спину, — в общем развлекаться по возможности. В игре двадцать игровых персонажей, из которых лишь двенадцать открыты по умолчанию, — для получения остальных придется потрудиться. Нет

сомнений, что в скором PlayStation2-порте для получения новых героев придется принимать участие в псевдоквестовом режиме на манер Soul Calibur (о второй части которого мы, увы, пока ничего нового рассказать не можем). Tekken 4 использует новую архитектуру System 256, основанную на модифицированной версии приставки PlayStation2, так что переход, в принципе, должен пройти быстро и безболезненно. Именно поэтому мы склонны полагать, что Tekken 4 имеет куда больше шансов появиться на PS2 в этом году, нежели слишком сложный для портирования VF4.

**Э**йфория относительно близящегося выхода игровой платформы от Microsoft потихоньку угасла. Причина, в общем, очевидна. Игры, которые могли бы гарантировать X-Box стопроцентный успех, можно пересчитать по пальцам. Среди них первое место занимает, пожалуй, Dead or Alive 3. Это - тот самый launch title, выход которого и в Японии, и, возможно, в США, окажется самым значительным событием для X-Box.

Именно такие впечатления сложились на пресс-конференции, посвященной платформе Microsoft и проходившей аккуратно перед минувшей E3'2001. По сравнению с Oddworld: Munch's Odyssey или тем же Halo, Dead or Alive 3 выглядел наиболее зрелым с графической, да и с игровой точки зрения продуктом. По крайней мере, именно детище Тесто позволило с некоторой точностью оценить технологический потенциал X-Box. Сказать, что игра на данном этапе разработки вызвала однознач-



сомнений, создают персонажи женского пола. По мнению большинства, они проработаны значительно лучше, да и интереса вызывают больше - в силу разных причин. В Dead or Alive 3 будет всего четыре новых персонажа. Точная информация имеется лишь о трех из них. Профессиональная убийца Кристи 24 лет от роду, судя по всему, прекрасно впишется в общес-

связано скорее с графическими наворотами, нежели с плохо поддающейся изменениям файтинговой концепцией. Разумеется, из Dead or Alive 2 в новую часть игрового сериала перекочевала революционная «фича» - многоуровневость арен. То есть, если ваш герой в результате удара оппонента вываливается в окошко, игра на этом не заканчивается - бой продолжается на втором уровне арены.

В графическом отношении Dead or Alive 3 однозначно великолепен, хотя и несколько странен. Великолепны, прежде всего, детализированные арены, настоящее восхищение вызывает осенний лес. Пробивающиеся сквозь пеструю листву деревьев солнечные лучи, опавшие листья, которые поднимаются в воздух от любого движения персонажей, прямо-таки фотографическая реалистичность каждого дерева и даже кустика травы... На остальных аренах также можно обнаружить массу интересных вещей. Тем более удивительно, что разработчики как-то прохладно отнеслись к внешности персонажей. Большинство из них, даже несмотря на неплот-

**Платформа:** X-Box  
**Жанр:** файтинг  
**Издатель:** Тесто  
**Разработчик:** Team Ninja  
**Дата выхода:** 8 ноября 2001 года

Дмитрий  
ЭСТРИН

## DEAD OR ALIVE 3



ное восхищение и получила повсеместное одобрение, было бы неправильно.

Dead or Alive, появившись на PlayStation, получив продолжение на Dreamcast и оказавшись в результате на X-Box, явит собой еще одну эволюцию файтингового сериала. Сначала трехмерная графика, потом новый тип арен, а теперь... Теперь, судя по обещаниям разработчиков, нас ожидает нечто совершенное технологически и необычайно увлекательное с точки зрения игрового процесса.

Как известно, имидж любому файтингу создают персонажи. В случае с Dead or Alive 3 все несколько иначе, этой игре имидж, вне всяких

тво героев игрового сериала. Существующие второстепенные сведения о ней гласят, что Кристи из напитков предпочитает томатный сок и любит водить машину. Возраст Хитоми, другой прекрасной воительницы, соответствует лучшему японским традициям. Миниатюрная девочка в перерывах между кровавыми турнирами продолжает посещать школу, а все свободное время посвящает приготовлению пищи. Третий персонаж, как ни странно, оказывается тридцатилетним мужиком, клонированным с дедушки Shun из сериала Virtua Fighter. Клон китайского происхождения по имени Бред Вонг питает слабость к алкогольным напиткам, и эта слабость нашла отражение даже в его боевом стиле.

Вряд ли придется говорить о значительных изменениях в игровом процессе. Большинство из них



хую анимацию, выглядят как неживые силиконовые модели. Не хватает деталей. А кроме того, явно не соблюдается нормальный масштаб персонажей и окружающих их предметов.



Между тем счастливики, которым уже удалось поиграть в Dead or Alive 3, о каких-то серьезных технологических проблемах не сообщают. Из этого, в общем, можно сделать вполне оптимистические выводы. Скорее всего, нас ждет более чем достойное продолжение игрового сериала. Не больше, не меньше.

# SUPER SMASH BROS. MELEE

**Платформа:** Nintendo GameCube  
**Издатель:** Nintendo  
**Разработчик:** HAL Laboratories  
**Дата выхода:** 14 сентября (Япония), 5 ноября (Америка)



Virtua Fighter. Новую страницу собственной истории Nintendo решила открыть выходом в свет сиквела - Super Smash Bros. Melee, который не только обещает нам «больше всего» и красивую GameCube'овскую графику, но и, как ни странно, серьезные улучшения в игровом процессе.

Смысл, разумеется, прежний - сбивать с арены своих противников, зарабатывая таким образом очки, ловить бонусы и стараться не попасть под горячую руку какого-нибудь раскомбившегося психа. В диком процессе участвуют, по разным сведе-



ниям, от 16 до 30-40 персонажей, каждый из которых имеет статус настоящей игровой знаменитости. Mario и Luigi, Link и Sheik, Kirby и Pikachu, Captain Falcon и Fox McCloud, Samus Aran и Donkey



**M**аленький многопользовательский шедевр Super Smash Bros покорила сердца как японских, так и американских детей, побив многие рекорды продаж и разойдясь по миру тиражом, ничуть не меньшим, чем Tekken, и, разумеется, значительно большим, чем



Kong, Bowser и Ice Climbers, и многие многие другие герои заставят вас вспомнить те золотые деньки, когда 16-бит считались роскошью, а большая часть игроков счастливо играла на 8-битных машинах. Те замечательные деньки давно ушли в прошлое, а нинтендовские герои все никак не теряют своей популярности. Кстати, недавние события в компании Sega могут привести к интереснейшим последствиям в Super Smash Bros. Melee. Так, например, уже не раз проскакивала в прессе информация о том, что одним из играбельных персонажей станет... сам Sonic. Так что игра из «Nintendo all-stars» постепенно превращается в «game industry all stars». Ждем с нетерпением.



тов как SNK, так и Capcom, не вполне оправдала возложенные на нее ожидания. Достаточно посредственная анимация, слабоватые задние планы, не очень разнообразный игровой процесс - все это играло против гениальной затеи. Тем более что тоже хорошо раскрученный Marvel vs. Capcom 2, вышедший чуть раньше, оказался во всех смыслах замечательной



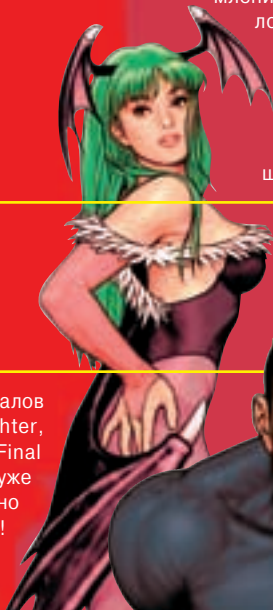
игрой. Можно было бы предположить, что ничего интересного от сериала ждать уже не стоит, однако нельзя не учесть, что первый Marvel vs. Capcom, мягко говоря, тоже не блистал. А вторая серия в буквальном смысле засветилась оригинальностью и свежестью подхода. Capcom vs. SNK 2, кстати говоря, тоже выходит в Японии с разницей меньше недели с главными хитами сезона - Virtua Fighter 4 и Tekken 4.

Первое, что вы, несомненно, заметите, впервые погрузившись в схватку - это серьезно возросшее качество графического оформления.

Полноценные многослойные арены с отличной анимацией и отличной детализацией, почти как в Guilty Gear X (который, конечно же, благодаря более высокому разрешению все равно превос-



ходит всех конкурентов по четкости изображения), отличная анимация персонажей... И главное, совершенно невероятные special'ы и комбы, смотреть на которые (в грамотном исполнении, разумеется) хочется снова и снова, не переставая. Фигурки героев кажутся немного размытыми, однако, приглядевшись, понимаешь, что это лишь издержки весьма качественной анимации. Эффект имеет место



## CAPCOM vs SNK 2

**К**ультурные герои культовых сериалов King of Fighters, Street Fighter, DarkStalkers, Rival Schools, Final Fight, Samurai Spirits, Last Blade уже во второй раз встречаются в совершенно культовой суперигре Capcom vs. SNK 2! Первая серия, несмотря на всю гениальность идеи и огромные надежды фана-



**Платформа:** Игровые автоматы, Dreamcast, PS2

**Издатель:** Capcom

**Разработчик:** Capcom/SNK

**Дата выхода:** сентябрь 2001

лишь в том случае, если герой стоит на месте, в движении же все мгновенно превращается в идеальную по качеству картинку. Впервые с незапамятных времен и уж точно впервые в играх серии «versus», в Capcom vs. SNK реализовано полноценное шестикнопочное управление. От которого, конечно, придется отказаться в пользу стандартных четырех кнопок в случае, если не найдется подходящего джойстика. Количество героев в игре пока еще не до конца утрясено, однако ожидается от 42 до 46 участников, примерно поровну за каждую из сторон. Разумеется, все основные фавориты, включая Ryu, Eagle, Chun-Li, Sakura и Kyо вернуться и в сиквел. Версии на Dreamcast и PS2 будут практически идентичными, так что каждый сможет купить себе эту отличную игру независимо от того, какая у него дома система.



**Платформа:** PC, PS2, Xbox, GameCube  
**Разработчик:** Midway in-house  
**Издатель:** Midway  
**Дата выхода:** весна 2002

# MORTAL KOMBAT 5

**Н**аиболее таинственный из всех мало-мальски ожидаемых сиквелов легендарных файтинг-серий и единственный из всех мало-мальски популярных экземпляров жанра, созданный за пределами Японии, Mortal Kombat наметил для своего возрождения весьма широкий круг игровых платформ. Гораздо проще сказать, на каких из них МК5 НЕ выйдет. Список уж точно будет короче. Информации о проекте практически нет. Mortal Kombat 5 был официально анонсирован еще этой весной, и на выставке



E3'2001 даже крутился весьма многообещающий видеоролик, расписывающий прелести будущего шедевра. Само собой разумеется, ни одного кадра из игрового процесса представляющих персонажей (центральным на этот раз, по всей видимости, станет Scorpion), небольшой репортаж о проведении motion-capture съемок да новый логотип - вот, собственно, и все. Плюс ко всему объявление Midway о том, что игра, скорее всего, не будет носить название МК5, а вместо этого получит простое, скромное имя Mortal Kombat. Ждем новостей.

# SPIKERS BATTLE

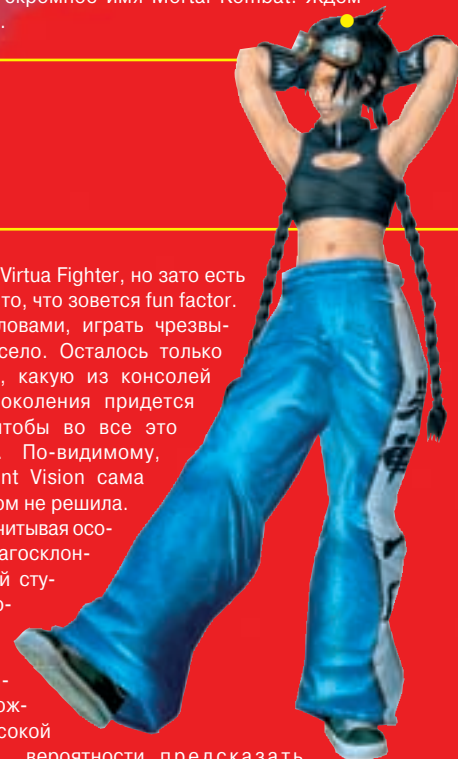
**Платформа:** Игровые автоматы, далее - везде ;-)  
**Издатель:** Sega  
**Разработчик:** Amusement Vision  
**Дата выхода:** лето 2001

**О**дин из самых талантливых и самых несчастливых файтинг-сериалов в истории компании Sega - это, конечно же, Spikeout. Революционная концепция свободного движения от арены к арене, великолепная графика (тогда еще Model 3, а позже - Naomi) и две отличных игры, которыми, увы, так и не суждено было быть переведенными ни на одну из домашних игровых систем. Старенький уже автомат первой серии одиноко стоит в московском супермаркете «Рамстор-2», а вторая серия, Slashout, вообще не выходила за пределы Японии. В третьей своей инкарнации Spikers Battle несколько поменял свою концепцию, превратившись из Action в чистой воды мультиплеерный файтинг на четырех игроков. Битвы происходят на гигантских аренах с участием не только самих игроков, но и огромных банд хулиганов. Огромное количество самого разнообразного оружия, простое, как две копейки, управление и масса интереснейших ре-

жимов делают игру действительно достойной внимания. Не говоря уже об отличной, хотя и каплежку приевшейся по стилю графике. Несмотря на внешнюю аляповатость, игры сериала Spikeout чрезвычайно хорошо сбалансированы и персонажи, число которых дошло уже до восьми, действительно серьезным образом отличаются друг от друга. В этой игре нет бешеного драйва Tekken, изящества Dead or Alive, отто-



ченности Virtua Fighter, но зато есть главное - то, что зовется fun factor. Иными словами, играть чрезвычайно весело. Осталось только выяснить, какую из консолей нового поколения придется купить, чтобы во все это поиграть. По-видимому, Amusement Vision сама еще толком не решила. Однако, учитывая особую благосклонность этой студии к продукции компании Nintendo, можно с высокой степенью вероятности предсказать появление Spikers Battle именно на GameCube. ●



**Платформа:** не анонсирована  
**Разработчик:** Namco Versus Team  
**Издатель:** Namco  
**Дата выхода:** 2002

# SOUL CALIBUR 2

**Н**е скрою, симпатии нашей редакции к игре под названием Soul Calibur просто безграничны. Бесконечные поединки в рабочее время затихли лишь в последние месяцы, и то лишь потому, что издатель утащил домой редакционный Dreamcast «немного поиграть». Да, Soul Calibur прост и доступен. Да, это конфетка в яркой оболочке, чрезвычайно эффектной благодаря удачным, хотя и простым графическим решениям. Тем не менее, оторваться от этого шедевра было просто невозможно. Даже после тысячи сражений. После десятков их тысяч. С сиквелом Namco явно затягивает. На прошедшей в мае E3 продолжение Soul Calibur было анонсировано официально. Если можно, конечно, так назвать объявление игры на неизвестной платформе, с неизвестными персонажами и без единого графического элемента для публики. Иными словами, кроме того, что Soul Calibur 2 будет выпущен в следующем году, сообщить больше нечего. Что же касается платформы, на которой появится суперпроект, то на этот счет сейчас идет весьма серьезная подковерная борьба, и кто выйдет из нее победителем, Sony, Microsoft или Nintendo, пока совершенно неясно. В принципе, без своего «серьезного, взрослого» суперфайтинга остается пока лишь GameCube с отличным, но все-таки несколько детским Smash Bros Melee. Будем следить за новостями. Как только, так сразу... Обещаем. ●

# САМОГОНКИ

Samogonki.ru



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

**НО!!!**

Фанатам аркадных безумств  
и яростных перестрелок  
REAL-TIME гарантирован!

# FINAL

Сергей Овчинников



Final Fantasy X  
Платформа: PlayStation2  
Жанр: RPG  
Издатель: Square  
Разработчик: Square  
Продюсер: Hirokazu Sakaguchi  
Дата выхода: 19 июля 2001 (Япония),  
зима 2001 (США, Европа)  
Онлайн: [www.playonline.com](http://www.playonline.com)

В основе сюжетной линии FFX — противостояние с Sin, некоей темной магической силой, стремящейся поглотить все живое на планете. Впервые главный негодяй в Final Fantasy вообще не является, как таковым, живым существом.

Главная героиня, — молодая колдунья Yuna, несмотря на внешнее сходство с Rinoa из FFVIII, по характеру существенно от нее отличается. Yuna — девушка явно не от мира сего. Энергии и активности Tidus'а она противопоставляет вселенскую печаль какую-то особую, мирозерцательную философию.

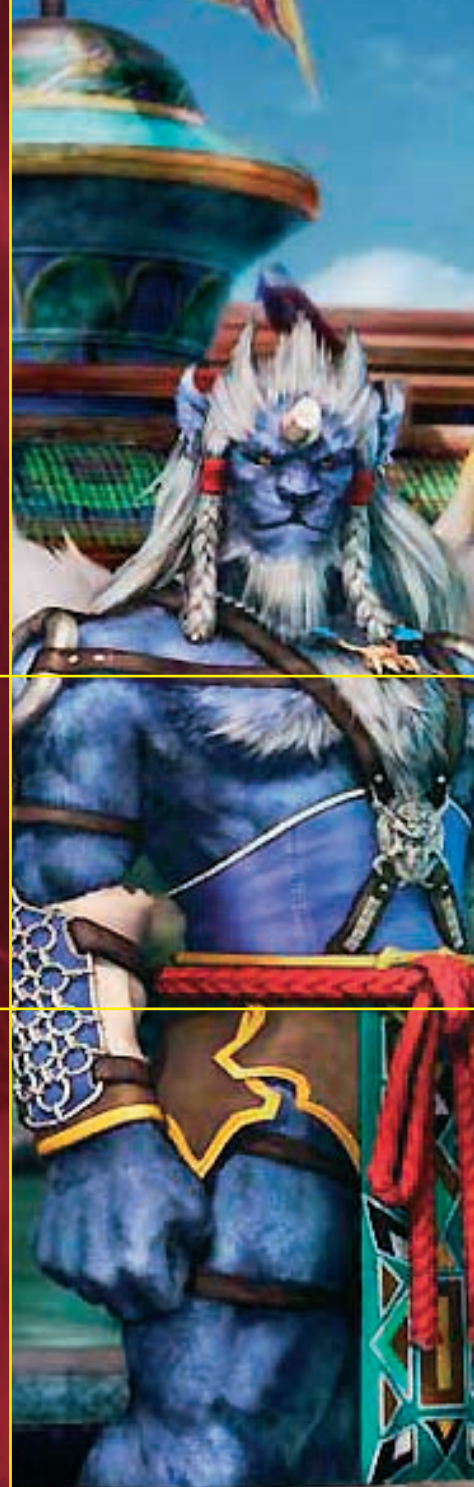




# FANTASY

## ГЛОБАЛЬНОЕ НАШЕСТВИЕ

Порой у нас складывается впечатление, что кроме Final Fantasy японских игроков вообще больше ничего не интересует. Да, конечно, хиты появляются, гремят на весь мир и спокойно уходят в тень. Только бесконечная Final Fantasy кажется вечной. И причина тому довольно проста, — сериал вышел сегодня на такой уровень окупаемости, что Square может беспрепятственно тратить на каждую серию десятки миллионов долларов. Качество рождается само...



Битвы в FFX делятся на сюжетные и случайные. Случайные происходят, как и всегда, во время путешествий по лесам и полям экстравагантного мира. А вот сюжетные бои сделаны чрезвычайно интересно. Начиная с драматических заставок, диалогов персонажей и до превосходной работы камеры, — все здесь продумано до мелочей. Безликие монстры внезапно обретают индивидуальность, а герои лучше раскрывают характеры.

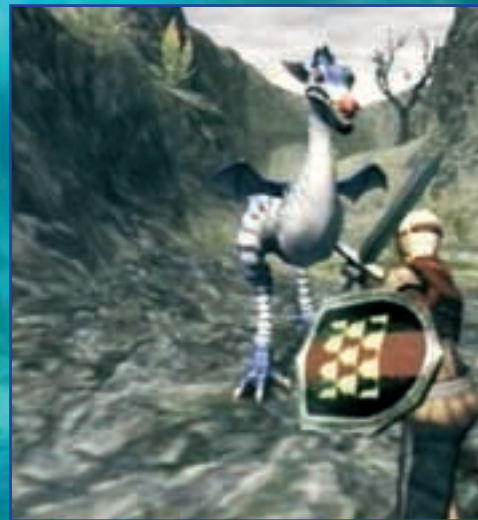


Final Fantasy X появилась на прилавках японских магазинов без опоздания. Еще с вечера 18 июля люди стали занимать очереди, и как всегда стояли всю ночь в ожидании шедевра. FFX уже в первые часы стала самой продаваемой игрой на PS2 в истории, разошедшись за несколько дней двухмиллионным тиражом, то есть ничуть не хуже, чем например, предыдущая серия, и это несмотря на то, что число проданных PS2 на родной для Sony территории сейчас не превышает 4-5 миллионов. Десятая FF знаменует собой очередную веху в истории Square. Впервые компания выпускает полностью трехмерную Final Fantasy, впервые использует полноценную голосовую озвучку... Главным же достижением "десятки" является совсем не это. Благодаря новым технологиям Square удалось практически стереть грань между внешним обликом собственно игрового процесса, роликов на движке и, разумеется, великолепных CG-вставок, создав тем самым абсолютно единую и гармоничную среду, в которой игрок растворяется весь и без остатка.



Качество CG-роликов в FFX просто феноменально. В процессе работы над проектом использовались те же самые ресурсы, что были задействованы при создании Final Fantasy Movie. Движение волос, мимика персонажей, обилие объектов и сложнейшие батальные сцены, — все это исполнено технологически безупречно, с изяществом и безупречным вкусом.

Вместе с японской версией FFX поставляется и второй DVD-диск, на котором помимо интервью с разработчиками игры, можно найти первые рекламные ролики Final Fantasy XI, Kingdom Hearts и нескольких других проектов Square. Особый интерес, разумеется, представляет онлайн-версия FFXI, которая выйдет весной будущего года сразу на всех игровых платформах.



Помимо традиционного развития культа Шособо, FFX представляет нам и еще одну, на этот раз совершенно новую забаву. Вместо скучных и неуместных в пропитанном действием мире карточных игр, Square построила новую мини-игру на суперпопулярном в FFX виде спорта Blitzball, — помеси американского футбола и регби, в который играют в гигантских водяных сферах.

Мир Final Fantasy X создавался "по образу и подобию" юных тропических японских островов Окинава, вобрав в себя не только его визуальный облик, но также, быт, обычаи и нравы его обитателей. Так, например, знаменитая CG-сцена, в которой Yuna освобождает души умерших в результате наведенного Sin'ом на маленький островок урагана, полностью соответствует окинавскому ритуалу прощания с ушедшими. Мир FFX блистает яркими и свежими красками, являя собой полную противоположность большинству мрачных и развлюбленных проектов на PS2. И дело тут, сдается, вовсе не в количестве полигонов на экране, — их как раз не так уж много, — на первый план выходит качество дизайна и разнообразие декораций. За те пять-шесть часов, что мы успели провести с японской версией игры, не встретилось ни одного убогого или унылого заднего плана. Бесконечное разнообразие, скорость течения действия, сотни самых различных персонажей...





В FFX больше нет experience points, нет бесконечной покупки-продажи оружия. Вместо этого после каждой битвы герои получают особые мистические артефакты, при помощи которых они могут развивать свои умения, располагая эти артефакты в звенья гигантского лабиринта. Каждое такое звено дает возможность научиться чему-то новому. Все герои стартуют с разных точек гигантского игрового поля и со временем смогут добраться друг до друга. Это, по всей видимости, даст им возможность более эффективно взаимодействовать в бою.



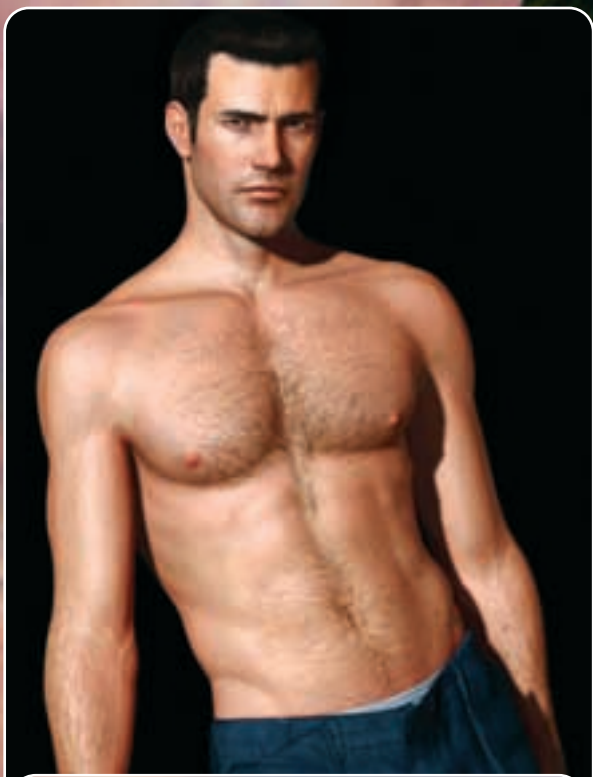
Final Fantasy XI похожа одновременно на Everquest и Phantasy Star Online. Похоже, что после долгих исканий, Square все-таки удалось найти ту модель игрового процесса, которая подойдет ее очередному шедевру. Конечно же, никакая это не FFXI, а самая обыкновенная Final Fantasy Online. Настоящего же сиквела придется ждать до 2003 года, когда появится Final Fantasy XII, созданная командой, некогда подарившей нам Final Fantasy Tactics и Vagrant Story.



# FINAL FANTASY

## THE SPIRITS WITHIN

Сергей  
Фвчинников



Рекламная кампания по раскрутке фильма была весьма изощренной. В частности, Square специально создала "нефильмовые" изображения главных героев в полубнаженном виде. Девочка, соответственно, для мужских журналов. Мальчик — для женских. Несмотря на такой широкий охват аудитории, успеху фильма в прокате он помог не особенно.

**Final Fantasy: The Spirits Within**  
Студия: Square Pictures  
Дистрибьютор: Sony Pictures  
Продолжительность: 96 минут  
Дата выхода в США: 13 июля  
Премьера в России: сентябрь  
Бюджет: \$140,000,000



Над обработкой графического потока фильма трудились параллельно два суперкомпьютера, которым на выполнение всей работы потребовалось почти два года.

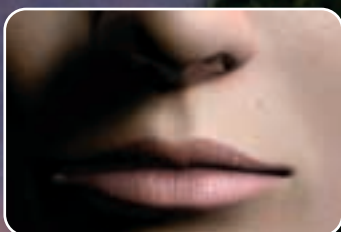
Грандиознейшая из всех авантур компании Square и предмет вечных мечтаний “папы” Final Fantasy Hironobu Sakaguchi, нашли свое воплощение в самом дорогом, самом реалистичном, самом грандиозном компьютерном фильме в истории. Final Fantasy: The Spirits Within — это не просто очередное кино по видеоигре, это, ни много ни мало, революция в анимационном мире. Впервые перед нашими глазами предстанут сгенерированные компьютером человеческие персонажи. Не мультяшки из Toy Story, не жучки-паучки из Bug’s Life и даже не очаровательные огры из Shrek, а именно люди. Абсолютно реалистичные, практически живые. И тем не менее, состоящие из полигонов и текстур...



Первым в истории полнометражным CG-фильмом был, как известно, Pixar’овский Toy Story образца 1995 года. Final Fantasy же претендует на очередную революцию, ведь это первая попытка создания фотореалистичных анимированных персонажей на экране. В работе над Spirits Within Square вовсе не стремилась произвести на свет CG-фильм неотличимый от обычного. Напротив, главной целью команды Sakaguchi было достижения границы между реальным и сверхъестественным, обыденным и фантастическим. Именно это, похоже, определило необычный для игрового сериала FF жанровый подход: Spirits Within представляет собой абсолютно типичного представителя ski-fi отрасли. Aliens, Starship Troopers, — именно эти название всплывут в вашем сознании во время просмотра фильма. Здесь нет чокобо, сказочных принцесс и благородных злодеев, нет вообще никаких сказочных компонентов. Мир Spirits Within суров, технологичен и далеко не так ярок, как например, FFX. Вместо рева трибун на блицбольшом матче или танцев на воде вы встретите здесь ожесточенные перестрелки, взрывающиеся на орбите космические корабли и страшную охоту призраков на людей. Тем не менее, фильм не зря носит имя Final Fantasy. Вместо игрового мира Sakaguchi перенес в свой киношедевр методы представления и развития персонажей. Однако, как выяснилось, то, что легко рассказать в 40-часовой игре, оказалось слишком трудно втиснуть в жалкие 96 минут. Оттого лишь главной героине, кажется, уделено достаточно внимания.



Главная героиня фильма — очаровательная Aki Ross, пытающаяся противостоять, с одной стороны, грандиозной атаке сверхъестественных сил, а с другой, бездарным попыткам военного командования исправить ситуацию. Это ей снятся безумные фантазмагоричные сны. Именно у нее имеется великая привилегия быть обладательницей 20 тысяч длинных независимо анимированных волос...



Доктор Aki Ross — единственный персонаж в фильме с длинными волосами. Именно их анимация представляется мастерам CG самой сложной и трудоемкой работой. Для того, чтобы заставить волосы Aki двигаться естественно и реалистично, инженерам Square пришлось разработать собственный программный пакет, а на обсчет каждого кадра их анимации сервер компании тратил по пять-шесть часов.



Сергей  
Дрегалин

Почти во всех интервью разработчики называют Master of Orion III загадочным сочетанием 5X. Что это за «пять ха» такое? Оказывается, концепция игры органично уложилась в пять слов: explore, expand, exploit, exterminate и experience. По первым буквам и возникла броская аббревиатура. Она до того понравилась разработчикам из команды Quicksilver, что они того и гляди вообще забудут настоящее имя своего детища!



# MASTER OF ORION III

**И**зучаем, расширяемся, эксплуатируем, уничтожаем и накапливаем опыт. Под этими лозунгами происходит методичное рождение третьей части культовой серии. И пускай ее разработкой занимаются совсем не те, кто в 1996 году подарил игровому миру лучшую походную космическую стратегию — главное, чтобы они врубались в то, что делают. А мы пока взглянем на их изыски.

Master of Orion III остался верен предшественникам и сохранил клас-

сический походный режим. Однако нет-нет, да и сверкнет в очередном обзоре пресловутое «реальное время». В чем подвох? Оказывается, разработчики решили использовать RTS для космических сражений. Все дуэли кораблей во вселенском вакууме будут выполнены на манер классических

стратегических игр. Другой вопрос, что ребята из Quicksilver пообещали супердружественный интерфейс, а также полноценный контроль над кораблями с возможностью предварительной расстановки флотилии и разделения на отряды. И не зря, надо сказать, они стараются.

в подробности, которыми кишмя кишит официальный сайт **Master of Orion III**, смысл действия заключается в следующем. Во-первых, вести бой могут только две стороны одновременно. Разборки между всеми шестнадцатью расами, а также десятком отрядов повстанцев исключены по определению — это основное и единственное суровое ограничение, накладываемое на планетарные сражения. Две стороны начинают поочередно сдвигать свои армии, а на орбите в это время прохладятся остальные охочие до вождя планеты. За подробностями добро пожаловать на официальный сайт, а мы пойдем дальше.

Был в свое время разговор про Imperial Focus Points или сокращенно IFP. Был, да только оказался он чистой воды дезой. Не возвращаясь к прошлому, давайте внимать на сто процентов достоверной информации. Итак, IFP —

## ДОСЬЕ

**Платформа:** PC **Жанр:** космическая стратегия  
**Издатель:** Infogrames **Разработчик:** QuickSilver Software, Inc **Онлайн:** moo3.quicksilver.com  
**Дата выхода:** I квартал 2002

Дело тут вот в чем. Каждый корабль — это не абстрактный «юнит». Это ваш труд конструктора и дизайнера. Прежде чем корыто отправится в космос, вам необходимо задать тип корабля (орбитальный, межпланетный, межзвездный). Затем его назначение. Затем его класс. Затем его габаритные размеры. Затем установить в специальные отсеки оружие и обору-

**Изучаем, расширяемся, эксплуатируем, уничтожаем и накапливаем опыт. Под этими лозунгами происходит методичное рождение третьей части культовой серии.**

дование. И только после всего этого можно жать на кнопку «done» и совершать пробный вылет в безвоздушное пространство в поисках потенциального противника.

Впрочем, сражаться нам придется и на поверхностях планет. Не вдаваясь

это расходный материал во время хода. Они же action points, они же показатель времени, они же «очки действия» и так далее. Чтобы вызвать экран модернизации корабля, извольте пожертвовать единичкой от своих IFP. Желаете проявить дипломатическую ини-



Большинство звезд связаны навигационными маршрутами. Всего же нам предлагают посетить более двенадцати тысяч разных миров, включая двойные планеты, астероиды и газовые гиганты!



циативу и предложить мир какой-нибудь державе-на-краю-галактики? Еще минус единичка. А вот повысить число IFP, которые даются на каждый ход, куда сложнее. Тут придется играть на изменении внутреннего курса валюты,

**Разборки между всеми шестнадцатью расами, а также десятком отрядов повстанцев исключены по определению — это основное и единственное суровое ограничение, накладываемое на планетарные сражения.**

на религиозных чувствах, на силовом принуждении к труду... В общем, крутиться еще тем угрем на космической сковородке.

Галактика несколько увеличилась. Раз эдак в пять. По самым скромным прикидкам вы можете исследовать более двенадцати тысяч (sic!) миров. Любая звездная система может содержать до восьми планет, а каждая планета — спутник. Чтобы получить окончательную картину, добавляем двойные планеты и газовые гиганты, которые могут обладать спутниками размером с Землю. И все это добро можно

кореня перелетов предусмотрено специальное оборудование: дополнительные двигатели и даже некие «звездные врата», позволяющие существенно сократить путь.

В свое время разработчики решили удивить нас аж тридцатью двумя расами. Но потом передумали. Манья гигантизма оказалась чревата самоповторением — многие расы стали подозрительно походить друг на друга. В итоге ребята из Quicksilver остановились на вдвое меньшей цифре, на шестнадцати расах. При этом они выделили восемь основных типов и добавили к ним производные. В итоге общий список выглядит следующим образом: Humanoid (Humans, Pilon, Evon), Ethereal (Imsaeis, Eoladi), Geodic (Silicoids), Cybernetik (Meklar, Cynoid) Ichthyosian (Trilarian, Nommo), Harvesters (Ithkul), Insecta (Klackons, Tachidi), Saurian (Sakkra, Raas, Grendarl). По заверениям разработчиков меняться он уже не будет.

Некоторые расы хорошо знакомы по первым частям игры, однако большинство — новые лица... или, точнее, то, что у них вместо лица.

Технологическое дерево в **Master of Orion III** превратилось в «технологическое колесо». Епархии ученых и инженеров теперь строго разделены. Так что ученые мужи теперь ломают голову над новыми открытиями, а их коллеги-инженеры извлекают из теоретических сентенций

Optical Computer, двенадцатый уровень. Отлично, используйте ее на своих кораблях, устанавливайте новое оборудование. Однако, вот какая заминка: сами-то вы развили эту технологию только до восьмого уровня. А значит, развить ее сразу до тринадцатого не сможете, извольте сначала шагнуть на девятую ступень, затем на десятую и так далее. Так что даже в таком деле как похищение технологий необходимо все взвесить и прикинуть. Стратегия однако!

Сражения, корабли, оборудование, оружие... Для полной победы не хватает еще одной важной составляющей. Командиров. Эти ребята создаются случайным образом, как только вы объявляете свободную вакансию. Задарма они, разумеется, работать не будут — только за вознаграждение. Но расходы с лихвой окупаются — каждый командир приносит подразделениям ряд бонусов, увеличивая боевую эффективность ваших кораблей.

Послесловие, пожалуй, и не нужно. Факты говорят сами за себя. Мы умышленно обошли стороной графическое оформление игры, которое пока смотрится не блестяще. Но поскольку сами разработчики списывают это на рабочую версию, мы будем придерживаться той же позиции. Так что придаться не к чему. Проект явно вырисовывается в радужных тонах и обещает быть если не «тем самым «Орионом»», то по крайней мере более чем достойной походовой космической стратегией. И этого вполне достаточно. ●



**Прямо не верится, что это космическая стратегия! Такая картинка сделала бы честь любой ролевой игре в разделе «ваши противники»...**

колонизировать! Даже про пояса астероидов, и то не забыли. Вот только двойные звезды выкинули, так как даже тяжело их в игре достоверно реализовывать. Зато все остальное — не придерешься, прямо пособие для начинающих астронавтов.

Чтобы мы могли свободно бороздить просторы большого космоса, нас заботливо вооружили навигационными маршрутами (линиями, соединяющими звезды) и даже поставили несколько телепортов, которые в игре называются Wormholes. Корабли оснащаются либо межпланетными двигателями для передвижения внутри звездной системы, либо межзвездными — для полетов от светила к светилу. Для ус-

практическую пользу. Для технологий предусмотрены уровни. Чем выше такой уровень, тем, соответственно, более эффективна технология. Впрочем, зачем все время тратить бесценные деньги на развитие науки? Ведь в вашем штате есть шпионы, которые могут раздобыть готовенькую документацию у конкурентов. Однако тут есть небольшая хитрость. Скажем, украли вы технологию

**ПОЛИГОН**  
ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

**Открыт Полигон-7**

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

**Цены от 12 руб/час!**

[www.poligon.ru](http://www.poligon.ru)

Вячеслав  
Назаров

С другой стороны, чем острее критика, тем сильнее разработчики начинают задумываться о брэнности всего сущего. Чем больше они думают, тем лучше идеи приходят к ним в головы. Чем лучше идеи, тем более качественные игры из них вытекают. Чем более качественные игры появляются на рынке, тем меньше критики из уст потребителей раздается в адрес разработчиков. Парадокс, да и только. И вполне возможно, что благодаря игре **Evil Twin: Cyprien's Chronicles**, которая должна в скором времени осчастливить человечество своим появлением, этот сумасшедший цикл сделает еще один виток. Ведь говорить плохо о проекте ребят «из утробы» совсем не хочется. По крайней мере, поводов для этого пока не видно.

Дело в том, что **Evil Twin: Cyprien's Chronicles** является по сути платформером, но не одним из тех, которых на этом свете примерно столько же, сколько существует способов очистки денатурата. В отличие от своих коллег по цеху, это очень мрачная и ужасная игра. То есть именно такая, о какой мечтали все сторонники пацифизма, обожающие причинять радость и наносить добро людям и даже некоторым человекам.

Удивительно, что разработчики во главе с монстром компьютерной индустрии Ubi Soft решили создать **Evil Twin: Cyprien's Chronicles** именно в таком стиле, еще не успев отбиться от огромного количества денег, напавших на них после выпуска культового, но, в общем-то, до безобразия доброго платформенного боевика **Rayman 2**. С другой стороны, давно известно, что если в Китае самым развитым производством на сегодняшний день, по данным газет, комиксов и популярной аналитической передачи «Осторожный патруль», является производство китайцев, то в Европе, вероятно, в скором будущем тем же самым станет создание платформеров.

Однако, когда на протяжении стольких лет занимаешься одной и той же темой, это надоедает. К тому же ее длительная эксплуатация ни к чему хорошему, разумеется, не приведет. Ведь старый конь не портит борозды почему? Потому что он просто лежит в ней и спит. Иными словами, несмотря на практически одинаковые названия,



# EVIL TWIN

## CYPRIEN'S CHRONICLES

Последнее время на рынке компьютерных игр складывается парадоксальная ситуация. Так, чем больше в мире выпускается дурных игр, тем сильнее оттачивает на нем свое сквернословие игровая пресса и прочие рядовые геймеры.



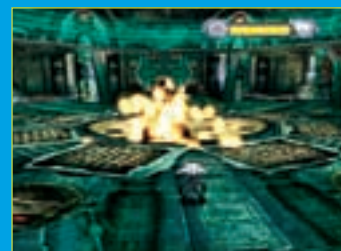
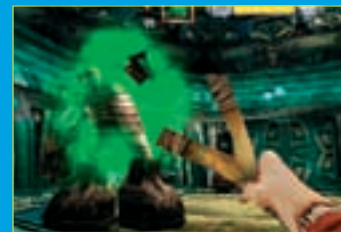
**Evil Twin: Cyprien's Chronicles** и **Rayman 2** не имеют ничего общего друг с другом. Конечно же, за исключением ряда вызывающих нехорошие мысли совпадений. Впрочем, можно не сомневаться, что даже с ними игра гарантированно завоюет народную

любь и память в веках. Ведь такой ужас не забывается...

Сюжет игры вращается вокруг истории круглого, словно Кубик Рубика, постояльца сиротского приюта по имени Cyprien. В это заведение че-

ловеческий детеныш попал после того, как во время его Дня рождения его же родители совершенно безответственно погибли, используя для этого все подручные средства.

Перекатовавшись чуть меньше года в приюте, Cyprien сумел подружиться с другими детьми, которые полюбили его и даже били не больше 26,5 раз в день лыжным ботинком по лицу. Чтобы продемонстрировать свои теплые



отношения к другу, когда пришло время его очередного Дня рождения, сиротский коллектив решил устроить грандиозную гулянку с воздушными шариками, гущенкой и стрельбой из пушек по воробьям. Однако, у Cyprien были настолько свежи, словно осетрина второго сорта, воспоминания о последнем трагическом празднике, что несчастного ребенка не смогла

**Evil Twin: Cyprien's Chronicles** является по сути платформером, но не одним из тех, которых на этом свете примерно столько же, сколько существует способов очистки денатурата.

порадовать даже банка апельсиновой тушенки, которую ему подарили друзья, все как один заядлые вегетарианцы. Имениник, даже не вскрыв емкость, со страшным воплем вылетел из комнаты, оставив в ней и в недоумении своих товарищей. Впрочем, скоро к их недоумению присоединились панический страх и демонический ужас. Дело в том, что спустя мгновение после позорного бегства Cyprien, в помещении, откуда ни возьмись, появилось страшное, но симпатичное чудовище, обвешанное шу-

### ДОСЬЕ

Платформа: PC, Dreamcast Жанр: platform/adventure  
Издатель: Ubi Soft  
Разработчик: In Utero Онлайн: www.ubisoft.com  
Дата выхода: IV квартал 2001





Мрачный готический облик *Evil Twin* обеспечивается весьма оригинальной 3D-технологией, несколько напоминающей движок MDK. Мало полигонов, отличные текстуры и эффекты.



факт, что для него-то все зверюги оказались вполне настоящими. Без всяких электростанций.

Очувтившись в другом мире, юный путешественник очень быстро выяснил, что мерзопакостные монстры уже долгое время терроризируют волшебную страну и, фактически, довели ее жителей до того, что последние уже начали подумывать о досрочном переходе в царство Вечной охоты. По крайней мере, многие уже готовились спрыгнуть с вертолета, зависшего на высоте 3000 метров, в озеро кипящей концентрированной серной кислоты, надев на шею петлю из тонкой, но прочной стальной проволоки, прикрепив привязав второй конец к вертолету, проглотив ампулу с цианистым калием, вскрыв предварительно себе вены, держа в одной руке гранату с выдернутой чекой, в другой — пистолет, чтобы в процессе падения выдернуть кольцо гранаты и выстрелить себе в висок. Так они гарантировано спасались от монстров. Ведь если



пальцами, словно Красная Шапочка — шапочками, которое начало нагло приставать к оставшимся детям, как надувная лодка — к берегу.

Нервный ребенок тем временем общался с плюшевым мишкой Lenny, ко-

торый внезапно заговорил человеческим голосом, пытаясь научить хозяина жизни. В итоге диалог между мальчиком и зверем в плюшевом облике дошел до того момента, когда Сурпиел плюнул на все, включая разбитую лампочку в пафосной люстре системы «Провод обыкновенный электрический», и перенесся в мир, населенный чудовищами из его ночных кошмаров.

Разумеется, монстры в *Evil Twin: Cyprien's Chronicles* представляют из себя сущих мерзавцев, долгое время обитавших в ночных кошмарах самого Сурпиел. Разработчики не стали жалеть свою фантазию и наплодили

просто огромное количество самых разнообразных чудовищ. Причем, глядя на зверюг, понимаешь, что такие мутанты могут появиться и в настоящей жизни. Правда, только вокруг

**Иными словами, несмотря на практически одинаковые названия, *Evil Twin: Cyprien's Chronicles* и *Rayman 2* не имеют ничего общего друг с другом. Конечно же, за исключением ряда вызывающих нехорошие мысли совпадений.**

N-ской атомной электростанции, которая вдруг выполнила свой годовой план за 27 миллисекунд. Согласитесь, забавно. Единственным неприятным моментом для Сурпиел оказался тот

пистолет даст осечку, граната не взорвется, от цианида просто проберет понос, затягивающаяся петля из проволоки не задушит и не отрежет голову, а сама проволока просто

**www.mconline.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 на сайте журнала в Интернет.

**ENTER**



порвется, если свертываемость крови превзойдет все известные пределы, если кипяток не обожжет, а серная кислота не растворит, то еще остается шанс на то, что при падении с 3000 метров можно разбиться в лепешку. Но даже если и это не поможет, то, в конце концов, имеет смысл постараться угодить под падающий беспилотный вертолет...



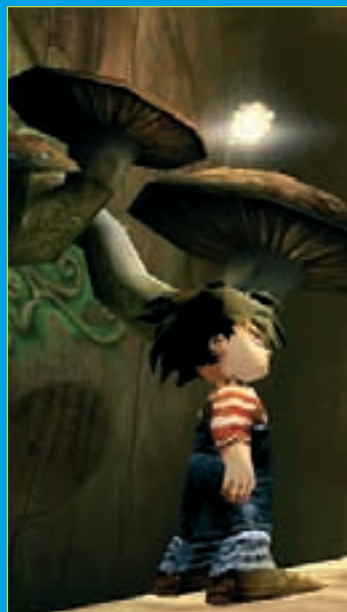
Увидев такое дело, Сурприен решил не только вырваться из чудовищного мира, чтобы успеть вернуться на свою вечеринку, до того как его тушенку слопают оставшиеся дома обитатели приюта, но и перед этим навести порядок во Вселенной, где он оказался по воле какого-то шутника по имени Злой Рок.

Конечно, Сурприен на самом деле вовсе не такой идиот, каким он может показаться с самого начала. И он отнюдь не собирается с голыми руками идти на врага и падать грудью на амбразуры, если, конечно, под его ногами не окажется присыпанный снегом лед. В качестве оружия победы мальчугану предлагается рогатка и еще некоторая мелочевка, с которой он будет выступать против чудовищ. Кстати, рогатка по своей сути очень напоми-

нает fireball, которым пользовался главный герой в Rayman 2. И точно так же в Evil Twin: Cyprien's Chronicles бойцы смогут применять свой главный противомонстровый инструмент, наблюдая за его действием как от первого, так и от третьего лица.

Впрочем, если быть до конца честным, то все эти рогатки кажутся сущими игрушками по сравнению с главным оружием Сурприен — им же самим, но в альтернативном воплощении. В ряде случаев, когда удастся собрать необходимое количество специальных бонусов, малолетний раздолбай получит возможность превращаться в Super Сурприен. По сравнению с этим блондином, затынутым в черный костюм, Супермен кажется убогим извращенцем, носящим красные трусы поверх рейтуз, а

По сравнению с этим блондином, затынутым в черный костюм, Супермен кажется убогим извращенцем, носящим красные трусы поверх рейтуз, а Бэтмэн — вообще летучей мышкой, притворяющейся монашкой.



данная разбушевавшейся параноидальной фантазией разработчиков.

Говоря об Evil Twin: Cyprien's Chronicles, нельзя не упомянуть тот факт, что в этой игре самое пристальное внимание будет уделяться adventure-элементам. То есть в игре виртуальным сироткам придется не только заниматься творческим уродованием и без того не слишком симпатичных монстров, но и разгадывать загадки, многие из которых в обязательном порядке потребуют, чтобы коэффициент интеллекта бойца превышал комнатную температуру.

При этом новая игра, как гордо хвастаются разработчики, по уровню эффектов и всей графики в целом оставит далеко позади всех своих конкурентов, включая самого Rayman 2 и даже текстовый вариант SexTetris. Глядя на уже готовую к настоящему



В том что в Evil Twin: Cyprien's Chronicles будет кого поджарить до появления хрустящей корочки, можете не сомневаться, благо всего в игре представлены более 100 гадких противников.

Конечно, Сурприен на самом деле вовсе не такой идиот, каким он может показаться с самого начала. И он отнюдь не собирается с голыми руками идти на врага и падать грудью на амбразуры, если, конечно, под его ногами не окажется присыпанный снегом лед.



Бэтмэн — вообще летучей мышкой, притворяющейся монашкой. Ну сами посудите, кто еще может швырять fireball'ы так, чтобы одним броском сжечь монстра от носа до кончика хвоста (разумеется, при наличии у последнего и того и другого). Другим «вундервафе» Super Сурприен станет разряд молнии, способный за одну секунду уничтожить целое семейство чудовищ, включающее в себя полную подборку родственников. В том что в Evil Twin: Cyprien's Chronicles будет кого поджарить до появления хрустящей корочки, можете не сомневаться, благо всего в игре представлены более 100 гадких противников. Кстати, охотиться за ними придется на 8 огромных островных уровнях, каждый из которых является совершенно уникальным миром, не похожим ни на один другой. Хотя все же есть одна деталь, их объединяющая, — это мрачная гротескная атмосфера, соз-

времени версию Evil Twin: Cyprien's Chronicles, со всей отчетливостью понимаешь, что перед нами вот-вот окажется до безобразия красивый, мрачный и пугающий интерактивный ужастик а'ля «Кошмар на улице Вязов», созданный в manga-стиле.

К сожалению, создатели игры крайне неохотно делятся информацией о ней. Возможно, скромничают. И хотя всем известно, что скромность украшает разработчиков, когда больше им украшаться нечем, хочется верить, что это не тот случай. Судя по всему, Evil Twin: Cyprien's Chronicles станет символом апофеоза черного юмора в индустрии компьютерных игр, а заодно подтвердит правильность тезиса о том, что если долго ругать всех разработчиков подряд, то рано или поздно кто-то из них создаст замечательную игру. Например, такую, которой посвящена данная статья. ●

СНАЧАЛА БЫЛИ АЛЛОДЫ.  
ПОТОМ — ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ.

# Демидурги

НОВЫЙ ПРОЕКТ NIVAL INTERACTIVE

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

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

[www.etherlords.com](http://www.etherlords.com)

[www.nival.com](http://www.nival.com)



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

Выход игры: IV квартал 2001 г.



## SILENT HILL 2



Леонарда F

**Безлунная ночь. Холодные, плотные волны тумана окутывают пространство. Расширенные зрачки беспомощно ищут хотя бы малейший лучик света, пытаюсь разглядеть, что же таит в себе туманная реальность. Но все безуспешно. Темнота порождает неизвестность. Неизвестность порождает беспокойство. Беспокойство порождает страх...**

**П**ервая часть Silent Hill, вышедшая на PSone в 1999 году, собрала множество положительных отзывов прессы, умудрилась добиться внимания со стороны капризной, вечно чем-то недовольной и привередливой играющей публики, и в результате разошлась по миру тиражом около 1,5 миллионов копий. Главным действующим лицом ужастика от Konami был

Harry Mason, основным занятием которого являлось бесконечное блуждание по улочкам мистического городка Silent Hill (Тихий Холм) в поисках своей пропавшей дочери. От игрока требовалось ходить, изучать местность, искать хоть какую-нибудь зацепку, способную привести героя к разгадке сложившейся ситуации, решать головоломки, отстреливать попадающих на пути монстров и периодически

пугаться. Конечно же, игра имела некоторые специфические черты и недостатки, но истинным любителям жанра survival horror она гарантировала множество приятных минут, проведенных в компании с тем, что принято называть чувством страха. Так Silent Hill и вошел в историю, уступив дорогу своему младшему, но более сильному и перспективному собрату — Silent Hill 2. В плане сюжета продолжение обе-

щает быть более глубоким и насыщенным, создающим неповторимую, давящую атмосферу ужаса и безысходности. Декорацией по-прежнему будет служить призрачный городок Тихий Холм, в то время как главный персонаж — личность совершенно новая. Образно выражаясь, можно сказать, что Гарри нас покинул :). Повествование Silent Hill 2 с самого начала дарит зрителю некую интригу, являющуюся ключевым звеном таинственной, мистической истории, сразу привлекающей к себе внимание. Главный герой игры (который, кстати, внешне напоминает небезызвестного товарища Мейсона) — James Sunderland, совершенно обычный человек, единственным другом которого давно уже стало одиночество. Три года прошло с тех пор, как болезнь унесла жизнь его жены, но похоже, время оказалось плохим доктором: Джеймс тяжело переживал утрату, и воспоминания о минувших днях по-прежнему причиняли ему одни лишь страдания. И тем сильнее было его потрясение, когда внезапно он получил письмо от женщины по имени Mary, гласящее: «Silent Hill, обитель наших воспоминаний. Я буду ждать тебя там». Ну, подумаешь, письмо



## ДОСЬЕ

**Платформа:** PS2, X-Box **Жанр:** survival horror  
**Издатель:** Konami **Разработчик:** Konami  
**Онлайн:** www.konami.com **Дата выхода:** сентябрь 2001 (Япония, США), ноябрь 2001 (Европа)



на создание дикой, истерической атмосферы приближающейся смерти. Помни, Джеймс, в этом мире никто не живет вечно...

Но таинственная незнакомка, так похожая на усопшую миссис Сендерленд, конечно же, не единственный человек, с которым нам предстоит общаться. Silent Hill таит в себе немало сюрпризов. В этом всеми проклятом городе герой встретится с девочкой, имеющей красивое, мелодичное имя Laura. Как бы странно это ни звучало, Лаура была хорошей подругой умершей Мэри и часто приходила навещать ее. Трудно сказать, что такой замечательный ребенок забыл в столь мрачном месте, однако факт остается фактом. Пока известно лишь то, что девочке отведена роль своеобразного проводника, помо-



**Монстры в SH2 не просто жуткие, они страшны настолько, что ужас и отвращение пронизывают зрителя до костей. И заставляют доставать винтовку.**

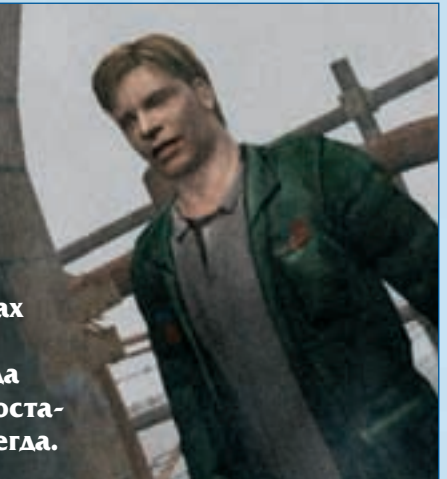


как письмо, если не считать того, что покойную супругу мистера Сендерленда тоже звали Мэри. Что это — чья-то злая шутка? Плевком в душу? Насмешка над его чувствами? Джеймс был обезкуражен. Волна эмоций вмиг захлестнула коридоры путающегося сознания, натянув нервы словно струны. Недоумение, горечь, тоска, смятение, отчаяние, сомнения и, наконец, надежда... Здравый смысл подсказывал, что это невозможно, но почему же так хотелось верить? Терзаемый противоречиями, Джеймс отправляется в тот самый провинциальный городок Silent Hill, где когда-то судьба свела его с Мэри. По дороге выясняется, что туннель, ведущий в город, перекрыт, и герою приходится искать обходной путь. Отыскав лесную тропинку, он решает оставить машину и добраться до места назначения на своих двоих. Пешая прогулка заканчивается тем, что Сендерленд натывается на некое сооружение, экстренный осмотр которого показывает, что внутри никого нет. С нехорошими предчувствиями Джеймс продолжает импровизированное путешествие и вскоре около кладбища сталкивается с женщиной, очень похожей на его покойную жену. Трудно передать словами то, что творилось в тот момент в душе вдовца. Этот взгляд, этот голос, эти прекрасные черты лица... не может быть... В ответ на смущенное бормотание Джеймса

незнакомка улыбнулась странной, таинственной улыбкой: «По-твоему, я похожа на привидение?». Слова стрелой пронзили сердце, заставив огонь любви вспыхнуть еще сильнее, чем прежде. Эхо пульсирующей болью отдавалось в голове. Мария...

Ну что же, сценарий заслуживает восхищенных аплодисментов — мы действительно заинтригованы. Нечасто встречаются игры, сюжету которых создатели уделяют столько внимания. Перед нами готова развернуться драматическая, жуткая, завораживающая история о любви, предательстве и безумии, скрепленных узами крови. Все компоненты подчинены единому стилю и слаженно работают

**По мере того, как герой получает все больше повреждений, его сердцебиение учащается, и ходящий ходуном пульсирующий контроллер в руках игрока замирает только тогда, когда сердце Джеймса останавливается навсегда.**



**КОМПЕТЕНЦИЯ ЦИФРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ  
ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ВАШЕГО САЙТА,  
ЖУРНАЛА, РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ**

[www.modernart.ru](http://www.modernart.ru)

тел. 258-85-27, 928-60-89, 928-03-60



Качество CG-роликов в SH2 феноменально. Несмотря на то, что полного реализма создатели игры достигать не планировали.

гающего нам ориентироваться в этом аду — проводника, который в лучших традициях жанра будет говорить загадками, содержащими ответы на все искомые вопросы. Эдакий живой компас, слова и поступки которого во многом зависят от действий играющего. Соответственно, белокурый юный навигатор фигурирует еще и как рассказчик этой мистической трагедии, преподносящий Джеймсу, а значит, и игроку, все новые и новые подробности кошмара, приютившегося у самого края небытия, по злой иронии зовущегося Тихим Холмом.

Думаю, ни у кого не вызовет удивления новость о том, что игровой процесс не претерпел особо сильных изменений. Персонажу, вооруженному фонариком, под вашим чутким руководством предстоит совершать вполне стандартные действия: собирать и комбинировать предметы, решать головоломки, заниматься отстрелом монстров и, главное, пугаться. Как известно, действие снова будет происходить в Silent Hill, но было бы просто наглостью, если бы разработчики втиснули игрока в рамки давно уже изученных локаций. События будут разворачиваться в другой части города, там, где не ступала нога Гарри Мейсона. Впрочем, не исключено, что иногда мистера Сендерленда будет заносить в места, которые покажутся знакомыми людям, видевшим первую часть игры. Тема, касающаяся так называемой «темной стороны» города, также не осталась забытой. Как и прежде, в различных областях Тихого Холма будут появляться двери, ведущие в параллельный мир — антигород, истинное прибежище зла. И надо заметить, никогда еще зло не было настолько отталкивающим и притягательным одновременно. Разработчики не пожалели воображения на создание обитателей Тихого Холма: подобные порождения тьмы, пожалуй, не приснятся даже в самом кошмарном сне. Они — это нечто неземное, потустороннее, иллюзорное.

Они — это больше, чем просто монстры. Они — это жуткая явь Джеймса Сендерленда.

Естественно, глупо распугивать нечисть, бегая с одним карманным фонариком наперевес. Но не рассчитывайте на то, что специально для вас монстры разложат по углам ракетницы и гранатометы. Джеймс не морпех и уж тем более не терминатор, так что обходиться придется подручными средствами наподобие железного лома, пистолета, дробовика или бензопилы. Кстати говоря, во избежание конфузов не забывайте о том, что огнестрельное оружие необходимо периодически перезаряжать, а то однажды в самый ответственный момент противники могут изловчиться и сделать с вами что-нибудь нехоро-

шее (убить, например:)). Обладатели PS2 в подобных случаях получат массу незабываемых ощущений благодаря функции force-feedback всем известного контроллера Dual Shock 2, имитирующей сердечный ритм персонажа (нечто похожее уже было реализовано в оригинальном Silent Hill и, как показала практика, дало отличные результаты). По мере того, как герой получает все больше повреждений, его сердцебиение учащается, и ходящий ходуном пульсирующий контроллер в руках игрока замирает только тогда, когда сердце Джеймса останавливается навсегда. Как и в первом SH, для нагнетания атмосферы также будет использован портативный приемник, начинающий издавать радиопомехи всякий раз, когда в опасной близости оказывается очередная монстр. Ну а уж

камера постарается занять самый оптимальный и, в то же время, наиболее драматический ракурс (как бы только она в этом не перестаралась:)). Вообще же, как уже было отмечено выше, на создание атмосферы работает абсолютно все. Это и графика, специально сделанная с «зернистыми помехами», будто бы игра заснята на любительскую пленку. Туман, стелющийся по улицам города... Выразительная игра света и тени... Плавная анимация модели главного героя резко контрастирует с нарочито дергаными, неестественными движениями безликих медсестер, являющихся одними из самых пространственных врагов в игре. Это и музыка — потрясающие, отдающие жутковатым привкусом гитарные композиции. Превосходный звук. И, конечно же, великолепные ролики. В игре, как положено, кое-где была использована технология motion-capture, но лицевую анимацию Konami делала вручную, и, честно говоря, результат действительно поражает. Мимика, выражение глаз — все реалистично отражает эмоции персонажей, которые, к тому же, еще и отлично озвучены. Хотя этим сейчас мало кого удивишь, но все же... Следуя заветам первой части, Silent Hill 2 также будет иметь несколько вариантов развития сценария, что приведет к различным вариантам концовки. Не исключена и вероятность того, что история SH2 каким-либо образом прольет луч света и на события, имевшие место в оригинальной игре.



В заключение осталось заметить, что Konami собирается подогнать свой шедевр прямиком к launch'у Xbox (американскому или япон-



скому — пока неизвестно). Launch title явится миру под именем Silent Hill 2: Director's Cut (хм-м, что-то мне это напоминает ;)), и от версии на PS2 будет отличаться как наличием новых локаций, так и изменениями в плане графики и сюжета. На сегодня это, пожалуй, все. Может, с выходом SH2 мы, наконец, познаем, что такое настоящий страх... ●

НАСТУПИЛ АВГУСТ,  
ВРЕМЯ СОБИРАТЬ  
**ИГРУШКИ**

snowball.ru  
лучшие игры по-русски



Три народа, и у каждого – свое предназначение.  
«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»

Два могущественных союза, две абсолютные правды.  
«ТЕНЬ ДОМИНИОНА»

Наряду перемен, время великих открытий, зорких взгляды.  
«ЕВРОПА 1492-1792»



Олег Коровин



# КОРСАРЫ 2

Если однажды вкус соленых брызг станет для вас слаще лучшего вина; если синяя гладь, простирающаяся дальше горизонта, однажды покажется прекраснее, чем горы, леса и равнины; если маленький островок суши, родившийся на земле, а теперь заброшенный в центр синей бездны, будет самым надежным пристанищем, которое вы по праву назовете домом; если...Если...



**И**ногда, когда я иду по Москве, мне кажется, что я чувствую запах моря — совершенно особенный морской ветер, теплый, соленый и всегда ласковый. И тогда становятся совершенно неуместными бесчисленные рестораны, магазины, ночные клубы, потому что за всеми этими домами, где-то там должно быть море. Оно обязательно есть, иначе откуда бы взялся этому ветру? Да, мне пора в отпуск. Я действительно давно не видел моря. Я по-настоящему завидую тем, кто всегда живет с ним, кто не просто

1630 год, Атлантический океан, архипелаг у берегов Южной Америки. Здесь начинается история. Теперь она приобретает ключевое значение. Больше мы не играем в большую политику, у нас нет задач государственного масштаба. Мы следим за развитием истории. Есть он и есть она — Блейз Девлин и Даниэль Грин. Он — эталон мужества, романтический идеал, морской волк, красивый, свободный и сильный. Она — женщина-капитан, порой резкая, но всегда женственная, любящая и страстная. Они почти не знакомы, но судьба сведет их вмес-

лучения. Одни и те же эпизоды мы наблюдаем с разных точек зрения, проживая две жизни. А финал один. В процессе игры мы обязательно встретим второго персонажа в качестве NPC, столкнемся с результатами его действий и т.д. Именно благодаря этому герои в конце окажутся вместе.

В «Корсарах 2», как и раньше, главным остается то, что происходит в море: путешествия, поиск сокровищ, сражения. Здесь никаких принципиальных нововведений не планируется. И все же, даже небольшие изменения, внесенные «Акеллой», делают этот аспект игрового процесса значительно более

**Вас никто не обязывает следовать сюжетной линии. О ней можно вообще забыть и жить поиском приключений — для этого в игру включена система генерации случайных квестов.**



**Технологически Корсары 2 представляют собой весьма впечатляющее зрелище. В движок добавлены такие примечательные эффекты, как отражения на воде, барашки на волнах. Более детально проработано освещение и физическая модель. А на многочисленные высокохудожественные закаты вы просто заглянитесь!**

помнит его запах и голос, а может услышать их в любой момент. Те, кто не поленился заглянуть в «досье», понимают, что сейчас я говорю об «Акелле». Эти ребята, обитающие в самом сердце Москвы, не только прекрасно знакомы с загадочной стихией, но и готовы подарить возможность познакомиться с ней и полюбить ее каждому, кто не поленился это сделать.

«Корсары» — игра, благодаря которой не осталось тех, кто не слышал бы об «Акелле». Это гораздо больше чем просто великолепный проект с массой достоинств и новаторских идей, это... С выходом продолжения «Корсаров» ответить на вопросы:



**Больше мы не играем в большую политику, у нас нет задач государственного масштаба. Мы следим за развитием истории.**

«Что же это на самом деле? В чем именно таится невероятная притягательность этого мира для людей?» — станет, наверное, еще труднее. «Корсары 2», являясь на 100% сиквелом, тем не менее, выходят далеко за рамки первой части игры и делают море еще более настоящим, живым, бескрайним, манящим и загадочным. Вам самим предстоит решить, благодаря чему все это происходит. А мне позволите рассказать обо всем, что я увидел на очень странном острове в центре Москвы.

те, поможет пройти весь путь от вражды и почти ненависти, до нежнейшей привязанности друг к другу. Но на пути этом их ждет множество испытаний. В начале игры мы выбираем одного двух персонажей — и одну из двух сюжетных линий. С Даниэль, например, мы получим совершенно иную историю, нежели при игре за Блейза: в масштабах всего мира будут происходить одни и те же события, но совершенно разными будут действия героев, их мотивы и, в конечном счете, прик-

**ДОСЬЕ** Платформа: PC Жанр: pirate adventure  
Издатель: 1С Разработчик: Акелла  
Онлайн: www.akella.com  
Дата выхода: весна 2002



ди получали жалование и т.д. Команда с низким уровнем морали может поднять бунт или сдаться при abordage. Кстати, сам abordage тоже заслуживает внимания. Вместо достаточно условной дуэли капитанов теперь мы можем поучаствовать в настоящем сражении на палубе. Игрок управляет капитаном, который дерется вместе со своей

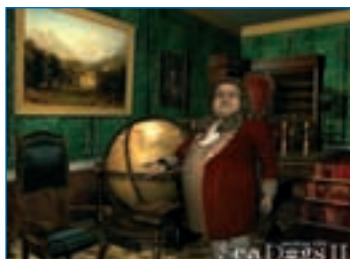


командой. Вы можете атаковать любого из противников или просто стоять в сторонке.

Помните, в «Корсарах» мы могли нанимать офицеров на корабль? При этом повышалось значение того или иного умения капитана. Теперь эти ребята из цифр в статистике персонажа превратились в полноценных личностей. Представьте: вы заходите в порт и там встречаете человека, который просит выполнить для него какое-то поручение и отправляется с вами. Если он оказался хорошим доктором, вы вполне можете предложить ему жалование за то, чтобы он поработал врачом на корабле. Можно назначить его и плотником, но эффект от этого будет чуть ниже. Кроме того, каждый такой персонаж будет плечом к плечу сражаться вместе с вами... но об этом чуть ниже.



**Печальный кроваво-красный закат, серые предгрозовые тучи, нежно-розовый, пробужденный утром краешек небес — и все эти мельчайшие оттенки каждый по-своему окрашивают морскую гладь.**



Так как теперь самое пристальное внимание уделяется развитию сюжета, нас ожидает огромное количество самых разнообразных квестов и поручений. Пример. В результате одного из сражений Даниэль берут в плен, и она лишается корабля. Бежав из-под стражи, она пробрается сквозь джунгли и случайно встречает Блейза. Тот берет ее к себе на корабль (мы на время получаем контроль над ним) и помогает вернуть захваченное судно. Одним из самых интересных моментов станет встреча с «Летучим Голландцем», для которого нужно будет выполнить некое поручение, в обмен на помощь в битве с английским флотом. Одним из главных достоинств «Корсаров» всегда являлось то, что играть в них можно практически бесконечно. Вас никто не обязывает следовать сюжетной линии. О ней можно вообще забыть и жить поиском приключений — для этого в игру включена система генерации случайных квестов. И не стоит думать, что все ограничится банальной перевозкой грузов и от-



**Управлять пушками собственного корабля, как и прежде, можно с видом от первого лица, самолично подходя к пушкам, целясь в противника, командуя "Залп!", и радуется, наблюдая за тем, как враг медленно погружается в темную пучину.**

стрелом пиратов. Задания для нас создаются комплексные, включающие в себя множество подквестов, так что выполнение их займет немало времени, а вероятность того, что они будут однообразными, стремится к нулю.

Однако, вспомните «Остров сокровищ» Стивенсона. Это классический пример настоящих пиратских приключений. И, как мы все прекрасно помним, они не заканчиваются в море, а... Да! Все правильно. В «Корсарах 2» суша станет со-

вершенно полноценным местом действия. Здесь нас ждут не только города, но и леса, горы, пещеры, множество NPC, тайников с сокровищами, и, конечно, сражений. Не ждите толп врагов. Каждый бой — это настоящее испытание, и если против вас двое или трое противников, то он вполне может стать последним, потому что баланс смещен в сторону реалистичности. В связи с возможностью играть на земле добавляются новые скиллы. Например, умение прятаться, чтобы мы могли прокрасться мимо врагов, оста-

ваясь незамеченными. Капитана могут сопровождать двое спутников — как раз те самые офицеры, которые на время присоединяются к нам. Непосредственного контроля над ними мы не имеем — они будут действовать самостоятельно. В городах мы тоже можем не только ходить и разговаривать с NPC, но и сражаться. Будет ли возможность напасть на любого жителя города, пока не ясно, но точно известно, что в городах есть стражники. И даже не рассчитывайте перебить их всех. Их много. Очень много. Вспомните осаду форта. Сколько там человек было? Несколько сотен? Вот-вот. Учитывая все вышесказанное, трудно недооценить добавление в игру этого аспекта. Приключения на суше, пожалуй, как ничто другое расширяют поле действия и разнообразят игровой процесс. По словам разработчиков время, проведенное игроком в море и на суше, будет примерно одинаковым, что уже говорит о многом.

Не менее впечатляющие изменения ожидают нас и в техническом плане. О красоте графики надо говорить стихами. Это просто великолепно. Главная часть игры — море — теперь настолько красиво, настолько разнообразно и живо, что первое время вам просто захочется плавать — без сражений, без островов и квестов, просто любоваться водой. Даже в первых «Корсарах» море поража-

ло своим великолепием, но теперь о тех временах можно смело забыть. Настолько реалистичной воды я не видел еще нигде. На волнах есть мелкая рябь, у берегов плавают белая пена, корабль отражается в воде не как в зеркале, а

дется либо поверить мне, либо дождаться выхода игры, чтобы убедиться самим в достоверности всего сказанного. Шторм! Теперь шторм это не просто величественное погодное явление, а реальная угроза. Корабль может перевер-

**... abordaj тоже заслуживает внимания. Вместо достаточно условной дуэли капитанов теперь мы можем поучаствовать в настоящем сражении на палубе. Игрок управляет капитаном, который дерется вместе со своей командой.**

как в воде — это лишь размытый силуэт, повторяющий очертания парусника. Небо! Печальный кроваво-красный закат, серые предгрозовые тучи, нежно-розовый, пробужденный утром краешек небес — и все эти мельчайшие оттенки каждый по-своему окрашивают морскую гладь. Солнечная и лунная дорожки — они совершенно не похожи по виду, по цвету, по тому настроению, которое создают, но они одинаково прекрас-

нуться на волнах! Его устойчивость будет зависеть от типа судна, от положения относительно ветра и волн, от полученных повреждений и т.д. Ветер рвет паруса. Теперь, как в кино, во время бури команда кидается опускать их, чтобы уберечь снасти. Мачты тоже могут ломаться. Если в корабль попадет молния, он просто утонет. Кстати, такая возможность была и в первой части игры, но знают о ней очень немногие, потому что случается

**Корсары 2 отличаются куда более цельной картиной представления мира. Нет больше всевозможных секций: море, город, кабак... Благодаря улучшенному движку все эти переходы стали слитными и незаметными.**



ны. Разве нужно после этого какое-то другое совершенство?!

Впрочем, стоит иметь в виду, что «Корсары 2» активно используют все те маленькие радости, которые дает программистам GeForce 3. Без него великолепие уже не будет таким... великолепным. Дело даже не в том, что можно включить или выключить в игровых настройках. Просто при наличии GeForce 3 картинка «сама собой» станет заметно лучше. Ну нет в остальных карточках полноценной поддержки pixel shader, vertex shader и прочих прелестей. Что же касается процессора, то до выхода игры, вроде бы, нетактично называть конкретные цифры — вдруг все изменится. Скажем так: чем лучше, тем лучше. Pentium 4 в этой жизни еще никому не вредил, можете поверить на слово. Хотя пугаться не стоит — без него все тоже будет работать.

А реалистичность? О, с ней все настолько хорошо, что вам при-

лось подобное крайне редко (по секрету: даже среди разработчиков есть такие, кто узнал о ее наличии лишь после релиза). И при всем при этом управление парусником по-прежнему остается достаточно простым занятием. В игру включены лишь те эффекты, играть с которыми становится интереснее, а не сложнее. Разработчики совершенно четко понимают, что симулятор управления парусником придется по душе, мягко говоря, ограниченному кругу фанатствующих маньяков.

Что радует меня больше всего, так это твердое намерение разработчиков выпустить игру в намеченные сроки. «Корсары» — это такой проект, который можно улучшать до бесконечности, но мы-то их любим, когда они здесь, рядом, настоящие и играбельные. Так что ждем до весны. И тогда уже можно будет с полным правом сказать финальное «браво!».

**e-shop**

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

e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

[095] 798-8627 [095] 928-6089 [095] 928-0360 (812) 276-4679



**НОВАЯ ПОНИЖЕННАЯ ЦЕНА**

**\$459.99**

- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| \$79.99<br><br>(US) Crazy Taxi           | \$79.99<br><br>(US) Onimusha Warlords         | \$79.99<br><br>Warriors of Might and Magic    | \$79.99<br><br>NBA Street                              |
| \$79.99<br><br>(US) Twisted Metal: Black | \$79.99<br><br>(US) Escape from Monkey Island | \$79.99<br><br>Star Wars: Super Bombad Racing | \$79.99<br><br>(US) Red Faction                        |
| \$55.99<br><br>PSX-2 Memory Card 8MB     | \$55.99<br><br>(US) PSX-2 Controller          | \$69.99<br><br>(US) Gameshark 2               | \$34.99<br><br>(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](http://www.e-shop.ru)



# DEUS EX 2

**Любимый ответ ребят из Ion Storm: «без комментариев». Как только речь заходит о деталях продолжения эпохального Deus Ex, они немедленно прикидываются шлангами и прячутся за пустыми словами. Дескать, пока слишком рано говорить, здесь возможны варианты, о, это наш главный секрет... И все же за шелухой отмазок можно отыскать кое-какие крохи информации.**

Сергей  
Дрегалин



## ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RPG/Издатель: Eidos Interactive  
Разработчик: Ion Storm  
Онлайн: [www.eidosinteractive.com](http://www.eidosinteractive.com)  
Дата выхода: ориентировочно конец 2002 года

**С**удьба Deus Ex до последней минуты была под вопросом. Многие, очень многие попросту перестали верить в проекты-долгострои. А тут еще Ромеро выкатил на всеобщее посмешище Daikatana — как после такого не забить последний гвоздь в гроб оптимистичного ожидания? Но, к счастью, на сей раз обошлось. Deus Ex удался. Плывать на завышенные требования, плывать на не слишком прогрессивную графику, плывать на окрики «клон System Shock 2» — все это злобные происки. Играть было интересно. Разработчики сразу заявили, что вместо набора головоломок для игрока собираются создавать некую

СИТУАЦИЮ. Ситуацию, из которой надо выкручиваться любым способом — тут уж все зависит от вашей фантазии и смекалки.

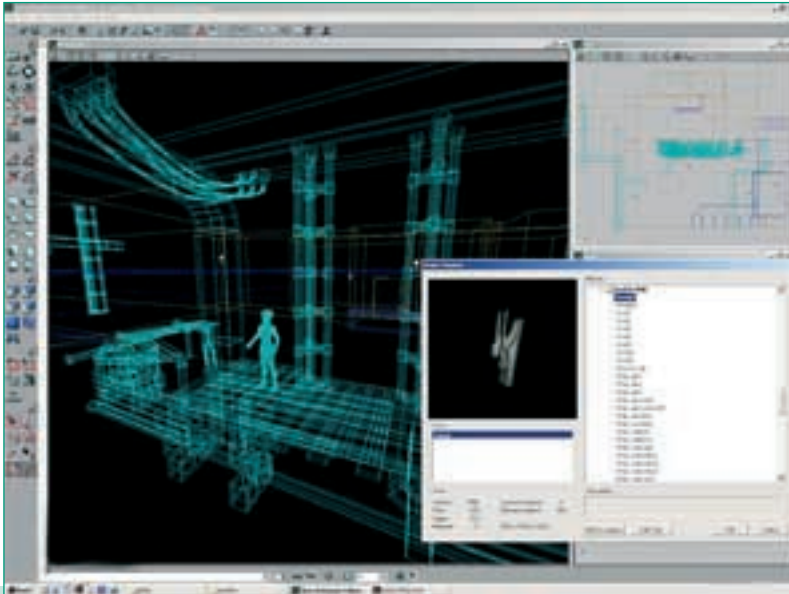
С этим же лозунгом команда Ion Storm принялась и за продолжение Deus Ex. Пережив незначительные кадровые перестановки и оставив костяк команды без изменений, ребята начали перекраивать свой прошлый шедевр. Первым делом заменили всю техническую основу. Выбор нового тысячелетия — Unreal Warfare, весьма продвинутый движок и инструментарий от небезызвестной команды Epic Games. Зачем? А чтобы дотащить графику до

суровой современной планки качества, а также чтобы не слишком шокировать высокими системными требованиями нежные нервные системы поклонников игры.

Концептуально Deus Ex 2 и Deus Ex будут практически одинаковыми. Однако нет пределов совершенства реализации — разработчики старательно и изобретательно отшлифовывают миссии и искусственный ин-



**Первым делом заменили всю техническую основу. Выбор нового тысячелетия — Unreal Warfare, весьма продвинутый движок и инструментарий от небезызвестной команды Epic Games.**

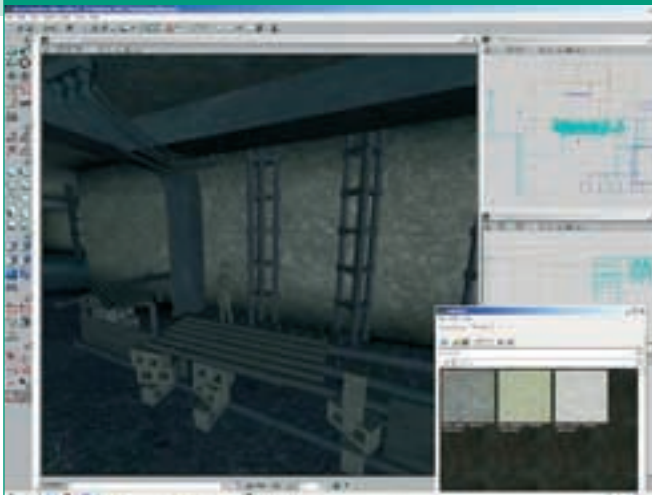


Для создания уровней используется инструментальный Unreal Warfare. Сразу видно, что Deus Ex 2 полигонами не обделен, ох, не обделен...



теллект персонажей. «Мы хотим дать полную свободу игроку. Полную», — делится директор проекта Уоррен Спектор (Warren Spector). Помните момент, когда главный герой попадает в тюрьму? Ну даже если и не помните, не суть важно. Смысл в том, что многие игроки пытались получить помощь от определенного персонажа и организации. А те — ни в какую. Хотя по логике и должны были протянуть руку помощи. Подобных ситуаций в Deus Ex 2 быть не должно, так как именно на их вычистку и направлены основные усилия разработчиков. Сюда же можно добавить и AI, который отвечает за поведение NPC.

В одном из интервью разработчики сказали, что сохранят общую палитру игры. Но вместо непроглядно черной, она будет именно темной, как в Thief.



Разработчики не раз повторяли, что у них в заголовках целый ворох всевозможных идей, которые не получили реализации в первой части игры. А во второй им будет самое место.



вые модификаторы для стволов, новые противники... Общий итог выдает нам полностью технически переработанный Deus Ex, украшенный множеством новшеств. Разработчики не раз повторяли, что у них в заголовках целый ворох всевозможных идей, которые не получили

реализации в первой части игры. А во второй им будет самое место.

Вот только подробностей ноль. Что не удивительно, так как выход игры нацелен на конец 2002 года. За деталями мы в Ion Storm еще заглянем и не раз...

Во второй части последние должны немного оживиться и стать более активными. Расплывчато, конечно, но тем не менее.

Сюжет Deus Ex 2 отталкивается от финала первой части игры. Сразу возникает вопрос: от какого именно из трех финалов? Неизвестно. Может быть это будет «усредненный вариант», а может быть и нет — разработчики молчат как партизаны. Завеса тайны и над сюжетной линией новой игры. Зато точно известно, что мы можем играть не только за культового парня по имени J.C. Denton, но и за героиню. Фото прилагается.

Что еще? Новое оружие, новые умения, но-

Быть здоровым - это современно!  
Иметь оригинальное хобби - это модно!

## досуг и хобби

[www.hobbyexpo.ru](http://www.hobbyexpo.ru)

РОССИЯ, МОСКВА,  
КВЦ "СОКОЛЬНИКИ"  
20-24 СЕНТЯБРЯ

2001

Международная выставка товаров и услуг для популярного, активного, элитного и экстремального видов отдыха и хобби.

Вы должны участвовать в нашей выставке!

К участию в выставке приглашаются производители товаров и услуг для традиционных, элитных, экстремальных видов спорта, туризма, отдыха и хобби

организатор:



культурно-выставочный центр  
**СОКОЛЬНИКИ**

Директор выставки - Любовь Петровна Архипова  
Тел./факс: (095) 268-7605, 268-7603  
Адрес: Россия, 107113, Москва,  
Сокольнический вал, 1, павильон 4  
Факс: (095) 268-0891  
e-mail: arhipova@exposokol.ru  
<http://www.exposokol.ru>

Вячеслав  
Назаров



**Вампиры, оборотни, вурдалаки, московские милиционеры... Эти страшные, но симпатичные чудовища издревле привлекали к себе внимание всех искателей приключений.**

# FROM DUSK TILL DOWN

**И** допривлекались. До того, что культовые режиссеры всех времен и народов Роберт Родригес и Квентин Тарантино сняли целых пять лет назад замечательную картину «От заката до рассвета» (From Dusk Till Dawn). Все было хорошо в ней, разве что попасть в нее не получалось, чтобы покурошиться на винегрет еще несколько сотен гадких монстров. И вот, наконец-то, стало известно, что в скором времени на свет появится игра **From Dusk Till Dawn**, в которой виртуальные охотники за вампирами смогут так порезвиться, занимаясь геноцидом живых трупиков.

Новый проект очень близок по духу к оригинальному фильму. И это не может не радовать. Но чтобы понять это, приведем небольшую историческую справку. Когда-то Квентин Тарантино написал парадоксальный сценарий про двух братьев, которые бегут из тюрьмы и оказываются лицом к лицу с ордой вампиров.

Параллельно братья встречаются со священником и его детьми, захваты-

вают их в заложники. Миленькая танцовщица из бара раскрывает всю свою коварную женскую сущность, оборачиваясь жутким монстром и в порыве страсти цапая за ухо одного из братьев... И тут и начинается все самое интересное: кровь рекой, вампиры укладываются штабелями.

Все это очень смешно и даже не пошло. Вернее, совсем не пошло. Даже весело. Борису Борисовичу Гребенщикову, например, очень нравится фраза: «А теперь пристрелим этот чертов ансамбль!» — это когда все вампиры перестреляны, а герои вдруг обнаруживают, что играющая на сцене группа обросла клыками и готова вкусить свежей кровушки... без консервантов. Самое интересное, что



**Брутальная и непредсказуемая атмосфера киношедевра Родригеса в полной мере перенеслась и на игровую адаптацию от «тихой-мирной» Cryo.**

финал картины оказался довольно неожиданным, он как бы намекал на продолжение. Но любопытно, что все кинопроекты, пытающиеся повторить успех оригинального фильма, потерпели сокрушительно фиаско, сравнимое с провалом гастрольного тура Киркора Филиппова по ареалам обитания дальновзорких работников планетариев. Однако у игры **From Dusk Till Dawn** есть все шансы повторить успех своего идейного отца.

Новый проекте создается в жанре action-adventure и рассказывает о событиях, которые происходят сразу после того, как закончилась кровавая баня в оригинальном фильме. Итак, после выяснения отношений между кучкой ортодоксальных вампиров и криминальными авторитетами при поддержке семейства священника, монстры были морально и физически раздавлены, а из героев в живых остался лишь обаятельный Сэт Ге-

ко и половозрелая дочурка служителя культа.

Конечно, не стоит ждать, что игра станет романтической историей отношений между двумя выжившими героями. В **From Dusk Till Dawn** нам придется сражаться за Сэта, который, умчавшись от юной особы в почти голую, почти безжизненную пустыню, попал в загребушие лапки служителей правопорядка. Не слишком церемонясь, последние посадили благородного пирата в тюрьму. Стоит ли говорить о том, что сокамерники Сэта, среди которых были и многосерийные маньяки, и религиозные фанатики, на чьем счету было не одно религиозное самоубийство, оказались самыми нату-



ральными вампирами? Поэтому выбор у гангстера был не очень богатый: бежать или быть убитым. Впрочем, можно, конечно, еще было сделать себе суицид, но этот вариант было решено отложить до лучших времен.

...Во время тюремного мятежа Сэту удалось покинуть гостеприимные стены временного пристанища. И теперь с помощью игроков он должен будет прорваться сквозь легионы живых мертвецов лишь для того, чтобы хотя бы прожить еще одну ночь. Ведь темнота — друг молодежи.

**From Dusk Till Dawn** появится в продаже в начале будущей зимы. Надо признаться, очень вовремя. Зимой закат у нас случается рано, а рассвет — поздно. Удастся ли нам пережить эту ночь? Не знаю. Но на всякий случай стоит запомнить очень полезную цитату из оригинального фильма: «Я не верю в живых вампиров. Но я их вижу».

**ДОСЬЕ**

**Платформа:** PC **Жанр:** 3D-action/adventure  
**Издатель:** Cryo Interactive **Разработчик:**  
DreamCatcher Interactive **Онлайн:** www.cryo.com  
**Дата выхода:** I квартал 2002

Олег Кафаров

# SHADOW HEARTS

**И**менно к этому выводу, кажется, пришла недавно компания Sacnoth, решившая пополнить список ныне модных RPG. Частично состоящая из экс-сотрудников Square, она решила исправить недостатки своего предыдущего ролевого проекта Koudelka, создав своеобразный ремикс из всего лучшего, чем может похвастаться всеми обожаемый жанр. Взяв от предшественницы свою «жизненную» основу (действие Koudelka происходило в Шотландии девятнадцатого века), от Final Fantasy — завораживающую сюрреалистичную магию и, представив но-

**И почему абсолютно все игровые издательства, встав на путь создания ролевых проектов, стараются создать либо полностью точный клон Final Fantasy, либо абсолютно новый игровой процесс, который зачастую становится воплощением того, «чего делать нельзя»? Почему бы просто не соединить хорошие Square'вские традиции с легкой авангардной новизной?**



Как и всякий мало-мальски приличный проект, на который потрачены приличные деньги, Shadow Hearts щеголяет отличными анимационными CG-роликами.

вую оригинальную боевую систему (чем-то напоминающую ту, что мы видели в Legend of Dragoon), Shadow Hearts обещает стать уникальной в своем роде игрой.

Сюжет начинает разворачиваться в 1913 году в Париже, когда при загадочных обстоятельствах происходит шокирующее убийство в одном из городских парков. Тело погибшего разрезано на две ровные части, а единственная свидетельница случившегося, его дочь, бесследно исчезает. Еще более настораживает тот факт, что и полиция, и все газеты вдруг, ни с того, ни с сего, прекращают расследовать произошедшее. Не останавливается лишь коварный Роджер Бэкон, узнавший, что за произошедшим скрывается мощная древняя магия. Оценив ее безграничные возможности, он желает непременно завладеть ее источником. Затем мы узнаем, что с момента убийства проходит месяц, а действие переносится в Транссибирский экспресс, мчащийся через восточные просторы России в Китай. В одном из вагонов, строго охраняемых японскими солдатами, едет двадцатилетняя Эрис Элиот. Оказывается, именно она и является той особой, за кото-

рой охотится Бэкон, настаивающий жертву в вагоне поезда. В этот момент мы знакомимся со вторым главным персонажем — Урмафом Ботом Хийга (во как обозвали!), который встает на защиту девушки. Наполовину японец, наполовину русский, воспитанный в Китае юноша также обладает сверхъестественными способностями и, руководствуясь пословицей «истина где-то рядом», желает вместе с Эрис разобраться в происходящем. О том, что же произойдет с героями дальше, Sacnoth умалчивает, обронив лишь намеки на то, что лихо закрученный сюжет заставит героев игры путешествовать по всему земному шару.

Теперь о том, что обычно интересует фанатов RPG ничуть не меньше сюжета, — о battle system и возможностях героев. В принципе, ничего кардинально нового разработчики не придумали — они лишь добавили в боевой процесс больше азарта. Теперь, прежде

**От Grandia 2 игра позаимствовала то, что в определенный момент персонаж способен разозлиться настолько, что начинает беспорядочно наносить мощные удары по всем подряд.**

## ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation 2 Жанр: RPG  
Издатель: Aruze Разработчик: Sacnoth  
Онлайн: www.aruze.co.jp  
Дата выхода: осень 2001



классными спецэффектами! От Grandia 2 игра позаимствовала то, что в определенный момент персонаж способен разозлиться настолько, что начинает беспорядочно наносить мощные удары по всем подряд.

Говоря о графике, отмечу, что сами персонажи, естественно, трехмерные, а вот окружающие миры — практически полностью в 2D с абсолютно ничтожным намеком на бэкграунд-анимацию. Все это лишь немного улучшенный вариант того, к чему мы привыкли в FFX. Зато музыка не подкачала: главный композитор Shadow

чем выполнить определенное действие, геймеру придется сыграть в миниигру — judgement ring. Это своеобразная рулетка, в которой чем лучше результат, тем сильнее атака, и наоборот. После этого персонаж совершает нападение. И тут-то начинается самое интересное — герои просто не перестают удивлять разнообразием приемов: Эрис использует невиданную магию, а ... (ну вы поняли, кто) превращается в самых различных монстров на манер Shadowman. Все это, безусловно, сопровождается



**Hearts** — Ясунори Мацуда (Yasunori Mitsuda) — грозит сразить нас наповал завораживающими мотивами! Именно он сотворил в свое время настоящие шедевры для Xenogears и Chrono Cross.

Пока трудно сказать, какая участь ожидает проект. То, что это не стопроцентный клон Final Fantasy и, в то же время, не полная ей противоположность, а игра с привлекательным сюжетом и с большим запасом любопытных новаторских решений, вселяет надежду на то, что Shadow Hearts займет достойное место в нашей RPG-коллекции. ●



Вячеслав Назаров

**В**ближнем нам бояться нечего. Конечно, кроме того, что на Марсе нашли жизнь и из продажи в срочном порядке уже изъято более полумиллиона шоколадок. Таким образом, от борцов за дело мира больше всего страдают гадкие инопланетяне всевозможных форм и расцветок, по наивности решившие пожить на Земле чем-нибудь новеньким, тепленьким, вкусеньким. Вот и в игре **GunMetal** им опять влетит. По милости разработчиков, любителям компьютерных кровавостей предстоит, не щадя живота своего, огнем и мячом доказывать врагам человечества всю бесперспективность милитаристского подхода к жизни.

Разумеется, делать это нужно тщательно, стараясь максимально аккуратно наносить добро и причинять радость, чтобы на телах врагов не оставалось ни малейших следов, которые они потом могли бы предъявить в «Спортлото» и тем самым существенно испортить репутацию и настроение бойцам за мир. Конечно, таким сущим мерзавцам как компьютерные злодеи мало кто поверит, но все равно, сражаясь в **GunMetal** с легионами врагов, лучше уничтожать их сразу, а то потом начнут шуметь, настроение всем портить. Хотя, как истинные борцы со злом, вы наверняка об этом прекрасно знаете. Согласитесь, бывает обидно, когда несознательные противники, попавшие в плен, начинают себя плохо вести. Поэтому самое главное в нашем деле — сделать так, чтобы беседы с ними никоим об-

разом не отразились на общественном мнении.

Разработчики **GunMetal** обещают, что в этом плане в игре все будет под контролем. Благодарить за это стоит отличную команду, с которой предстоит взаимодействовать бойцам. Итак, если вам все же посчастливится захватить вражеского воина, вы наверняка постараетесь выпытать у него все военные тайны или хотя бы узнать ответ на вопросы: зачем кокосам волосы и почему есть семейные трусы, но нет семейного бюстгалтера? Вполне вероятно, что допрашивать это лицо неопределенной инопланетной национальности вы будете при помощи табуретки, ножку коей постараетесь запихнуть во все подходящие отверстия злоумышленника. Тот, естественно, будет орать не по-детски громко. Но следует учесть, что в **GunMetal** рядом с вами, как правило, будет нахо-



ДОСЬЕ

Платформа: XBox Жанр: 3D-action  
 Издатель: Rage Software Разработчик: Rage Software  
 Онлайн: www.rage.co.uk  
 Дата выхода: IV квартал 2001

дится какой-нибудь образцово-показательный коллега, который является большим знатоком и ревностным блюстителем законности. Конечно, крики будут его раздражать, и, наконец, он не выдержит и ворвется к вам в кабинет. Но безразлично оглядев представшую его юридическому взору картину, он скажет одну фразу: «Молодой человек, — это допрашиваемому, — ну что вы так

Все-таки война за мир — великое дело. Частенько для того, чтобы людям стало лучше жить (как правило, список людей прилагается), правительства разных стран развязывают войны, жестоко уничтожая всех противников гуманизма. Впрочем, последних, как ни странно, больше всего насчитывается в среде пришельцев из далекого космоса.

# GUNMETAL

орете? Ведь так о наших бойцах черт знает что подумать могут!!!»

Одним словом, корпоративная солидарность — великая сила. Но для того чтобы в **GunMetal** сталкиваться с подобными ситуациями пришлось как можно реже и игроки могли легко и просто уничтожать врагов, а не тащить их в плен, разработчики обещают вооружить нас по последнему слову техники. Основным инструмен-

ты в **GunMetal** будет много. Бойцы получат в свое распоряжение весьма обширный арсенал. И пользоваться им можно будет как только душе угодно. Например, уже сейчас известно, что отважные борцы за свободу смогут стрелять сразу с двух рук, при этом выбирая для каждого ствола свою мишень.

Надо признаться, с такими способностями и техоснащением можно ни-

Атмосферу всеобщего технологического безумия **GunMetal** передает донельзя хорошо. Что же касается собственно игровых качеств, то с этим спешить не стоит. Подождем лучше релиза.



чего не бояться. Даже того, что среди врагов в **GunMetal** будут попадаться самые настоящие негодяи, по сравнению с которыми Волк из «Ну, погоди!» покажется самым очаровательным существом на свете. В число противников попадут как пехотинцы, вооруженные лишь собственной злобой, так и весьма счастливые огромные мобильные крепости, способные стирать с лица планеты целые города.

Так что, если у вас чешутся руки как следует заняться воспитанием необразованных пришельцев и вам хочется вбить в их головы всю прелесть пацифизма и человеколюбия, **GunMetal** станет для этого замечательным инструментом. ●







Вячеслав  
Назаров

**К**онечно, глядя на энтузиазм, с которым разработчики принялись скрещивать жанры, хочется надеяться на то, что его хватит для завершения операции на должном уровне. К сожалению такое происходит далеко не всегда. Гораздо чаще под конец создатели электронных развлечений начинают халтурить под предлогом того, что тело человека на 90% состоит из жидкости — но так как у большинства эта жидкость тормозная, никто ничего не заметит. Например, так рассуждали австралийские создатели симулятора вертолета для военных. Сложность проекта заключалась в том, что в Австралии кроме вомбатов и коал живут кенгуру, которые имеют дурную привычку высоко прыгать. Именно поэтому вертолетчикам категорически запрещается низко пролетать над стадами пасущихся кенгуру. Разумеется, столь ценных зверей надо было обязательно включить в программу. Кенгуру были успешно добавлены в симулятор, но энтузиазм разработчиков уже находился где-то в области абсолютно нуля, и поэтому они, видимо, не до конца все проверили. В итоге, на испытаниях «летчик» решил немного нарушить правила и погугать компьютерных кузнечиков-переростков. Стая кенгуру отреагировала так, как предписывалось алгоритмом, то есть кинулась врассыпную и прыжками исчезла за ближайшим холмом. А потом перегруппировалась, и, выскочив на холм, расстреляла вертолет из «Стингеров». Оказалось, что программисты поленились и просто-напросто построили объект «кенгуру», поменяв скин у «пехотинца». При этом снята оружие с солдат-кенгуру никто не догадался.

Судя по тому как в настоящее время продвигаются работы над проектом **Mad Dash Racing**, подобных ляпов разработчики не допустят. В конце концов, в игре ведь не планируется присутствие кенгуру. Зато стоит ожи-

# MAD DASH RACING

**Все-таки разработчики компьютерных игр являются большими фантазерами. И это, надо признаться, хорошо. Ведь, согласитесь, всегда приятнее открывать что-то новое и оригинальное, тогда как светлое и классическое достаточно быстро надоедает.**

дать появления девяти гонщиков, одного из которых и предстоит выбрать игрокам в зависимости от того, какие качества они ценят в подобных персонажах. Дело в том, что каждый участник соревнований будет обладать уникальными способностями и не менее уникальными слабостями. Например, некоторые из них замечательно бегают, но при этом совершенно не умеют драться и считать сложные интегралы, зато другие, напротив, являются сильными, сме-

лыми, ловкими и умелыми бойцами. Таким образом, любой игрок сможет найти в **Mad Dash Racing** именно такого героя, который был бы максимально похож на него.

В **Mad Dash Racing** будут присутствовать два режима игры. В многопользовательском, то есть в split-screen-режиме, спортсмены смогут померяться силами или еще чем-нибудь, в зависимости от буйства фантазии, с тремя соперниками, управ-

ляемыми либо живыми людьми, либо мертвым компьютером. Если же подобный вариант развлечения по каким-то причинам не подходит — например, религия не позволяет играть с другом на одном телевизоре — то вниманию игроков будет предложена классическая одиночная, как камера, игра. В этом случае сумасшедшим гонщикам придется победить в семи заездах и завалить двух боссов.

Все события в игре будут происходить в девяти оригинальных районах, каждый из которых будет отличаться от другого примерно так же, как отличается морской ежик от ежика лесного и уж тем более от кулинарного. Среди игровых зон можно выделить наполненный лавой вулкан, засыпанный снегом и переломанными конечностями горнолыжный курорт, подводную ферму по разведению крабовых палочек и даже вечнозеленый, словно нос у алкоголика, лес. При этом по обещаниям разработчиков каждый мир будет до безобразия интерактивным: игрокам придется сражаться не только со своими конкурентами, но и с силами природы, которые, надеемся, будут соответствовать происходящим событиям.

Таким образом, не претендуя на то, чтобы произвести революцию или хотя бы небольшой путч в иг-



## ДОСЬЕ

**Платформа:** Xbox **Жанр:** racing-combat  
**Издатель:** Eidos Interactive **Разработчик:** Crystal Dynamics **Онлайн:** www.eidos.com  
**Дата выхода:** IV квартал 2001



**Общее безумие буквально в каждой детали пейзажа. Возникающие ассоциации с Diddy Kong Racing, пожалуй, вполне уместны.**

**...каждый участник соревнований будет обладать уникальными способностями и не менее уникальными слабостями. Например, некоторые из них замечательно бегают, но при этом совершенно не умеют драться и считать интегралы, зато другие, напротив, являются сильными, смелыми, ловкими и умелыми бойцами.**

ровой индустрии, **Mad Dash Racing** обещает стать неплохим инструментом для уничтожения скуки. Для того чтобы завоевать массу поклонников, у игры есть все шансы. Главное, чтобы разработчики-мичуринцы довели свое дело до конца. ●

# THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT



СТРАНА  
ИГР

TEKKEN 4  
namco



# MECHCOMMANDER 2

**В принципе, правы те, кто утверждает, что MechCommander 2 в основе практически ничем не отличается от своего предшественника. Однако сказать, что по этой причине игра заслуживает внимания лишь самых отчаянных фанатов вселенной Battletech, никак нельзя. Оставив концепцию без изменений, разработчикам удалось сделать MechCommander 2 невероятно увлекательным, ярким и динамичным. Каким образом? Это мы и постараемся выяснить.**

ним-двумя. В качестве естественного ограничителя выступает общий вес боевых мехов, перебрасываемых в горячую точку. Допустим, критическая масса равна 200 тоннам. У нас все же остается выбор — например, послать в бой двух стотонных Atlas'ов или нескольких мелких Urbanmech'ов. То есть, на самом деле ограничены мы не в количестве доступных юнитов, а в общем весе. А мехов, в целом, хватает. Их можно покупать, продавать, захватывать в процессе прохождения

**Н**а этот раз позвольте избежать разговоров о сюжете, поскольку обсуждение его деталей представляет интерес лишь для самых крохоборствующих фанатов Battletech. Поговорим лучше о видеороликах, с помощью которых незамысловатый сюжет раскрывается и начинает сверкать всеми достоинствами настоящего интерактивного романа. Традиционное видео с живыми актерами, в достаточной мере профессиональными (кстати, проблема профессионализма актеров в играх в последнее время становится все более актуальной), способно прекрасно ввести в курс не только знатоков вселенной, но и новичков. Небольшие ролики

между миссиями, большие ролики между кампаниями и, конечно же, детальные брифинги к каждой миссии, несущие кроме практической нагрузки еще и эстетическую — вот то, что раскрывает перед игроком сюжет. Ах да, время от времени, когда того требует выверенный до мельчайших деталей сценарий, миссии также разбавляются внутриигровыми видеороликами, герои которых объясняют нам происшедшие на поле боя изменения и появляющиеся в связи с этим новые задания.

Как уже упоминалось ранее, в каждой миссии нам доступно очень небольшое количество юнитов. Иногда приходится обходиться буквально од-



Дмитрий Эстрин

8

Игра предназначена для самой широкой аудитории. В ней есть все, для того чтобы нравиться: атмосфера, доступность и невероятное разнообразие.

Сергей Амирджанов

8

Переход в 3D для нового творения Microsoft оказался на редкость удачным. MechCommander значительно прибавил в графике, масштабности ...

Юрий Поморцев

9

Новый MechCommander красив и увлекателен. Более того, в отличие от MechWarrior 4, в этом продукте четко просматриваются контуры будущего.

Максим Заяц

8

Для меня эта игра стала приятным сюрпризом. Никогда не считал себя фанатом мехов, но в Mechcommander 2 играл с большим удовольствием.

**33**  
средний балл  
**8,3**

миссий, совершенствовать, менять тип вооружения и так далее. Одним словом, на нехватку боевой техники пожаловаться просто невозможно. Юнитов настолько много, что в конце концов у игрока появляются свои любимцы, которые иногда и не совсем справедливо кажутся более мощными и ценными, чем другие. Короче говоря, здравствуй, MechWarrior!

Типов миссий, кстати, также хватает, но большинство из них связывает одна очень немаловажная и характерная для **MechCommander 2** деталь. Как правило, от нас требуется что-то уничтожить. Разбить вражеский конвой. Расколбашить орбитальные пушки. Сровнять с землей логово «самого главного бандита», не забыв при этом отправить в мир иной и его хо-

**Изредка встречаются миссии, связанные, например, со спасением военнопленных или с защитой собственной базы. Однако, как правило, от нас требуют непримиримого деструкционизма.**

Разработчики, как ни странно, не стали закливать игрока на постоянном обновлении парка боевых роботов. Для любителей динамичной игры все чрезвычайно просто. Прошел миссию — получил трофейных мехов, которые, кстати, частично лишают смысла приобретение новых роботов за деньги. А совершенствование и наведение на доступных мехов другого вооружения — это своего рода «украшательство», которое, конечно же, придется по вкусу фанатам Battletech. В общем, каждому свое, и никто обиженным не уходит.

зьяна. Разнести аэродром. И так далее. Изредка встречаются миссии, связанные, например, со спасением военнопленных или с защитой собственной базы. Однако, как правило, от нас требуют непримиримого деструкционизма. Об этой особенности **MechCommander 2** мы еще поговорим в дальнейшем.

В игре наличествуют и ролевые элементы. Не стоит забывать, что мехи сами по себе просто гигантские иступканы, ни на что не способные и легко уязвимые в бою. Для каждого из них



**Обратите внимание на количество роботов. Их вроде бы не слишком много, но, тем не менее, масштаб сражений сложно было бы недооценить.**



необходим еще и пилот. Так вот, пилоты бывают разные. Новичок, участвующий в боях, постепенно превращается в опытного бойца, тот со временем становится ветераном, а ветеран — элитным бойцом. С переходом из одного состояния в другое у игрока появляется возможность прокачивать еще и дополнительные характеристики. Именно от нас зависит, станет пилот специалистом в управлении тяжелыми мехами или научится лучше обращаться с дальнобойным оружием. В зависимости от того, как

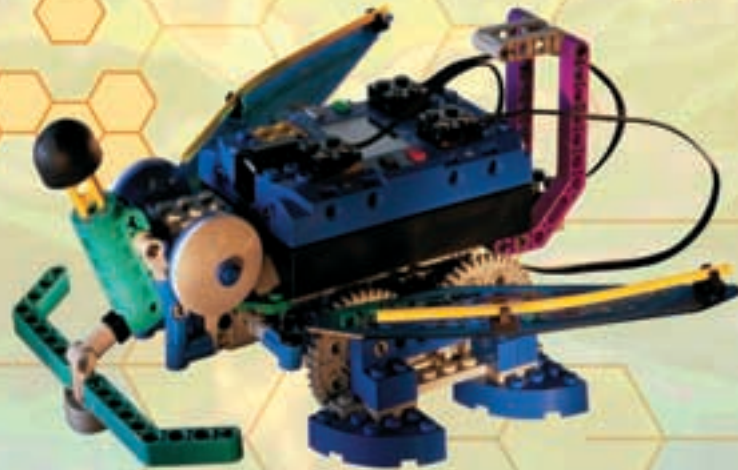
**ДОСЬЕ**

Платформа: PC Жанр: real-time стратегия  
 Издатель: Microsoft Разработчик: Microsoft  
 Онлайн: www.microsoft.com/  
 Требования к компьютеру: Pentium II 266, 64 MB RAM, Win'95/98/2000

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



**СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА**  
 запрограммируй его как хочешь



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных  
 (095) 798-8627, (095) 928-0360, 928-6089, (812) 276-4679

 <p><b>\$269.99</b></p> <p>Система Robotics Invention System 1.5 программируемая с компьютера</p>	 <p><b>\$249.99</b></p> <p>Robotics Discovery Set</p>	 <p><b>Новая пониженная цена</b>  <b>\$79.99</b></p> <p>Дополнительный набор</p>
 <p><b>\$90.00</b></p> <p>Ultimate Accessory Set</p>	 <p><b>\$90.00</b></p> <p>Дополнительный набор</p>	 <p><b>\$129.99</b></p> <p>Droid Developer Kit</p>
 <p><b>\$90.00</b></p> <p>Дополнительный набор</p>	 <p><b>\$199.99</b></p> <p>Dark Side Developer Kit</p>	 <p><b>Лидер продаж</b>  <b>\$179.99</b></p> <p>Vision Command</p>

Заказы по интернету - круглосуточно  
 e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)





каждый боец проявил себя в миссии, по ее завершении пилотам выдаются награды. Они могут быть связаны, например, с количеством уничтоженных мехов или с ранением в бою. Есть еще ордена за храбрость на поле брани, и даже банальные медали «За участие» вызывают неизменное чувство радости. По-моему, это все же лучше, чем сухие сообщения: «Герой перешел на 15 уровень с 23904 exp.».

Как мы уже говорили, сбор ресурсов в **MechCommander 2** отсутствует. Однако существует такая вещь как... захват ресурсов. На хорошо защищенных базах противника, а иногда и просто в чистом поле можно обнаружить неприметные грузовики или более заметные строения, захватив которые, игрок получает возможность пользоваться помощью извне. Теоретически каждую миссию можно пройти безо всякой поддержки, но необходимо отметить, что именно она значительно разнообразит игру.

Нам уже приходилось говорить, что **MechCommander 2** — игра динамичная и довольно простая. Действительно, в большинстве случаев, а особенно в первых миссиях первой кампании, враги уничтожаются легко и непринужденно еще до того, как они успевают нанести незначительные повреждения нашим мехам. Игра вроде бы превращается в знакомую аркадку: выдели свои юниты резиновой рамкой и вовремя укажи им очередную цель. Но со временем это не самое приятное впечатление проходит. Например, после того как



**На хорошо защищенных базах противника, а иногда и просто в чистом поле можно обнаружить неприметные грузовики или более заметные строения, захватив которые, игрок получает возможность пользоваться помощью извне.**



**Пейзажи в игре достаточно разнообразны для того, чтобы не наскучить даже самому привередливому игроку. Леса, промышленные комплексы и даже целые города.**

выясняется, что легко уязвимые, на первый взгляд, оборонительные сооружения противника способны сыграть решающую роль на поле битвы. Иначе говоря, стратегических элементов хватает, хотя сильно они никого не напрягают и напрочь не могут. Интерактивность **MechCommander 2** также является неоспоримым игровым достоинством. Уничтожать можно все — любое строение, начиная от жилого дома и заканчивая орбитальным комплексом. Отдельное внимание стоит обратить на то, КАК все уничтожается. Например, взрыв цистерн с горючим невозможно перепутать ни с чем другим. Остается только

тивника, проезжающий через минное поле и не делающий ровным счетом никаких попыток объехать опасное место. С другой стороны, радует сообразительность своих пилотов, их хитрые маневры на поле боя и способность самостоятельно принимать правильные решения безо всякого ущерба для себя.

С графической точки зрения **MechCommander 2** если и не заслуживает оваций, то уж на однозначное одобрение рассчитывать явно может. В общем, все красиво, качественно и трехмерно. Все, за исключением, пожалуй, пейзажей. Тут уж не удивиться было бы сложно. Что это за размазанная гадость? Текстура? Пятнисто-зеленое или пятнисто-серое месиво действительно находится ниже всякой критики. Водные пространства в **MechCommander 2** выглядят так же отстойно. В общем, это несколько разочаровывает. Зато спецэффекты... Казалось бы, давно прошли те времена, когда мы восхищались красивыми взрывами, дымом, шрапнелью и светом. Вроде бы обычная мишура, но в **MechCommander 2** она оказывает прямо-таки магнетическое воздействие на игрока. Даже представить себе игру без нее было бы сложно.

следить, чтобы в радиусе поражения не оказалось наших мехов. И тем более приятно, когда под взрыв попадают мехи вражеские. Да и гибель врагов также может быть чрезвычайно эффектной. Создается ощущение, что разработчики сознательно поощряют желание игрока уничтожать все подряд. Забавно, надо сказать.

Искусственный интеллект в **MechCommander 2** способен время от времени удивлять, и это, соответственно, не может не радовать. Бывают, конечно, некоторые казусы. Так, например, лично мне плохо понятны мотивы маленького броневичка, который делает попытки в одиночку уничтожить несколько многотонных мехов. Смешно-с. Также достаточно странно смотрится конвой про-

По большому счету **MechCommander 2** обладает всего одним недостатком: упрощенным игровым процессом. Этот недостаток, кстати, может оказаться и самым главным игровым достоинством. Как ни старались авторы разнообразить свое детище ролевыми элементами, огромным количеством мехов, заданиями к миссиям и прочим, все по сути дела сводится к донельзя банальному исследованию территории.

В целом, мы имеем качественный и увлекательный продукт от Microsoft. **MechCommander 2** полностью отвечает требованиям современной индустрии и способен приятно удивить всех игроков без исключения. ●

# Горасуд



Это РПГ эпических пропорций.

История, повествующая о жизни Росзондаса (Roszondasa), который был с рождения воспитан и выращен драконом. По мере того, как он рос, он приобретал магическую силу и характер своего приемного отца.

Но мир, в котором живет Росзондаса в опасности, из-за начавшейся войны с демоном из другого измерения. Игра начинается с неудачной попытки Росзондаса спасти свой мир...

Теперь его жизнь и судьба его мира в ваших руках...

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. Талинахская 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. Баркляя  
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



2001 JoWood Productions Software AG. All Rights Reserved.

©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 и Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru

# INDEPENDENCE WAR II



## EDGE OF CHAOS

Вячеслав Назаров

**Согласитесь, хочется свободы? От уныния будней, условностей слов и прочей ерунды. Правда, объективно говоря, такое ощущение возможно лишь в каких-нибудь виртуальных мирках. Правда, в последних за свою свободу и независимость, как правило, приходится сражаться. Как, например, в игре Independence War II: End Of Chaos. Впрочем, в ней придется драться не только за это...**

**К**онечно, детство — замечательное время. С другой стороны, иногда жизнь, которая идет следом за юным возрастом, тоже бывает весьма интересной. Вот вспомните, как было раньше: соберешь гербарий, высушишь, принесешь училке, а она тебе пятерку поставит. Радостно. А теперь: соберешь, высушишь и радостно. Без училки, без пятерки. Но в любом случае обидно, когда тебя этого детства лишают. Хотя именно так и произошло с главным героем игры **Independence War II** — жителем колонии Badlands Cluster, уютно расположившейся среди черных дыр и других отверстий внешних миров. Звали несчастного Кал Джонсон. Пожалуйста, не смейтесь над именем. Мало того, что пареньку и так досталось в детстве, так вам самим придется носить это имя на протяжении многих часов космических приключений в **Independence War II**.

Итак, у Кала были непростые отношения с отцом, который даже хотел выгнать его из дома (за непосещаемость), однако он очень любил этого сурового шахтера с лицом неудавшегося барабанщика. Поэтому мальчуган, которому тогда было 12 лет, очень расстроился, когда на его глазах отца замочил (пивом из неплотно закрытого тазика), а потом задушил и сделал контрольный отрез головы некий зловерный бандит.

Разумеется, Кал отомстил гадкому злодею и порвал его на британский флаг, получив успокоение совести и 30 лет исправи-



Вячеслав Назаров

7

Только в полетах живут звездолеты. А настоящие пилоты живут в играх, подобных Independence War II.

Сергей Амирджанов

6

Стандартнейший космический симулятор, как будто весь созданный из штампов. Какой-либо мало-мальски очерченной индивидуальности за проектом не замечено.

Дмитрий Эстрин

7

На мой взгляд, команде Particle Systems не удалось сделать «лучший в мире космический симулятор». На любителя...

Максим Заяц

7

В меру сложный и достаточно красивый космосимулятор. Далеко не новое слово в жанре, но поиграть все-таки стоит.

**27**  
средний балл  
**6,7**

тельно-трудовых работ. Однако, спустя 15 лет, наш герой понял, что жизнь только начинается. И несмотря на то, что его джинсы стары и потерты, под ними все же бьется горячее сердце. Поэтому он, договорившись с несколькими коллегами по тюряге, сбежал оттуда, как только подвернулась подходящая возможность. Ну, а что делают нормальные люди после того, как покидают негостеприимные стены казенного дома? Конечно же, угоняют космический корабль и становятся... нет, не грабителями, а благородными пиратами.

В результате, в **Independence War II** игрокам приходится бороздить просторы Великого Океана вместе со своими бывшими сокамерниками, пытаясь сделать жизнь людей лучше и радостней. Для информации: список людей, в котором под номером один находится сам Кал, он носит в правом кармане скафандра.

Среди братьев по оружию, с которыми он летает рука об руку на протяжении игры, в первую очередь стоит назвать сестру Аз. Эта нелю-

**Несмотря на относительную вторичность сериала Independence War, разработчикам все же удалось нащупать несколько вполне изящных графических и игровых решений. По крайней мере, выглядит сиквел куда представительнее оригинала.**



**ДОСЬЕ**

**Платформа:** PC **Жанр:** космический симулятор  
**Издатель:** Infogrames **Разработчик:** Particle Systems  
**Онлайн:** www.endofchaos.net **Компьютер:** PII 300, 64 Мб RAM, 4 Мб 3D-акс., 4x CD-ROM, 250 Мб HDD **Мультиплеер:** до 8 игроков

димая и мрачная героиня является отличным поваром. Она ненавидит проигрывать и никогда не сдастся, даже во время игры в шашки или футбол на лыжах. Аз является отличным пилотом, и только лишь одно ее присутствие на поле боя способно стать гарантией того, что гадкие враги потеряют не только головы от ее красоты, но и жизни, правда, уже от пушек родного истребителя.

Другим персонажем, с которыми игроки взаимодействуют с пугающей регулярностью, является



# e-shop

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

**Интернет-магазин с доставкой**



**\$189.99**

The X-Files: Third Season (7 DVD)

Заказ DVD фильмов по интернету круглосуточно:

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

e-mail: sales@e-shop.ru

\$39.99  Independence day	\$26.99  The Man in the Iron Mask	\$39.99  Pokemon 1 "I Choose You, Pikachu!"	\$45.99  Venus 5
\$26.99  Маврикс	\$23.99  Выход Дракона	\$28.99  4-дня	\$36.99  Десятое королевство 2DVD
\$27.99  Пятый Элемент	\$26.99  Идеальный шторм	\$28.99  Наблюдатель	\$28.99  Вертикальный предел
\$27.99  Подземелье Драконов	\$26.99  Теория заговора	\$27.99  Правила боя	\$28.99  Партнеры



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

(095) 798-8627, (095) 928-6089, (095) 928-0360, (812) 276-4679





Independence War 2 дает возможность на несколько часов почувствовать себя независимым от этого мира, — это одно из самых важных составляющих компьютерных игр.

ример, большие посудины очень тяжело заставить повернуть в нужном направлении. Но, сорвав во вращение, остановить их сможет лишь очень опытный пилот или менее опытный стрелок с соседнего корабля. Таких проблем, конечно же, не возникает с крохотными кораблями, которые, однако, тоже не являются вундерваффе и страшно сложны по поводу своей хрупкости.

Впрочем, в Independence War II присутствует несколько видов кораблей, на которых могут покататься игроки. Поэтому пилоты имеют возможность почувствовать себя и водителем неповоротливого транспортника, который по скорости не в силах соревноваться даже с космическими «Запорожцами», но чья прочность позволяет забыть об этом, и капитаном сверхскоростных и очень нежных истребителей. Наиболее спокойные игроки наверняка предпочтут летать на отменно сбалансированных «Корветках», чьим единственным недостатком является отсутствие какого-то шарма, способного по-настоящему порадовать в бою бойцов и расстроить их врагов.

**Последним, с кем игроки проведут в Independence War II немало времени, является Смит. Этот киборг, благодаря своей огромной силе, способен открывать пивные банки даже билетиками на космические автобусы.**



лать ему суицид, другой член команды — девушка по имени Лори, наоборот, заставляет космонавтов вспомнить, мыли ли они сегодня руки перед и зад, а также думать о том, как бы назначить ей свидание. Впрочем, с последним вряд ли что получится. Ведь, несмотря на всю свою кажущуюся невинность и целомудренность, Лори является неплохим пилотом и просто замечательным стрелком.

Последним, с кем игроки проведут в Independence War II немало времени, является Смит. Этот киборг, благодаря своей огромной силе, способен открывать пивные банки даже билетиками на космические автобусы. При этом он совершенно не требует никакого ухода и самостоятельно решает все проблемы, возникающие в его внутренностях. А если еще учесть, что Смит является лучшим техником и специалистом по компьютерам, то становится ясна вся его важность для команды.

Как и следует ожидать от космического симулятора, все события



Independence War II разворачиваются в почти голом, почти безжизненном межпланетарном вакууме. Благодаря тому, что в игре используется новый движок, который в полной мере использует все открытия великого собирателя яблок Ньютона, ее физическая модель является до ужаса правдоподобной. Об этом хором твердят космонавты со станции «Мир», которым теперь остается лишь вспоминать о реальном космосе, путешествуя по виртуальным Галактикам.

Естественно, что вся эта физика непосредственно сказывается на управляемости кораблями. Нап-

Таким образом, перед нами оказался весьма и весьма недурственный симулятор жизни космических пиратов. Благодаря ему можно совершенно замечательно сражаться за свою свободу и, что самое главное, действительно получать ее. А ведь именно этого нам порой так не хватает в реальности. Independence War II дает возможность на несколько часов почувствовать себя независимым от этого мира. Просто забраться в пищеварительный тракт огромной стальной машины, включить двигатели, зарядить пушки и улететь туда, где тебя не знают, чтобы написать яркими лазерами самую лучшую песню и оставить на звезде автограф...

В отличие от Джаффа, один вид которого вызывает желание сде-

# RALLY TROPHY

**Настоящая гоночная лихорадка.  
Готов ли ты присоединиться к ней?**

Rally Trophy - это авто симулятор первых ралли, где вы можете погонять на легендарных Morris Mini Cooper 1275S, Hillman Rallye Imp, Alpine Renault A110 1600VA 1968, Ford Lotus Cortina, Saab 96 V4, Opel Kadett Rallye Coupe '70, Ford Escort MK1 RS2000, Volvo Amazon, BMW 2002, Alfa Romeo 2000 Berlina, а так же на призовых машинах MGB GT '65, Porsche 911

- 49 захватывающих, сногсшибательных гоночных трасс, которые проходят по прекрасным живописным ландшафтам Финляндии, Кении, Швейцарии, Швеции и РОССИИ.
- Палящее солнце, сумерки, снегопад, дождь, шквальный ветер и туман только и ждут, когда вы сядете за руль.



ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2001 JoWood Productions Software AG. All Rights Reserved.

©2001 "Руссобит-М". По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел "Руссобит-М": тел.: (095) 212-01-61, 212-01-61, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru адрес в Интернете: www.russobit-m.ru телефон технической поддержки: 212-27-90e-mail технической поддержки support@russobit-m.ru Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru

г. Челябинск  
Ул. Центральная д.84

г. Магнитогорск  
Ул. Демидова д.11

г. Новосибирск  
Ул. Зинькина д.78  
Ул. Рубина д.5  
Проект Ленина д.23

г. Норильск  
Ул. Талнакская д.79

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

г. Иркутск  
Ул. Некрасова д.1  
Ул. Байкальская д.88  
Ул. Литвинова д.1  
Ул. Урицкого д.1, д.18  
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа  
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь  
ул. Коммунарна д.42  
магазин «Ильфа»  
ул. Комсомольская д.58

г. Краснодар  
ул. Агарбюкова д.47г.

г. Сызрань  
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир  
ул.Камынина д.30/18

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

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

г. Курск  
ул. Ленина д.2,  
поселение «Центральное»  
5 этаж

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

г. Сургут  
Ул. Зинькина д.11 блок «Б»  
клуб «Делер»  
Ул. Майская д.14  
Ул. Мира д.37  
магазин «Дрем»

г. Магнитогорск  
Парковая д.13 «205

г. Якутск  
ул. Пролетарского д.20

г. Апатиты  
ул. Фермана д.13

г. Саранск  
ул. Пролетарская д.46

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

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

г. Барнаул  
Социалистический пр. д.109

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

Лев Емельянов



# ARCANUM

## OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

Около месяца назад ваш покорный слуга разразился восторженной статьей по поводу пре-релизной бета-версии ролевой игры «Arcanum».

**В**оды с тех пор утекло довольно много, вышла полная версия, и настало, как говорится, «время собирать камни». Что же на самом деле стояло за громкими обещаниями разработчиков? Действительно ли так интересен пресловутый конфликт магии и технологии, лежащий в основе вселенной **Arcanum**? Данная статья как раз и является попыткой найти ответы на эти и другие вопросы. Только давайте договоримся сразу: всех, кого интересуют факты и цифры, типа количества рас, скиллов и заклинаний, я отсылаю к статье в СИ #15 —



Дружная семейка Schuiler'ов: три брата-некроманта и труп папаши в кресле.

там все это довольно подробно написано, с картинками и комментариями. А мы сегодня будем говорить о той неуловимой материи, для которой зарубежные коллеги придумали малопонятный термин «gamerplay» — т.е. о самом игровом процессе.

Перед тем как начать рассказ о сюжете, дизайне и т.д., я должен заявить во всеуслышание: **ARCANUM** — ОТЛИЧНАЯ ИГРА. Большая, глубокая, интересная и новаторская. С похвалами покончено. Остальной текст будет на 80% состоять из критики. Почему — станет ясно в конце статьи.

Лев Емельянов

8

Arcanum должен был стать RPG нашей мечты и новым словом в жанре, а оказался — просто хорошей игрой. Этого ему не простят.

Сергей Амирджанов

8

Масштабнейший, как и все близкие к Fallout проекты, и громоздкий, Arcanum поражает сложностью игрового мира.

Дмитрий Эстрин

7

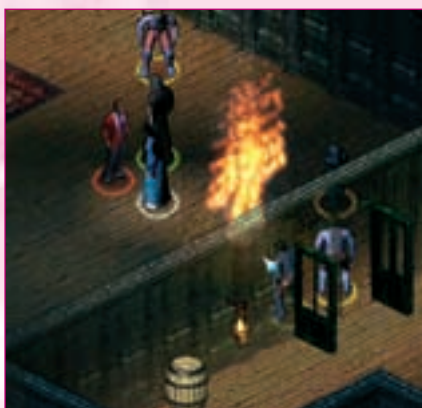
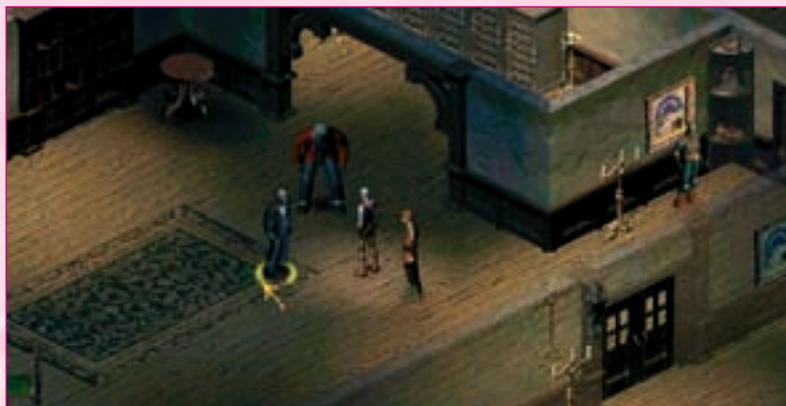
Достаточно стандартная, но тем не менее очень не сбалансированная и не самая красивая ролевуха.

Максим Заяц

8

По выражению самого автора "просто очень хорошая игра". Весьма оригинальная в начале, немного занудная под конец, но вполне оправдавшая все ожидания.

**31**  
средний балл  
**7,7**



Человек в красном пиджаке — главарь бандитов и подлежит уничтожению. А за спиной у героини — вызванный ею Fire Elemental.

Для начала вкратце повторим сюжет, который, в общем-то, довольно банален. Вы летели на дирижабле «Зефир» и чудом выжили после того, как он рухнул. Умиравший пассажир расы гнома (потом выяснится, что это был сбритый бороду dwarf) дает вам какое-то кольцо и просит отнести его мальчику (позже окажется, что мальчик давно превратился в старика), имя которого он, естественно, произнести не успевает. И начинается классическая RPG-шная схема: деревня — подземелье — город — два подземелья — другой город — остров... Периодически вас кто-то узнает, кто-то пытается убить, и практически все без

**Если герой — эльф, то любой гном будет изначально настроен подозрительно по отношению к нему. Гном может стать вашим спутником, убедиться на практике в крепости вашей дружбы и даже (в виде особой милости) открыть свое родовое имя — но все равно, его отношение к герою будет подозрительным, и все тут.**

исключения хотят использовать героя в своих мелких целях. Для вас от этого толку чуть — ни больших денег, ни серьезного опыта такие квесты не принесут. Постепенно вы узнаете, что на землю вот-вот должен вернуться Самый Плохой Парень в божественном ранге — когда-то давным-давно он был сокрушен эльфийским пророком по имени Nasrudin, но сейчас что-то опять активизировался. Похоже, именно вам предстоит в конце концов показать мерзавцу, где раки зимуют...

Но это все еще будет нескоро, а пока поиски владельца кольца приведут героя к самому богатому человеку на континенте, которого зовут... Gilbert Bates. Никого не напоминает? Так вот, этого Гила Бейтса все считают изобретателем парового двигателя, а на самом деле он спер его секрет у dwarфов (черт побери, аналогии все более и более прозрачны). А бедные гномы жестоко поплатились за это — их клан был изгнан на необитаемый остров, испокон веков служащий местом

ссылки. Соответственно, следующий пункт назначения — этот проклятый Isle of Dispair... RPG-шная схема работает без сбоев — шаг за шагом открываем очередные локации, исследуем их, открываем новые, исследуем, и так — до победного конца. Теоретически, в любой момент можно плюнуть на поиски владельца кольца, на спасение несчастного гномского клана и попробовать просто пожить в этом мире, но сие очень быстро надоедает. Когда вы уже купили себе са-

**RPG-шная схема работает без сбоев — шаг за шагом открываем очередные локации, исследуем их, открываем новые, исследуем, и так — до победного конца.**



принять решение — подлый поступок или честный. В принципе, это, конечно, можно назвать отыгрышем роли, но все какое-то... картонное.

А вот что действительно сначала восхищает, а потом повергает в полную прострацию — это возможность побеседовать за жизнь практически с каждым встречным. Сколько раз я



Этот розовый голем — единственный действительно опасный противник.

мные крупные шмотки, зачистили всех монстров в округе и выполнили все мелкие квесты, никаких стимулов побыть в данной локации подольше не остается.

Так что нелинейность игры оказалась сильно преувеличенной. Сюжет прописан очень четко и разбит на конкретные обязательные этапы. Более того, при запуске сохраненной игры вы всегда наблюдаете надпись, недвусмысленно объясняющую, что именно вам следует сделать в первоочередном порядке. Что касается нелинейности при выполнении отдельных квестов, то да, она есть, но какая-то... убогая. Например, можно договориться с тремя братьями-некротомантами и добром получить от них необходимую информацию. А можно перебить мерзавцев и взять нужный листочек в шкафу. Как говорится, почувствуйте разницу. И таких примеров тьма. Каждый раз герою предстоит

тратить по 10-15 минут, перебирая различные опции диалога, чтобы в конце концов окончательно понять, что этот NPC мне абсолютно не нужен для дальнейшего продвижения.

Конечно, глубочайшая проработка игрового мира не может не поражать воображение. Происхождение и особенности различных рас, история богов и их борьбы за власть, нюансы взаимодействия магии и технологии... Только на практике это проявляется как-то слишком примитивно. Если герой — эльф, то любой гном будет изначально настроен подозрительно по отношению к нему. Гном может стать вашим спутником, убедиться на практике в крепости вашей дружбы и даже (в виде особой милости) открыть свое родовое имя — но все равно, его отношение к герою будет подозрительным, и все тут.



А как я прокололся с Dread Armour... Ни для кого не секрет, что популярность ролевого жанра зиждется на извечной любви человечества к игре в куклы. Одевание и экипировка героя зачастую намного более интересны, чем бои и выполнение заданий. И когда я увидел в магазине эту черную броню, сочетающую сексуальность и великолепную защиту, я понял, что ОЧЕНЬ хочу увидеть в ней свою эльфийку. Накопил денег (больше 3000, между прочим!), купил. И оказалось, что эта броня на 10 пунктов ухудшает реакцию окружающих на героя. То есть те, кому он нравился, стали относиться нейтрально, те, что относились нейтрально, — стали подозрительными, и т.д. И продать эту проклятую броню невозможно — никто не купит. Так и выбросил в итоге...

Раз уж мы заговорили о взаимодействии персонажей, то надо кинуть несколько камней в сторону игрового баланса, которым в Arcanum и не пахнет. Простой пример: маг 20-го уровня без проблем вынесет неограниченное количество противников, если у него вдоволь бутылочек, восстанавливающих усталость (Fatigue) и несколько склянок, повышающих скорость (Haste). Даже простейшие заклинания в 2-3 приема убивают самых мощных противников. Прокачанный маг становится невидимым, вскрывает замки, телепортируется куда надо... короче, рулит. Ну а если противников все-таки оказывается СЛИШКОМ много, то аккуратно подходим на дистанцию заклинания, дважды кастуем его в реальное время (после первого попадания враг бросится на героя, но по идее, вы должны успеть долбануть его еще раз), а затем жмем клавишу «R», включая пошаговый режим. Все, теперь у вас есть возможность провести еще несколько атак, и любому противнику хватит этого за глаза.

А вот теперь вопрос: как же получить прокачанного мага? Элементарно, господа! Открою вам маленький секрет: на самом юге города Tarant, чуть восточнее порта, есть мыс, на конце которого стоит маленький домик. В этом домике — вход в Старую Канализацию. Запасайтесь снадобьями и вперед! Войдете нищим 5-го уровня, а выйдете богачом 25-го!!! Гигантские стада монстров и сундуки с сокровищами только и ждут, чтобы вы пришли и вычистили эти Авгиевы конюшни. При этом данное подземелье не несет

НИКАКОЙ сюжетной нагрузки (во всяком случае, я таковой обнаружить не смог), оно — просто для прикола.

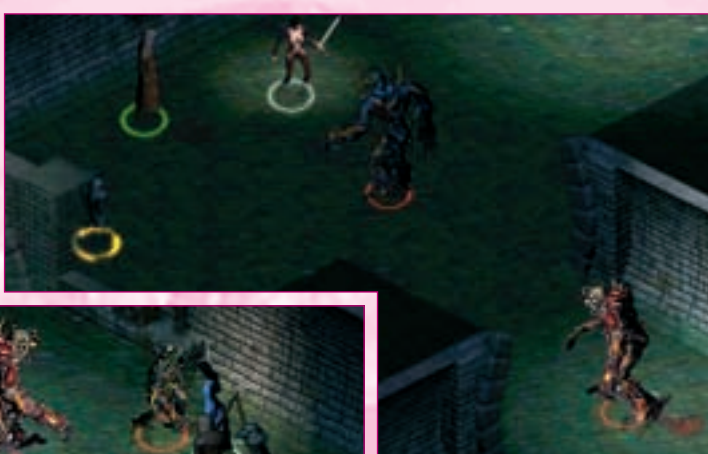
Несбалансированность различных скиллов просто поражает. Зачем, спрашивается, штудировать анатомию, химию и терапию, чтобы изготавливать простейшие лекарства из реагентов, когда любая хворь элементарно лечится с помощью магии? Зачем учиться пользоваться отмычками и другими причиндалами, когда есть заклинания, позволяющие открывать запертое, телепортироваться в закрытые комнаты и становиться невидимым? И таких примеров множество, они на каждом шагу.

Еще одно противоречие мира Arcanum, вгоняющее игрока в полный ступор — это конфликт между классической RPG-шной схемой «пойди туда, убей врага, найди предмет» и антуражем XIX века, который не вписывается в вышеозначенную схему. Трудно, очень трудно убить человека в цилиндре и сюртуке, который куда-то не пускает героя. Как-то это... диковато выглядит. И ты исходил все вокруг в поисках альтернативного

**Трудно, очень трудно убить человека в цилиндре и сюртуке, который куда-то не пускает героя. Как-то это... диковато выглядит. И ты исходил все вокруг в поисках альтернативного способа проникнуть туда, куда тебе нужно, а потом выяснится, что надо было убить клерка с самого начала, да и дело с концом.**

способа проникнуть туда, куда тебе нужно, а потом выяснится, что надо было убить клерка с самого начала, да и дело с концом.

А вот другой классический RPG-шный закон — «все, что вы находите и снимаете с трупов, можно продать» — авторы игры жестоко попрали. Вам будут попадаться на пути горы разнообразной дряни, но 90% этих предметов никому не нужно — всевозможные пружинки, пластинки, склянки с электролитом и химическими веществами надо сразу выбрасывать. К сожалению, понимание этой простой истины приходит слишком поздно, когда уже и герой, и его спутники обвешаны всяким барахлом как



Эти огромные чудовища только на вид страшные, а на самом деле убиваются очень легко.

ишаки, а в Inventory — ни одного свободного слота.

Теперь — о главном и вечном, т.е. о графике. Она абсолютно двухмерная, несколько тускловатая и довольно тормозная. Единственное, что радует глаз — это магические заклинания, но они так мимолетны... В принципе, я готов простить дизайнерам их минимализм, но боюсь, широкая общес-

комнатам и нападают, как только вы окажетесь в пределах видимости. Впрочем, повторюсь, они не доставляют особых хлопот, так как убиваются на редкость легко.

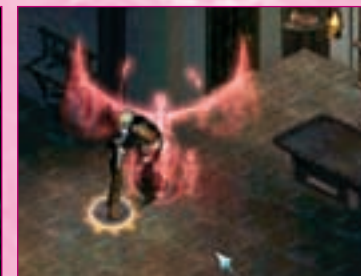
И последнее наблюдение. Игра в целом несколько... тяжеловесна. В ней нет легкости, изящества и эмоциональности, бывших отличительными чертами Planescape: Torment, Icewind Dale или Fallout. Все как-то очень тяготно, медленно, трудно... Вначале Arcanum вызывает огромный интерес, хочется играть еще и еще, а потом... устаешь бродить по огромному городу, пересекать гигантские пространства, общаться с толпами левого народа. Теоретически, все очень здорово — авторы сдержали свое обещание, и в этом мире действительно можно жить — но увы, жизнь эта довольно занудна.

А теперь попробуем ответить на вопрос: в чем же все-таки виноват несчастный Arcanum, почему я к нему так придираюсь? Ведь, по большому счету, это отличная игра — оригинальная, интересная, красивая. Я не сомневаюсь, что она получит восторженные отзывы и в зарубежной, и в отечественной игровой прессе. А ругаюсь я потому, что Arcanum обещал стать игрой моей мечты, но не стал. Он должен был открыть новую эру в истории RPG, но не сделал этого. Он претендовал на роль супершедевра, а оказался просто очень хорошей игрой. И боюсь, утонченные ролевики (люди мстительные и язвительные) ему этого не простят. А «спинномозговые» игроки просто сотрут игру через 15 минут после инсталляции, еще до того, как закончат создание персонажа. Вот такая нелегкая судьба...

Что сказать в завершение? Вы знаете, я буду ждать Arcanum 2. Если авторы учтут весь опыт, накопленный при создании первой части, то это будет настоящий шедевр. А что касается нашего сегодняшнего пациента... я, конечно же, пройду игру до конца. Но второй раз переигрывать уже не буду — ни через год, ни через два. Не потянет. А жаль...



Огненные руки над жертвами — это самое мощное заклинание школы Black Necromancy, оно просто берет и убивает несчастных.



# 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](http://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](mailto:office@russobit-m.ru); адрес в Интернете: [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru)  
телефон технической поддержки: 212-27-90



# БОЛЬШИЕ ГОНКИ

Алексей Усачев



как вы догадались, вам предстоит пройти курс молодого бойца, дабы познать все хитрости и премудрости этой игры. Не стоит пренебрегать этим режимом. Я, например, вел себя в гонках как корова на льду до тех пор, пока в голову не пришла мысль немного подучиться. После этого все встало на свои места.

Второй режим представляет собой одиночные гонки. Здесь нужно просто быстро (и сильно) гонять и приходиться первым к финишу. Небольшое отступление: могу обрадовать фанатов Mario Karts 64 и иже с

Как-то очень светло стало на душе после того, как мне довелось увидеть игру «Большие Гонки». Судя по этому проекту да и по его предшественникам, ребята из Snowball вообще не равнодушны к гонкам. Отвлекитесь от внешних раздражителей и постарайтесь вникнуть в то, что я вам расскажу.

**С**кажите, вам нравится смотреть на искусно нарисованный шарж? Надеюсь, да. А теперь представьте себе, что «**Большие Гонки**» состоят из таких вот смешных шаржиков, карикатур, рисованных пейзажей, машинок, курьезных ситуа-

цие присутствует комментатор. Его замечания порой приводят в панику, и самые жестокие игроки могут избавиться от него на самом старте. Но, честно говоря, не стоит вырубать комментатора таким образом. Он способен помочь вам, указав на какие-то ошибки, да и де-

**ДОСЬЕ**

Платформа: PC Жанр: Comic Racing Издатель: Snowball.ru / Новый Диск Локализация: Snowball Interactive Разработчик: RevistroniC Онлайн: www.snowball.ru Требования к компьютеру: PII 300, 64MB RAM, 3D-асс.

ций и прикольной атмосферы. Действительно, весьма забавно. Все, начиная от менюшек и заканчивая видом персонажей, выполнено в едином неповторимом стиле. Только одна незначительная деталь: в

лает это не нудно, а с немалой долей юмора.

Сама же игра включает в себя несколько видов гонок, точнее, режимов. Первый — это обучение. В нем,



Алексей Усачев

8

Очень приятно видеть подобные игры, в которых увлекательный gameplay сочетается с веселой простотой.

Сергей Амирджанов

7

Симпатичнейшая гоночка, до мозга костей вторичная, немножко неуправляемая, но от этого ничуть не менее интересная.

Дмитрий Эстрин

7

Очередной творческий наследник Mario Karts 64 оказался весьма прикольной и динамичной игрой.

Максим Заяц

8

Веселая, оригинальная и абсолютно не претендующая на серьезность игра, достойный последователь знаменитого Mario Kart.

**30**  
средний балл  
**7,5**

**Особое внимание следует уделить стараниям локализаторов, которые успели зарекомендовать себя не одним высококачественным продуктом. В этом отношении «Большие Гонки» отвечают самым высоким стандартам.**

ними. Разработчики не забыли сделать бонусы, разные весьма полезные фенйки, с помощью которых можно избавиться от конкурентов. Как говорится, «кто был ничем, тот станет всем». Взяв, допустим, турбоускоритель, можно оставить всех ваших конкурентов далеко позади

довало ожидать, это самый углубленный и полный вариант гонки. По мере того как вы будете проходить его, у вас появится возможность наслаждаться все большим и большим количеством новых трасс и машин. Этот режим, кстати, подразделяется на три категории. «Чемпио-

выбывает тот, кто пришел последним. Все очень просто.

Но самое прикольное — это, вне всяких сомнений, сетевая игра. И даже не по интернету, а именно на одном компе в режиме «сплит-скрин». Поверьте, это фонтан положительных эмоций — для того кто выигрывает, разумеется. Небывалый азарт, необычайный накал страстей — вот,



ны. Возьмем, например, Долли, которая очень смахивает на застенчивую девочку «типа не при делах», или гангстера Джузеппе с отвратительной, но весьма веселой рожей. В игре можно встретить кого угодно — от панков до эскимосов, от тореро до афроамериканцев, от ковбоев до борцов сумо. Каждый найдет для себя подходящего персонажа и сможет добиться с ним успеха. Тем более, что все гонщики по-своему уникальны.

Очень радуют глаз всякого рода украшения. Весьма удачно прорисо-



**По большому счету «Большие Гонки» сильно напоминают Mari Karts 64. Яркие персонажи, легкомысленный игровой процесс, общая динамика... Обратите особое внимание на мультяшность графики.**

или, например, в решающий момент вырвать лидерство и прийти к финишу первым. Есть мины, которыми, как вы понимаете, можно отравлять жизнь противнику, бросая их под колеса. Есть ракеты, которые, кстати, бывают простыми и «умными». Первые летят прямо, вторые, соответственно, — сразу в лидера гонки. Приятно наблюдать за тем, как лидер беспомощно пытается увильнуть от ракеты. Одним из самых коварных видов вооружения, на мой взгляд, следует считать «маленькое облачко», которое бьет молнией в машину, после чего водителю остается только уповать на Бога. Или пик хамства — «защита», которое делает вас на время неуязвимым. Грамотно владея всем этим арсеналом, игрок превращается в настоящую «смерть на колесах».



Кстати, совсем забыл сказать: никто не позволит вам гонять по трассам, не имея водительских прав. Весьма продумано, вы не находите? Как и в жизни, здесь есть 4 категории: А, В, С и D. А — новичок. В — уже продвинутый гонщик. С — настоящий профессионал. D — легендарный гонщик, который спит с баранкой, а водку заливает тосолом. Естественно, новую категорию прав вы сможете получить не раньше, чем сдадите квалификацию. Тут уже, кстати, появляется третий режим игры — чемпионат. Как и сле-

нат по очкам» — соревнование, в котором побеждает тот, кто набрал максимальное число очков во время всех заездов. Вторая категория — «чемпионат по времени». Побеждает, соответственно, игрок, который прошел все трассы за минимальное количество времени. И последний режим — «чемпионат на выбывание». При каждом заезде

что представляют собой «сплит-скрин» «Больших Гонок».

Режимы режимами, но самое главное в игре — это, пожалуй, персонажи. Вспомните о карикатурах, которые я упомянул в начале. Так вот, все персонажи, коих в игре ровно пятнадцать, нарисованы именно в этом стиле. Они смешны и индивидуаль-

**...никто не позволит вам гонять по трассам, не имея водительских прав. Весьма продумано, не находите? Как и в жизни, здесь есть 4 категории: А, В, С и D.**

ваны все детали в игре. Как пейзажи на трассах, так и сами персонажи — все выглядит очень достойно. Мультфильм, да еще и в 3D — это смотрится сильно и все еще ново. Сказать, что в RevistroniC работают хорошие художники — значит, не сказать ничего. Надо отдать должное их кропотливой работе, которой можно наслаждаться с каждым разом все больше и больше. Уровень детализации настолько высок, что можно разглядеть даже цвет глаз у каждого персонажа!

Особое внимание следует уделить стараниям локализаторов, которые успели зарекомендовать себя не одним высококачественным продуктом. В этом отношении «**Большие Гонки**» отвечают самым высоким стандартам.

В общем, игра удалась во всем. Простое управление, захватывающая атмосфера, веселая простота игрового процесса. Уверен, что «**Большие Гонки**» обязательно найдут своих фанатов. ●



# TACTICS OGRE GAIDEN



Сергей  
Овчинников



игры не выходят, очередной шедевр.

**Tactics Ogre Gaiden** замечателен вдвойне. Во-первых, это первая тактическая RPG с выхода в прошлом году *Ogre Battle 64*, суперуспешного в Японии и почему-то выпущенного в Америке ограниченным тиражом, разошедшимся по фанатам буквально в две секунды. Во-вторых, это первая в истории мобильная тактическая RPG. Те-

**Игры наподобие Tactics Ogre я лично склонен считать чуть ли не драгоценными. Эдакими сгустками отменного игрового процесса, завернутого в притягательную историю и совершенно очаровательную Вселенную.**

**Б**олее того, игры такие чрезвычайно редки. Помимо серии *Tactics Ogre* имеется еще так и не получившая пока продолжения *Final Fantasy Tactics* и живущий в той же Вселенной real-time'овый *Ogre Battle*. Некоторое сходство имеется у также временно почившей в бозе серии *Shining Force*, — вот, собственно, и все. А тем временем, жанр этот чрезвычайно популярен и имеет целый контингент (почти армию) преданных поклонников, исправно покупающих раз в два года, чаще просто

**ДОСЬЕ**

Платформа: GBA  
Жанр: тактическая RPG  
Издатель: Nintendo  
Разработчик: Quest  
Онлайн: [www.nintendo.co.jp](http://www.nintendo.co.jp)

лишь до пятидесятого лимитного уровня), участвовать в масштабных баталиях, раскрывать подробности мистического сюжета, путешествовать по игровому миру, собирая мощную армию и снабжая ее всем необходимым. Вот только, к сожалению, пункт раскрытия мистических подробностей для нас пока что закрыт, — игра вышла только в Японии, и американский релиз под вопросом. Даже *Ogre Battle 64* Nintendo издавать в Америке отказалась, передав права на игру издательству Atlus, благополучно провалившему затею благодаря исключительной осторожности. Если у вас есть GameBoy Advance и если вас не страшат менюшки на японском языке (разобраться в которых, в общем-то, совсем нетрудно) и отсутствие понятного сюжета, то **Tactics Ogre** нужно купить непременно. Удовольствие безгранично. Если, конечно, вы любите эти замечательные японские тактические RPG. ●



Сражения традиционно проходят на разбитом на кубики квадратном поле, на котором размещаются все герои и предметы.



перь играть можно не только дома по ночам и до утра, но и практически не прерываясь на обычную жизнь, — на улице, в метро, в школе или институте. Бесконечно прокачивать героев (правда,

- Сергей Овчинников | **9** | Маленький (в прямом смысле) шедевр Nintendo и Quest. Абсолютно необходимая покупка для всех поклонников тактических RPG.
- Сергей Амирджанов | **9** | Гениальная стратегическая серия, переключившись на карманную платформу открыла перед нами новые горизонты. Теперь сражаться можно хоть на улице, хоть в метро.
- Дмитрий Эстрин | **8** | У этой довольно сложной, красивой и необычайно интересной стратегии, есть лишь один "недостаток", — пока игра вышла только в Японии.
- Максим Заяц | **8** | Тактические RPG хороши на любой платформе, ну а с GBA перед ними открываются новые горизонты. Игра относится к разряду "must have" для всех поклонников жанра.

**34**  
средний балл  
**8,5**

Смешение жанров Action + RTS



**Стреляй, пока есть патроны; кидай во врага все, что плохо лежит; расставляй ловушки, но не забывай сам смотреть под ноги, т.к. кто-то охотится и на тебя; пускай в ход нож и кулаки, — это все, что надо для достижения вашей цели — миллиона хулиганский доллар.**

Красочная игра втягивает Вас внутрь телевизионной развлекательной программы под названием «Хулиганы», где Вы боретесь с чемпионами программы — самыми безумными представителями в мире.

## Вы на телевидении.

**Борьба за выживание. ДЕНЬГИ! ДЕНЬГИ! ДЕНЬГИ!**

Это единственная причина для подобной борьбы.

Победитель может заработать более миллиона хулиганских долларов.

Хулиганы — это самые безумные существа в мире. Каждый персонаж, а их 13, уникален по сочетанию своих характеристик, но у них все же есть что-то общее — они все «отморозки».

### К примеру:

**925** — опасный перец. Делает крутые бомбы, уничтожает все, что выводит его из себя — т.е. ТЕБЯ в первую очередь.

**Zodiac** — он увлечен человеческой плотью, ногами, руками, кишками и скользкими глазными яблоками — он их просто коллекционирует.

**Клоун** — его любят все дети, а он их нет. Детский плач и их вопли от ужаса — это самые приятные для него звуки.

Возможность участия в игре одного и более игроков.

### Системные требования:

Windows 98/2000; Pentium 200MHz; Жесткий диск: 550MB; Память: 32 MB RAM; CD-ROM: 4-x CDROM. Игра при помощи мыши и клавиатуры.

©2001 «Руссбит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссбит-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, 64

Г. Новосибирск  
Ул. Ленина, 10

Г. Махачкала  
Ул. Дахадаева, 11

Г. Воронеж  
Ул. Плеханова, 48

Г. Новороссийск  
Ул. Энгельса, 76  
Ул. Рубина, 5  
Проспект Ленина, 23

Г. Саратов  
Ул. Астраханская, 140  
Ул. Степана Разина, 80

Г. Норильск  
Ул. Талнахская, 79

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

Г. Иркутск  
Ул. Некрасова, 1  
Ул. Байкальская, 69  
Ул. Литвинова, 1

Г. Москва  
Сеть магазинов компании «СОЮЗ»

Ул. Урицкого, 18  
Ул. Урицкого, 1  
Ул. Волжская, 14А



# WIREPLAY

## РАЗБЕЙ ВРАГА В ЕГО ДОМЕ



«*Stop playing with yourself...*»  
рекламный девиз игровой системы Wireplay  
/вариант перевода:  
«Перестань заниматься рукоблудием...»/

**Д**авным-давно Британская Империя была столь обширна, что над ее землями солнце не заходило никогда...

Как известно, сегодня от былого величия осталось немного — островное государство за Ла-Маншем, спорные территории близ Аргентины и некое формальное образование — Британское Содружество наций под формальным же руководством британского престола. Однако тяжкий груз колониального наследия и имперское мышление, за которое сегодня так ругают нашу страну, самым неожиданным образом преломляется в сознании нынешних англичан. Причем порой — совершенно незаметно для них, но очень заметно и обидно для посторонних. Вот и на сайтах игровой системы Wireplay тут и там разбросаны напоминания: «только для граждан Соединенного Королевства», «только для Австралийцев» и т.п. И это в век Интернета, который объединил всех и вся, невзирая ни на какие межгосударственные границы или цезуры.

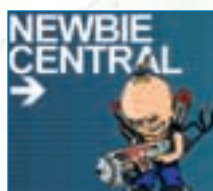
Ну, как тут не подключиться к Wireplay и не надрать задницу англосаксонским снобам!

К счастью, полностью закрыть доступ в игровую систему Wireplay разработчики не смогли или не захотели. Хотя они и сделали упор на доступе на игровые сервера Wireplay через местных провайдеров — без выхода в Интернет, просто по модему и местной телефонной линии. Но, не желая, видимо, повторить судьбу обанкротившейся DWANGO, когда-то устроенной исключительно таким образом, ограничиться этим они не стали. Так что

любой, в том числе и российский, геймер может получить аккаунт у Wireplay и поиграть на британских серверах. При всей моей любви к заграничному, надо признать, что работает эта сеть очень хорошо, отменный доступ даже из России — связь устойчивая, лаг (задержка сигнала) минимальный, а поддержка игр просто превосходна — около 100 продуктов.

Чтобы попасть на Wireplay прежде всего надо заглянуть на <http://www.gameplay>.

зер «по онлайнным играм» с собственной модемной звонилкой. Ближе к концу установки программа выдаст запрос на сканирование дисков для поиска игр — согласитесь, поскольку это требуется для того, чтобы программа знала где находятся игры и правильно настроила их на мультиплеер. Если что-то отыщется лишнее или наоборот не найдется, то потом все можно повторить или настроить вручную (кнопки «Search for game» и «Browse»). Теперь запустите клиента Wireplay и создайте новую учетную запись (кнопка «Create account», пос-



com/wireplay (Gameplay — это хозяева торговой марки и сети Wireplay) и скачать последнюю версию клиента. Это небольшой инсталляционный файл (1 МБ, [ftp://ftp.gameplay.com/pub/downloads/wireplay/WP3Setup\\_r2.exe](ftp://ftp.gameplay.com/pub/downloads/wireplay/WP3Setup_r2.exe)). Для удобства читателей мы также положили его на наш диск.

Инсталлятор установит на компьютер «Wireplay browser» — самый настоящий браузер

ле чего потребуется ввести информацию о себе и адрес электронной почты). Теперь надо дожидаться подтверждения о благополучном принятии ника и пароля системой и можно начинать играть на Wireplay. Ждать обещанного подтверждения по почте не требуется, тем более что мне оно так и не пришло...

Запустив Wireplay, мы попадаем на один из серверов системы. В игровом браузере

**Конкурс «Message of the Day» для сервера GameLand Kali продолжается!**

Каждый Кали сервер имеет уникальное сообщение, которое «выдается» при подключении к нему. Это небольшой текст, порядка 1000 байт, приглашающий на сервер, разъясняющий какие-то особенности ресурса и тому подобное.

Стандартное сообщение такого рода может выглядеть так: «Добро пожаловать на Кали сервер! Мы рады вас тут видеть. Скачать свежую версию клиента Кали можно на [www.kali.net](http://www.kali.net). Особенности работы нашего сервера узнайте по адресу...»

Полагаем, такое сообщение не слишком воодушевляет, и потому мы объявляем Конкурс на лучшее приветствие для

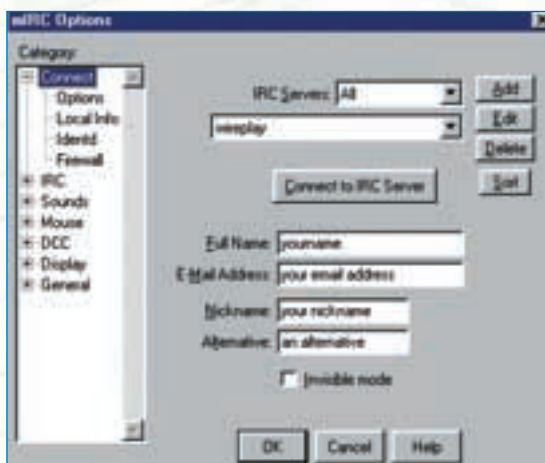
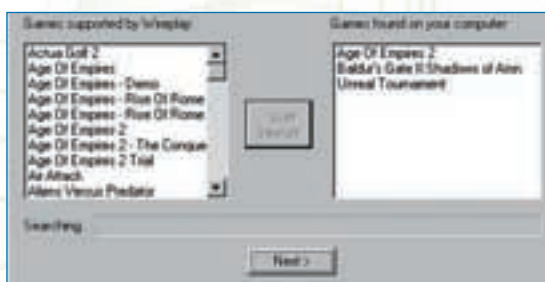
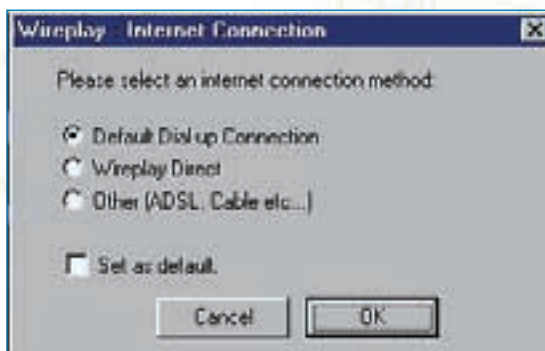
нашего сервера.

Условия просты: составьте сообщение для GameLand Kali из 5-10 предложений (не забыв про юмор и знание игр), сохраните его в текстовом файле и пришлите до 15 августа 2001 года на [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru).

Укажите в письме тему «Message of the Day», свое авторство (имя или ник) и, желательно, как с вами связаться.

По ходу Конкурса присланные сообщения будут помещаться на сервер, и мы вместе будем их оценивать. А затем редакция выберет лучшие и поощрит авторов весьма ценными призами, о которых вы узнаете чуть позже.

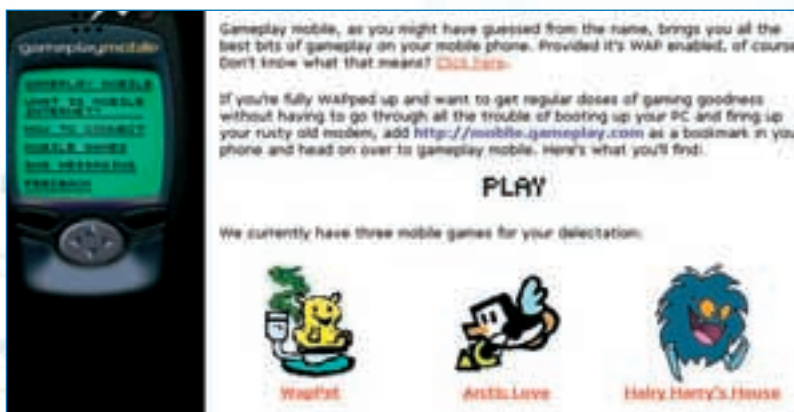
Примечание: для того чтобы попасть на наш сервер скачайте и установите клиента Кали ([www.kali.net](http://www.kali.net)), выйдите в Интернет, запустите Кали и отыщите в списке чат-серверов Gameland Kali Russia (#143).



имеется несколько окошек. **Navigation**, расположенное слева сверху, содержит «дерево» всех доступных ресурсов системы — игры, новости, руководства пользователя и форумы. Все в этом окне устроено точно так, как в **Windows Explorer'e**, так что никаких проблем с навигацией у человека знакомого с **PC** не будет.

Под окном навигации расположено не интерактивное поле со статистической информацией — количество геймеров в онлайн, число **proposal'ов** (предложений), ваш ник и сообщение об окончании загрузки данной странички. Если вы раньше не сталкивались с многопользовательскими режимами так называемых «не серверных игр», то **proposal'ы** (предложения) наверняка озадачат. Однако, все это очень просто! Если у игры нет центрального сервера (игры типа **peer-to-peer: Age of Empires 2, WarCraft 2...**), то геймер, желающий поиграть в нее, или должен присоединиться к тому, кто уже решил начать игру и запустил ее или стартовать самостоятельно (как мини-сервер) и дожидаться пока не наберется достаточно игроков. Вот такие ожидающие игры и называются на **Wireplay** **proposal'ами** (предложениями). Предложения, после выбора игры, запускаются кнопками **Create New Game > Create Proposal**.

Кстати, точно так запускаются **peer-to-peer** игры и на других игровых системах, например, на Геймландовском сервере **Kali** (об этом — смотри рубрику **Kali.net** на сервере [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)).



## 10 наиболее популярных многопользовательских игр Wireplay

1. Half-Life
2. Air Attack (FREE)
3. Quake 3 Arena
4. Quake II
5. Unreal Tournament
6. Kingpin
7. Poker (FREE)
8. Rumble in the Void (FREE)
9. Rally Masters
10. Soldier of Fortune

Говоря о **Wireplay** нельзя пройти мимо «сетевого сообщества» сложившегося и старательно лелеемого разработчиками. Для зарегистрированных пользователей **Wireplay** доступны многочисленные форумы, есть рассылка новостей, которые тут обновляются с завидной регулярностью и оперативностью. Также постоянно действует игровой чат — он, как и форумы с новостями, доступен прямо их клиента — «игрового браузера». Единственное неудобство — это, конечно же, английский язык...

Также **Wireplay** ведет свои **IRC** каналы. На них можно можно попасть обычным порядком, используя **mIRC**.

Кстати поиграть на **Wireplay** можно и не загружая вообще ничего — тут есть **Java** игры (для детей и взрослых). Впрочем особого упоминания они не заслуживают — забавно и не более того. А вот раздел с играми (3 штуки) для мобильников с **WAP** доступом отме-



Для игр с центральным сервером, допускающих подключение игроков в любое время, создавать предложения не требуется — достаточно выбрать интересующую игру и нажать кнопку **Join Game...**

В начале заметки мы не зря хвалили **Wireplay** за хорошую поддержку геймеров. Если мы уже выбрали какую-то игру или только собираемся поиграть или что-то узнать о ней, то браузер **Wireplay** значительно облегчит такую задачу. С англосаксонской дотошностью нам предложат абсолютно все — описание игры, советы и, главное, весь необходимый даунлоад! Это впечатляет — достаточно выбрать игру в списке слева, затем нажать **Information > Downloads** и вам предьявят полный список необходимых и дополнительных патчей. Останется скачать их и установить! После чего можно начинать «вставлять фитили» невозможным британцам...

тить стоит — такое предложение встречается пока не так уж и часто.

Еще одним плюсом **Wireplay** можно было бы считать многочисленные турниры (<http://www.gameplay.com/community/competitions>) с призами, рейтингами и прочими приятными штуками, если бы не одно но... Не про нас это по большей части — многие чемпионаты и вечеринки проводятся исключительно для граждан Королевства и попасть на них не просто. Разве что самые настырные подкупают деньги и отправятся на очный финал в Лондон, Сидней или Мельбурн.

Иное дело геймландовский сервер **Kali** — все по-русски и призы получать в любимой редакции! А игры и там и тут одинаковые...

# ОПТИМИЗАЦИЯ СВЯЗИ НЕОПЫТНЫМИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМИ

«Бывают такие мгновения, когда все решают минуты, и длится это часами...»

(с) Горюнок

**П**оставив чисто практическую задачу — ускорить работу в Интернете — я в скором времени убедился, что большого результата можно добиться и малыми преобразованиями. В частности, чтобы реально увеличить скорость соединения, вовсе не обязательно паять какие-то схемы, менять прошивку модема или, чего уж глупее, скачивать и устанавливать «интернет-ускорители». Достаточно грамотно и последовательно довести до ума операционную систему, которая у большинства из нас, как известно, Windows. По традиции, начнем с модема...

## 1. Драйвер

Прежде всего, как и при оптимизации любого другого компьютерного оборудования, необходимо установить последнюю версию драйвера для модема. Найти его можно либо на сайте фирмы-изготовителя (адрес должен быть указан в инструкции к модему), либо на [Windrivers.com](http://www.windrivers.com) (<http://www.windrivers.com>). Инструкция по установке обычно находится в архиве с драйвером.

## 2. Настройка модема

Следующим шагом станет оптимизация модемного соединения с целью достижения максимальной скорости, ведь, как правило, после стандартной установки модем задействуется только на ~80% своей потенциальной «производительности».

Для этого определите название фирмы-производителя и марку, после чего заходите на сайт «Ask Mr. Modem» (<http://www.spy.net/%7Edustin/modem>) и поочередно заполняйте требуемые поля. В конце концов, сервер выдаст нужную статистику по вашему модему, среди которой нас интересует, прежде всего, строка инициализации («Contributed Init strings»).

В некоторых случаях могут выдать сразу несколько строк инициализации, так что экспериментируйте от-

дельно с каждой из них, дабы получить наилучший результат.

Как же задействовать строку инициализации? Для этого переходите в настройки модема (Пуск > Настройка > Модемы), выберите свой модем, нажмите «Свойства». Далее нас интересует вкладка «Подключение» и меню «Дополнительно», где в поле «Строка инициализации» следует ввести полученные от «Ask Mr. Modem» данные. Да, и не надо перезагружать компьютер с каждой новой строкой — достаточно `disconnect'a` и `redial'a`.

Еще не убрали окно с настройкой модема? Тогда откройте вкладку «Общие» и убедитесь, что наибольшая скорость подключения равна 115200 и при этом пункт «Подключение только на данной скорости» отключен. «Параметры вызова» раздела «Подключение» тоже должны быть задействованы. Затем нажмите кнопку «Параметры порта» и переместите все ползунки направо до упора (если возникнут проблемы, просто вернитесь сюда и нажмите «По умолчанию»).

## 3. Настройка Dial-up

Нажмите правой кнопкой мыши на ярлычке вашего интернет-соединения и выберите пункт «Свойства». В разделе «Тип сервера» должен быть отключен параметр «Программное сжатие данных» и среди «Допустимых сетевых протоколов» должен быть отмечен только TCP/IP.

## 4. Сетевые параметры

Выполните цепочку Пуск > Панель управления > Сеть, в появившемся окне отметьте щелчком мыши компонент «Контроллер удаленного доступа» и нажмите кнопку «Свойства». В разделе «Привязка» галочка должна стоять только напротив протокола TCP/IP. Далее, нажав на вкладку «Дополнительно», установите следующие значения параметров: «Запись протоколов» — нет, «Использование протокола PPTP» — нет, «Размер пакета IP» — авто, «Сжатие заголовков IPX» — нет.

## 5. Модемный кэш

Как и любое другое устройство в компьютере, модемы имеют встроенную кэш-память, необходимую для временного хранения полученных данных. В некоторых случаях (например, во время длительного скачивания) недостаточно большой кэш заметно снижает скорость соединения, что приводит к появлению ненавистных лагов. Решение данной задачи — использование свободной оперативной памяти. Для этого нажмите «Пуск» > «Выполнить» и в командной строке наберите «system.ini», в результате чего должен появиться блокнот с содержимым файла инициализации системы. Найдите там строчку [386Enh] (в противном случае добавьте ее вручную) и прямо под ней вставьте следующие строки:

```
LocalLoadHigh=1
ComBoostTime=1
Com1Irq4Buffer=1024
Com2Irq3Buffer=1024
Com3Irq4Buffer=1024
Com4Irq3Buffer=1024
```

Сохраните файл и закройте блокнот.

## 6. MTU, RWIN, TTL, MSS

Что же скрывается за этими страшными аббревиатурами? Думаю, не удивлю, если скажу, что это очень важные сетевые параметры. От их настройки в значительной степени зависит и результат текущей оптимизации. Стандартом де-факто для этих параметров являются следующие значения:

```
MTU: 576
RWIN: 2144
TTL: 64
MSS: 536
```

Тем не менее, в каждом конкретно взятом случае оптимальные значения **MTU**, **RWIN**, **TTL** и **MSS** могут существенно варьироваться. Для изменения параметров нам потребуется специальная программа. Со своей стороны могу предложить пакет «ispeed», который можно найти на [www.tweak-files.com/networking](http://www.tweak-files.com/networking).

Скачиваем программку, устанавливаем и запускаем. В разделе «MTU/TPMTU setting» ставим «Max Transmission Unit» равным **576**. В «Global settings», следующем разделе, устанавливаем величину **MSS — 536** и передвигаем ползунок «RWIN multiplier» на четыре деления вправо от единицы так, что **Receive Window size** равнялся **2144**. Здесь же делаем **TTL** равным **64**. Задав стандартные параметры, сохраняем их (File, Save settings) и проводим первое пробное тестирование. Для этого, предварительно войдя в Интернет, переходим в раздел «Testing», выбираем файл для тестирования и жмем кнопку внизу — «Start Test». Таким образом, меняя параметры и производя тестирование, можно добиться довольно хорошей прибавки в скорости и более устойчивого коннекта.

Вот и все, что можно сделать для ускорения Интернета руками простого пользователя. И еще одно важное замечание: данное руководство не подходит владельцам Win- и Soft-modem'ов, так как эти устройства во многом зависят от других частей компьютера и процессора в частности. Помимо этого, полученные от «Ask Mr. Modem» данные помогут вам решить некоторые тривиальные проблемы с модемом. Например, если при звонке ваш модем настойчиво пользуется тоновым набором (как в Heroes of Might and Magic 3), то достаточно перед телефонным номером вставить обозначение импульсного набора («Pulse»), который вы получаете вместе со строкой инициализации от «Ask Mr. Modem». Если будут какие-либо вопросы, присылайте их на [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru).

CM-ONLINE

# ЗАКЛАДКИ ONLINE : ЭКОНОМЬ ВРЕМЯ ЗА ЧУЖОЙ СЧЕТ

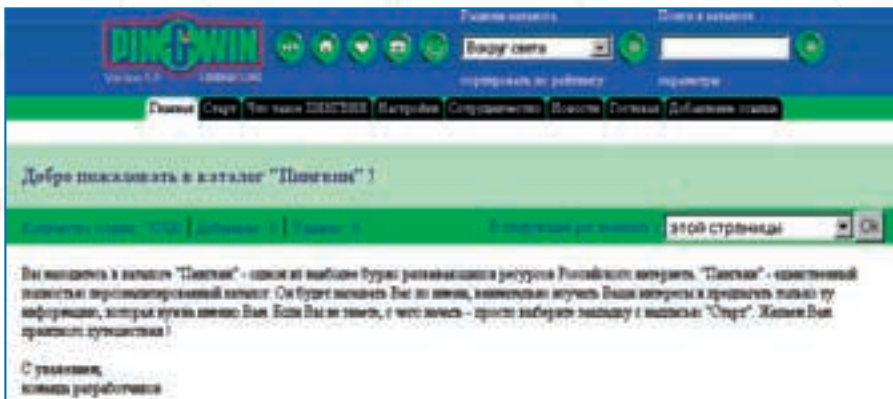
**В**еб велик и отыскать в нем что-то интересное не так уж и просто. А уж найдя какой-то полезный ресурс, хочется сохранить его адрес. Ведь не будешь каждый раз вспоминать его или делать новый запрос даже к онлайн-новым каталогам ресурсов и поисковикам Интернета. Поэтому пользователи по-прежнему делают закладки в браузере на интересные сайты (их также называют «букмарками» и «избранным»).

### Казалось бы удобно...

Но вспомните, не бывало ли ситуации, когда в гостях или игровом клубе надо срочно заглянуть на сайт с кодами или апгрейдами, а адреса-то под рукой нет! Он остался дома... И пусть современные каталоги и поисковые машины и предусматривают индивидуальную настройку под нужды пользователя,

имеют оптимальные поисковые алгоритмы, многие — узкоспециализированные, но если нужна конкретная информация и немедленно, то самым быстрым и удобным способом для ее поиска является самодельный список сайтов, составленные заранее. Так что как показывает практика, хранение закладок на своем компьютере иногда является не плюсом, а минусом такого каталога...

Но если есть какая-то проблема или потребность, то она обычно быстро удовлетворяется, а самые успешные разработчики еще и умудряются зарабатывать на помощи пользователям. Так что, наряду с онлайн-новыми хранилищами файлов, в Интернете существуют и хранилища букмарков. Для нас, пользователей, услуга хранения закладок бесплатна и окупается за счет размещения рекламы и рассылки рекламных же писем. Но с такими издержками вполне можно примириться...



Какие преимущества дает использование онлайн-ового хранилища личных закладок?

Во-первых, ими можно пользоваться с любого компьютера, подключенного к Интернету, что очень важно, в частности, для посетителей игровых клубов и интернет-кафе. Во-вторых, если что-то произойдет с домашним компьютером, и информация о закладках пропадет, то на сайте закладки сохраняются (уж утешит ли это пользователя утерявшего все остальные файлы и документы, не знаю... но все-таки и такая страховка неплоха). Конечно, можно просто осу-



Нефига париться у тетушки на даче. Парное молоко может быть и рупез, но у нас есть вещи покруче:

- технология поиска потенциальных багов в прогах на Си
- типичные моменты взлома смешанных систем. Сначала рутим никс, потом бэкдорим NTю. Учтенье записи, шары, сервисы. Короче все.
- продолжение саги о том, как кодить на Дельфи и его брате-ахробате Кайликве
- альтернативный хак работодателя, чтобы устроится на крутую работу
- все тонкости работы и настройки Фотошопа, в акценте на версии 5.5 и 6
- L!pux, QNX, четыре Винды и все это на одном винчестере. Мы расскажем как это сотворить.
- "Прекрасный новый мир" Данечки Шеповалова и его новая избирательная программа :)

http://www.gameland.ru

# Yandex® Закладки

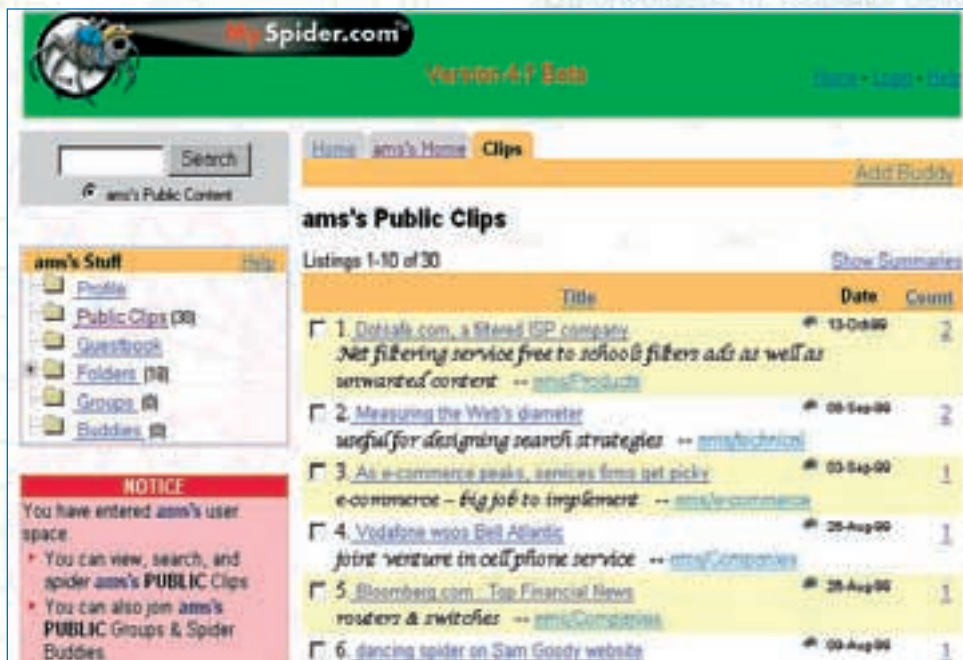
Регистрация

Мои закладки

Обратная связь

Форум

Помощь



**ams's Public Clips**

Title	Date	Count
1. Dotfile.com, a filtered ISP company Net filtering service free to school filters add as well as unwanted content -- <a href="#">amsProducts</a>	13-Oct-00	2
2. Measuring the Web's diameter useful for designing search strategies -- <a href="#">amsTechnical</a>	09-Sep-00	2
3. As e-commerce peaks, services firms get picky e-commerce - big job to implement -- <a href="#">amsCommerce</a>	03-Sep-00	1
4. Vodafone wins Bell Atlantic joint venture in cell phone service -- <a href="#">amsCompserv</a>	25-Aug-00	1
5. Bloomberg.com: Top Financial News readers & switcher -- <a href="#">amsCompserv</a>	25-Aug-00	1
6. dancing spider on Sam Goady website	09-Aug-00	1

«Закладки.ру» [www.zakladki.ru](http://www.zakladki.ru), пожалуй, первый и наиболее полноценный сервис такого рода в Рунете. Он имеет огромное количество функций включая похваленную нами выше автоматизированную загрузку на сайт закладок из браузера пользователя. Можно делиться закладками с друзьями и с Интернет сообществом, а также сделать закладки доступными для поисковой системы **Yandex** — в ответ на запрос посетителя они будут выдаваться под заголовком «Ссылки, найденные нашими пользователями». Однако, при всех преимуществах, «Закладкам.ру» подчас не хватает логичности пользовательского интерфейса, что особенно проявляется при попытке найти что-либо в чужих закладках, открытых для всеобщего обозрения.

Недовольные «Закладками.ру» могут обратиться к ресурсу по имени «Пингвин» ([www.pingwin.ru](http://www.pingwin.ru)). Пользовательский интерфейс там более симпатичный и легче в навигации.

Говоря об обнаружении своих закладок в совместное пользование, нельзя не упомя-



**MEMBER LOGIN:**

**BLINK**

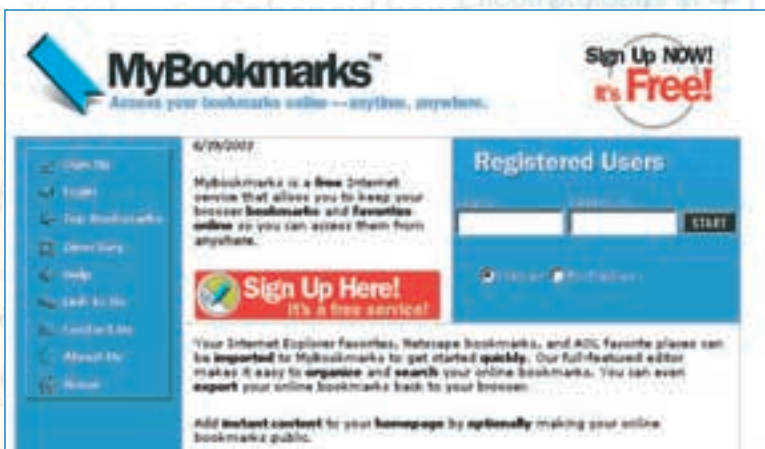
Join Blink! It's FREE!

ществлять резервное копирование букмарков и документов на какой-нибудь носитель, но это более хлопотное дело, чем собирать закладки на сайте. В-третьих, букмарки, размещенные в онлайн-овом хранилище, могут публиковаться или совместно использоваться несколькими людьми или всем Интернетом. Кстати, если публикуете на личном сайте все любимые закладки, то процесс их обновления можно автоматизировать — разместив там вместо раздела «Ссылки» свою «ячейку» в хранилище букмарков (**Favorites Anywhere**, **Blink** и многие другие ресурсы предполагают такую функцию).

Наш обзор начнем иностранных ресурсов, там это дело наиболее развито.

Если хотите поделиться с общественностью найденными ссылками, то стоит обратить внимание на **My Spider.com**. Тут каждый пользователь (**a.k.a. spider**, то есть интернет-паук) получает личное «пространство», которое и организывает по собственному вкусу — закладки, папки, гостевые книги и тому подобное. Так что если просто публиковать закладки неинтересно и захочется создать вокруг своей коллекции букмарков нечто вроде клуба по интересам, то отправляться следует на [www.myspider.com](http://www.myspider.com).

Стоит упомянуть еще о нескольких сайтах, у которых не столь богатый набор дополнительных функций. Они, возможно, привлекут внимание именно простотой работы с ними: **www.mybookmarks.com**, **murl.com** (некоммерческий проект),



**MyBookmarks™**  
Access your bookmarks online — anytime, anywhere.

Sign Up NOW! It's Free!

Registered Users



**Keyword**  
ПОИСК ПО КЛЮЧЕВЫМ СЛОВАМ  
НАРОДНЫЙ ПРОЕКТ

**www.blink.com** (который недавно прикупил и закрыл своего соперника **Bookmark box**) и, наконец, **www.favoritesanywhere.com**. Все перечисленные сайты находятся за рубежом и не гарантируют отсутствия проблем с поддержкой русского языка в комментариях к закладкам.

Ну а на портале **Yahoo** ([www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)), конечно же, есть все и тут имеется соответствующая теме обзора услуга (ищите в личном **Yahoo**). Отличительной особенностью этого хранилища является тесная интеграция с интернет-пейджером **Yahoo Messenger**. Не нужно ждать, пока закладки загрузятся в окно браузера — в окошко интернет-пейджера они загрузятся гораздо быстрее. Впрочем, даже это не сделало этот пейджер популярнее Тети Аси...

В России сайтов для хранения личных закладок гораздо меньше, их примерно два с половиной.

нать недавно открывшийся проект **Keyword** [www.keyword.ru](http://www.keyword.ru), где любой пользователь может создать свою подборку закладок и зарабатывать на этом деньги, продавая рекламные показы на страницах со своей подборкой. Нюанс с заработком — чисто российская находка...

большинство, пользователей сайтов для хранения закладок полностью или частично открывают свои коллекции для доступа всех посетителей — действительно, не жалко и кругозор свой можно показать. Со временем некоторые регулярно пополняемые усилиями простых пользователей коллекции закладок, собранные воедино на одном сайте, превращаются в гигантские каталоги Сети. Причем, в отличие от поисковых систем, такие сайты для хранения закладок отражают реальный интерес пользователей к тем или иным ресурсам. Ведь они там побывали, почитали-посмотрели, им понравилось, и люди не поленились сделать закладку и донести ее до нас. За что мы и говорим большое спасибо!

#16(97), АВГУСТ 2001

# ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Задать вопрос можно на форуме «Онлайна» на [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru) или прислать на [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru)

**?** Я прошёл **DIABLO 2** вдоль и поперёк всеми героями в одиночной игре, а как играть по сети не знаю! У меня не коробочная версия игры, и **battle.net** не работает! И вот у меня такая просьба: объясните, как играть по Сети, а также дайте пару игровых серверов или ссылки на них, а главное, чтобы вы помогли мне найти сервер для игры в **DIABLO 2**. Спасибо!

Проще всего попасть на **Battle.net** — это купить лицензионную игру и не иметь потом никаких проблем. Но раз уж у нас все так запущено, то вообще-то поиграть на **Battle.net** можно и с пиратской версией. Но... не на официальном сервере, а на подпольном — их много, см. скажем [tpi.formoza.ru](http://tpi.formoza.ru).

Но для этого придется потрудиться и вот, что надо сделать...

С нелегальной версией **Diablo 2** играть с другими игроками можно лишь на **Free Standart Game Server (FSGS)**, это — неофициальная версия **Battle.net'a**. Она отличается от официальной количеством игроков на серверах (где густо, а где — пусто...) и отсутствием ответственности кого-либо за то, что там может приключиться.

Ниже дана типичная и подробная инструкция по подключению к **FSGS**. Аналогичные тексты имеются на многих андеграундных сайтах **Diablo 2**.

1 Прежде всего, следует удалить с диска имеющуюся установку **Diablo 2**, поскольку она была инсталлирована с неверным ключом или вовсе без него.

1 Создайте новый ключ, используя любой подходящий генератор (например, **Brute Force KeyMaker**, увы, на оригинальной **Battle.Net** этот ключ не прокатит...). Если ключей выдается много, то желательно взять себе какой-нибудь не из начала списка. А то можете попасть на двойника...

1 Установите **Diablo 2** в варианте **Multiplayer** или **Full** (около 1,5 Гб), используя ключ из пункта 3.

1 Теперь (не ставя никаких кряков с диска!) ставим официальный патч **D2Patch\_103.exe**.

1 А вот уже после этого меняем исполняемый файл игры на крякнутый, проверив, чтобы он был для нужной версии (**1.03**). Некоторые специалисты по **Diablo 2** рекомендуют также скопировать со 2-ого диска файл **D2music.mpq** (около 240 МБ) в папку **Diablo 2**, тогда нам больше не потребуется **CD...**

1 Пришло время скачать специальную программу-клиент **FSGS Connect** для подключения к сети серверов **FSGS**. Установите ее, выберите **Diablo 2**, поищите предустановленные сервера.

Если серверов не видно, то жмите пункт **Other Server>Enter IP Manually** и пропишите [game.kuban.ru](http://game.kuban.ru) или **Z o n e . R u (195.34.34.30)** — это пара густонаселенных неофициальных серверов Украины и России. И теперь, конечно, жмем на **Connect**

1 Запускаем **Diablo 2** и выбираем пункт меню **Other Multiplayer**, далее **Open Battle.Net**.

1 Регистрируемся и играем.

Все упомянутые утилиты можно найти на многих сайтах или в директории сервера [ftp://game.kuban.ru/Games/Diablo2](http://ftp://game.kuban.ru/Games/Diablo2).

Но еще раз подчеркнем — лицензионный вариант или официальный **Battle.Net** все-таки лучший выбор. Со мной солидарны и посетители нашего форума. Вот, скажем, как прокомментировал мою переписку по **FSGS chimaera (chimaera@omen.ru)**: «Несмотря на возможность играть на неофициальных серверах, я скажу следующее: «Игра на б-нете НЕСРАВНИМО лучше» :) Для успешной игры на нем требуется немного — жалкие 30 баксов для покупки лицензионной версии». И это — верно, добавим мы...

**?** Как запустить bot для CS, который был выложен на вашем CD. Из readme я ничего не понял! ПОЖАЛУСТА СКАЖИТЕ!?

Речь идет об очень популярном ныне **PodBot'e** и тема эта заинтересовала многих посетителей форума. Вот какой совет в итоге получил непонятливый геймер: надо переписать всё содержимое архива в папку **cstrike\podbot**, затем заменить в основном каталоге **CS** файлы **liblist.gam** и **cs10liblist.gam**, взяв новые из архива **PodBot'a**.

После чего набивать в консоли команду **addbot** и так далее...

Вот и вся наука, а дополнительные вейпоинты, кстати, ставятся в ту же папку, что и **PodBot** (т.е. в нашем примере — **cstrike\podbot**).

CS-ONLINE



Отдыхать, учиться, зарабатывать деньги, мелко 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  
**ГАНЕР**  
#5



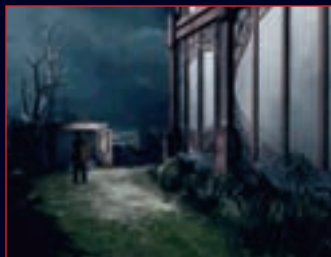
Максим  
Зяц

# ALONE IN THE DARK 4

## Прохождение игры

Продолжение. Начало в номере 15(96) за август 2001 года.

Спустившись по ступенькам, ведущим от дверей особняка в сад, мы поворачиваем направо и идем по полутемной аллее (напомню еще раз: все направления даются относительно главного героя; «направо» в данном случае означает «в левую часть экрана»). Несмотря на жутковатые декорации, по пути на нас никто не нападает — все еще впереди. Добравшись до каменного сарайчика с распахнутыми решетчатыми воротами, внутри мы находим 3 аптечки и баллончик для огнемета. Больше в саду нет ничего интересного. Возвращаемся назад и бронзовым ключом открываем ворота, которые находятся напротив дверей особняка. За воротами нас уже поджидают два монстра. Расправившись с ними (огнемет, как и фонарик, можно наклонять вниз, удерживая клавишу **↓**), мы спускаемся вниз по лестнице



и поворачиваем налево. Еще одна лестница и еще один монстр. Поджарив его, мы спускаемся по ступенькам — и тут внезапно появляется еще одна хищная тварь. Главное — не позволить ей застать нас врасплох. Свернув направо, мы начинаем обходить каменную террасу. Заворачиваем за угол, поджариваем внезапно появившегося перед нами монстра, заворачиваем за угол еще раз и спускаемся вниз по лестнице справа. Внизу бродят трое зом-

би, но эти медлительные твари как будто специально созданы для того, чтобы от них избавлялись с помощью огнемета. Бежим прямо. Миновав арку, сворачиваем по тропинке к воротам, и перед каменной беседкой нас настигает очередной ролик — наступающие зомби. Подлость заключается в том, что способность управлять нашим персонажем мы вновь обретаем лишь



в тот момент, когда зомби находятся уже на расстоянии вытянутой руки. Избавившись от трех оживших мертвецов, мы проходим мимо каменной беседки и под аркой встречаем еще двух зомби. Оказавшись на развилке (направо — запутавшийся стропами в ветвях дерева парашют, место старта игры; налево — запертые ворота с кодовым замком), мы идем налево. Теперь у нас есть код для замка — он выгравирован на металлической пластинке, лежащей за портретом в холле особняка. Итак, две «скобки», «звезда» и косматая «туманность»... Ворота открываются, и мы выходим за пределы особняка.

Стоит сразу же обернуться назад и обыскать висящее на воротах «убитое тело мертвого человека». В результате мы получаем две аптечки (поверьте, они будут весьма и весьма полезными) и еще один баллончик для огнемета. Проходим по

мосту. Здесь нас настигает очередное радиосообщение от Элин, и сразу за ним — три мелкие твари. Для того чтобы быстро избавиться от них достаточно опустить (!) огнемет вниз и быстро провести огненной струей из стороны в сторону. На выходе с моста нас встречает еще одна мелкая тварь и ее собрат покрупнее, внезапно материализовавшийся из воздуха. Покончив с мелочными разборками, мы идем дальше... и в этот момент воздух раскалывает оглушительный грохот. Судя по всему, у нас за спиной рухнул мост. Ну да, так и есть. Хорошо еще, что не под нами... Проходим вперед и вскоре видим каменные ступени, отрубленную голову, лежащую на земле в луже крови, и связку медальонов, забрать которые не позволяет досадный баг игры. Поднявшись вверх по ступеням (как раз в это время Карнби одолевают разные мысли, отображающиеся на экране в виде текста), мы оказываемся в кругу камней. Таинственные символы, алтарь в центре — все это безумно напоминает место, приспособленное для проведения магического ритуала. Но прежде всего нужно сориентироваться по сторонам света. Подходим к большому камню в верхней части экрана, нажимаем на **□** и обозначаем его как «север» (**North**). Если с ориентацией на местности возникает



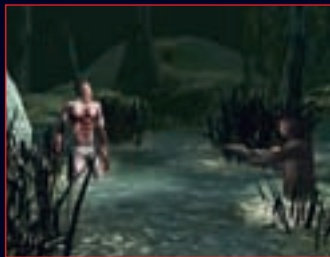
проблема, достаточно просто взглянуть на карту (клавиша **↵**) — все сразу встанет на свои места. На связь выходит Элин, которая просит Карнби описать ей метки на камнях, начиная с северного. Порядок посещения камней следующий: север, юго-восток, запад, юго-запад, восток, северо-восток. Взглянув на камень **(□)**, мы каждый раз должны связываться с Элин **(E)**, и она будет сообщать нам новое направление. А для того чтобы начать решение этой головоломки заново, достаточно выйти из круга камней на лестницу и затем вновь вернуться обратно. Да, кстати, до восточного камня может доноситься угрожающее рычание и сопение. На него можно не обращать внимания — нападать на нас пока что никто не собирается. Тут другие заботы... Когда, наконец, мы заканчиваем обход камней и в последний, шестой раз докладываем Элин обстановку, выясняется, что сегодняшняя ночь — единственно возможная для проведения магического ритуала. Делать нечего, придется немного поколдовать. Для того чтобы узнать порядок слов магического заклинания нам придется обратиться к диктофонной записи. Отыскав диктофон в **Inventory** и воспользовавшись опцией «Consult», мы вслушиваемся в текст заклинания, стараясь запомнить короткую фразу на непонятном языке. Из последующего сообщения выясняется, что произносилось она уже не раз, но безрезультатно — день, вернее, ночь была неподходящей. Запомнив тарабарский набор звуков, мы подходим к восточному камню, нажимаем на клавишу **□** и начинаем вводить порядок слов магического заклинания. Порядок этот меняется от игры к игре, так что привести его здесь, увы, не представляется возможным. В случае, если заклинание было произнесено пра-

вильно, в лучах яркого света на алтаре появляется каменный диск и статуэтка быка. Забрав и то и другое, мы спускаемся вниз по лестнице и поворачиваем налево. Путь этот приводит нас к очередной лестнице. По дороге с нами связывается Элин, которая говорит о том, что ей позарез нужен только что обретенный каменный диск. Назначив встречу, мы спускаемся вниз по ступеням.

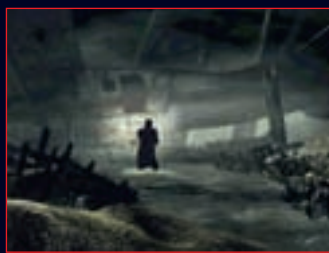
У входа в пещеру нас поджидает целая стая мелких тварей, но вот странно — ни одна из них не нападает. Наоборот, едва увидев нас, монстры опросты бросаются в темноту. Странно... Крошечная пещера абсолютно пуста, а вот на выходе из нее уже дежурит гигантский скорпион. Очень неприятная тварь: выше человека ростом, с мощными челюстями и отвратительной способностью становиться невидимой. Определить местонахождение гигантского скорпиона до атаки можно лишь по тени, которая «сама по себе» скользит по песчаному берегу. Ну а дальше события развиваются по стандартной схеме: готовим огнемет и поджариваем противника на медленном огне, не позволяя ему напасть. Слева от выхода из пещеры находится лестница, взобравшись по которой, мы становимся обладателями целого ящика ракет. Жить стало лучше, жить стало веселее... Спускаемся вниз и заходим во вторую пещеру, которая находится напротив первой и также абсолютно пуста. Поднявшись вверх по ступенькам в дальнем конце пещеры, мы выходим к болоту. В мутно-зеленой воде расхаживают целые толпы зомби, на большинство из которых попросту жалко расходовать боеприпасы. Поступим так:



не устраивая глобальной зачистки территории, будем избавляться лишь от той нечисти, которая сама лезет под ноги да еще и напасть пытается. С первого взгляда кажется, что заблудиться на болоте — задача проще простого; но первое впечатление обманчиво. Вдохнув, заходим по пояс в гнилую воду и, разогнав столпившихся возле берега мертвецов, идем вперед и налево. Сворачивать налево мы будем каждый раз, на любом повороте — и в результате окажемся прямо возле потерпевшего аварии самолета. Корпус еще не успел погрузиться в болотную жижу, поэтому у нас есть великолепный шанс немного пошарить в салоне. Внутри мы находим 3 аптечки, кусачки, голубую линзу, коробку ра-



кет и, если повезет, связку амулетов. После этого можно заглянуть в кабину. Странно, рация все еще работает... да и пилот жив!!! Очнувшись, он понимает, что ему



уже вряд ли удастся выбраться отсюда — и словно в подтверждение его слов самолет начинает стремительно уходить под воду. У нас есть всего лишь пятнадцать секунд для того чтобы выбежать из кабины и покинуть салон. Спасти пилота при этом абсолютно невозможно. Уф! Теперь можно немного перевести дух и вернуться в центральную часть болота. Вдали виднеется каменная арка, за которой вновь начинается сухая земля.

Выбравшись из болота, мы сразу же сталкиваемся еще с одним гигантским скорпионом. Главное — не дать этой твари застать нас врасплох. Заглянув в **Inventory**, мы соединяем (опция «**Combine**») синюю линзу и фонарик. Луч света в результате приобретает фиолетовый оттенок и способность проявлять следы засохшей крови — как раз такие, которые тянутся от арки куда-то вдаль. Не выключая фонарик, мы идем по кровавым следам, по дороге подобрав валяющуюся слева связку амулетов. Перед часовой цепочка следов заворачивает направо, на деревянный настил, пройдя по которому мы оказываемся у металлической решетки. Здесь мы встречаемся с Элин, которая решительно требует отдать ей каменный диск. Да, а что мы получим взамен? Взамен нам предлагают перстень с печатью Обеда Мортон. Закончив разговор с очаровательной напарницей, мы отступаем на шаг от решетки и освещаем фиолетовым лучом фонаря большой камень, стоящий неподалеку. На камне кровью нарисован какой-то символ!!!

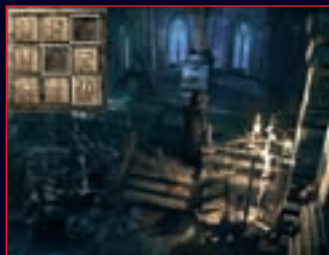
Мы вновь проходим по деревянному настилу, поворачиваем направо и направляемся



ко входу в часовню (именно отсюда время от времени доносится колокольный звон). Дверь оплетена цепями, но недаром же мы вытащили из тонущего самолета кусачки! Одно энергичное движение — и путь свободен. А сзади к нашему герою тем временем неслышно подкрадывается гигантский скорпион. Избавившись от злобной твари, мы заходим внутрь часовни.

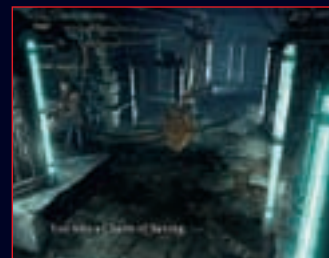
В маленькой часовне темно, мрачно, и на двери с внутренней стороны изображен еще один кровавый символ — мы убеждаемся в этом, направив на дверь фиолетовый луч фонарика. Справа от входа лежит аптечка, на возвышении в алтарной части — коробка ракет. Слева от двери находится книга — своеобразное пособие по жертвоприношениям — а рядом с книгой на стене находится панель с девятью кнопками, на которых изображены некие таинственные символы. Два из них нам уже из-

вестны: в правом верхнем углу находится картинка с камня, в центре — рис., изображенный на двери часовни. Нажимаем соответствующие кнопки (правый верхний угол панели, центр панели). Ничего не происходит. Нужен еще и третий символ — он находится в правом нижнем углу панели. После того как мы нажимаем на третью кнопку, алтарь на возвышении отъезжает в сторону, открывая секретный проход.



Спустившись вниз по ступеням, мы вскоре видим перед собой довольно странную дверь — вернее, две двери, скрепленных под углом 90 градусов. На стене справа находится небольшой пульт. Для того чтобы открыть дверь нам придется воспользоваться личной печатью Обеда Мортон. Двери поворачиваются — первая пропускает нас, а вторая закрывает проход у нас за спиной. Развернувшись назад и посмотрев на выключатель на стене справа, мы убеждаемся в том, что для возвращения обратно нам понадобится перстень с печатью Алана Мортон... которого у нас

нет. Досадно. Мы идем по проходу, стараясь не обращать внимания на жуткие звуки, заботливо продемонстрированные нам в коротком ролике. Завернув за угол, мы оказываемся перед железной дверью, которая ведет в секретную лабораторию. Внутри царит беспорядок: какие-то механизмы, клетки, выключатели, провода, куски человеческих тел — словом, полный набор рабочих предметов любого безумного ученого. В том что он безумен, кстати, сомневаться не приходится — достаточно пообщаться с результатами его экспериментов (чем мы, собственно, и занимаемся в течение всей игры) и с ним самим. Встреча эта, кстати, не за горами. Мы идем по коридору, по дороге забираем лежащую на каменном постаменте одной из клеток связку амулетов, проходим прямо, проигнорировав поворот, куда уходят змеящиеся по полу кабели — и вскоре ви-



дим перед собой Алана Мортон собственной персоной. Однако безумец не желает осознавать всю безвыходность своего по-

# ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

## РАБОТА

Сеть интернет-клубов «ПОЛИГОН» приглашает КОНСУЛЬТАНТОВ

**ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ:**

- стабильную зарплату + бонусы
- мощный карьерный рост
- возможность совмещения работы и учебы

**С нами вы приобретете навыки работы с клиентами, компьютерами, интернетом**

**НАШИ ТРЕБОВАНИЯ:** 18-25 лет, знание ПК, общительность, желание учиться, честолюбие. Опыт работы не обязателен.

**Тел. 777-0505**

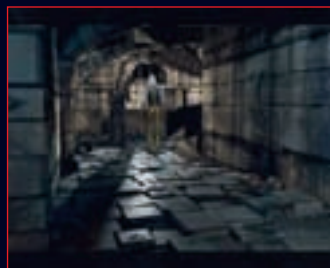
ложения, более того, он даже имеет некоторые виды на наше тело, которое должно стать мертвым сразу после его бегства. Да-да, Мортон убегает от нас, запирает за собой дверь и отключает в лаборатории электричество. Взаем, очевидно для того, чтобы нам ненароком не стало скучно, в темноте появляются монстры. Монстры необычные — чаще всего они исчезают после первого же залпа из огнемета — но все равно неприятные. Подойдя к двери, за которой скрылся «ученый», мы убеждаемся в том, что открыть ее можно лишь с помощью танка. Связываемся с Элин. Она советует нам отскатать в лаборатории три выключателя, с помощью которых мы сможем выйти на свободу, и даже направляет нас по радиции. Итак, следуя ее советам, прежде всего мы идем вдоль стены налево, к столам. Отогнав любопытных зомби, мы поворачиваем рубильник, и в результате на одном из столов загорается электрическая дуга. Какой-никакой, а источник света. Теперь мы возвращаемся ко входу в лабораторию — идем по коридору, затем прямо, минуем поворот — и вот перед нами второй рубильник. Повернув его, мы включаем установленный неподалеку прожектор. Так, уже лучше. Третий рубильник находится в конце коридора, по которому проложены провода. Нам нужно вернуться немного назад, повернуть направо (эти провода служат прекрасным ориентиром) и пройти до конца коридора. Третий рубильник запускает некую лазерную установку и, вот радость-то, убирает металлические прутья, блокировавшие выход из лаборатории. Теперь нам нужно зайти в дверь, которая находится слева от стола, и миновав «рабочие образцы» учено-маньяка, добраться до выхода и покинуть лабораторию.

Элин сообщает нам о том, что ей удалось открыть люк, ведущий из подвала особняка в замний сад. Этим нам еще предстоит воспользоваться, пока же Эдварду Карнби нужно миновать длинный подземный проход. Сразу договоримся не обращать внимания на время от времени трясающиеся стены, непонятно откуда доносящиеся звуки и прочую мишуру. Более того, ради экономии боеприпасов не стоит обращать внимания даже на местных обитателей. По мере нашего продвижения по подземному коридору (бесконечно длинная лес-

тница вниз, затем сам туннель и, наконец, такая же длинная лестница наверх) с потолка градом будут сыпаться злобные пауки, мимо которых можно просто пробежать. Весь путь не таит в себе никаких сюрпризов — бежим вперед, не останавливаясь ни на секунду и не обращая внимания на безуспешно пытающихся догнать нас пауков. Погоня исчезнет сразу же после того, как мы поднимемся по длинной лестнице в конце туннеля и выйдем в небольшую пещеру.

Повернув налево, мы открываем дверь и попадаем в комнату с радиостанцией — ту самую, которую мы уже видели из подвала через круглое окно в двери. Дверь эта находится справа от стола, и она по-прежнему заперта. Ну а на столе помимо радиостанции стоит еще и старинный магнитофон, на катушках которого записан один весьма любопытный разговор. Прослушав записи, мы возвращаемся в небольшую пещеру и открываем дверь, которая находится прямо напротив лестницы (справа от сломанного трактора). Мы попадаем в уже знакомый подвал особняка. От двери идем направо, по направлению к сваленным у полукруглого окна ящикам... и здесь нас догоняет старый индеец Эденшоу. Непонятно, откуда он здесь взялся и как нашел нас — главное заключается в том, что по его информации Алан собирается именно сегодня совершить ритуал, и для того чтобы остановить его у нас осталось уже не так много времени. Справа от ящиков находится лестница, которая ведет к открытому Элин люку. Закончив разговор с Эденшоу, мы поднимаемся наверх, в зимний сад.

Кто должен обитать в зимнем саду полузаброшенного особняка на таинственном острове? Правильно, монстры. На этот раз



вместо хищных растений на нас нападают уже знакомые юрких твари с длинными острыми жалами. Они панически боятся света, поэтому мы расстреливаем их не отходя от люка, удерживая на почтительном расстоянии при помощи фонарика. После этого стоит немного побродить по большому помещению. На полках лежит коробка патронов для дробовика, в шкафу среди кучи разного хлама — аптечка. Собрав все это, мы переходим к противоположной стене помещения и поднимаемся по лестнице на узкий металлический балкончик. Непонятно почему здесь находится статуя, которую мы должны оттолкать к лестнице и скинуть вниз сквозь проем в ограждении. Спустившись по лестнице, мы изучаем разбросанные по полу осколки и на-



ходим статуэтку медведя и перстень с печатью Алана Мортон. Для чего нам была нужна эта печать? Правильно, открыть двойную дверь в секретном проходе между часовой и лабораторией. Да-да, мы возвращаемся обратно! Придется вновь проделать весь путь по подземному туннелю (по счастью, пауки куда-то исчезли и нападают на нас только один внезапно возникший из воздуха монстр), пройти через лабораторию (на этот раз пустую) и установить перстень с печатью на пульт справа от поворотной двери.

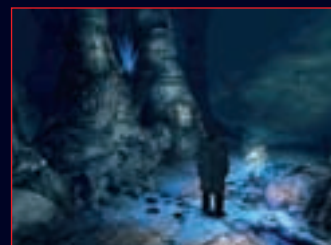
Вот это новость: оказывается, справа за дверью находится еще один проход. Ну как не заглянуть туда? Карнби, впрочем, проделает это даже без нашей помощи. Мы попадаем в некую загадочную пещеру и встречаем там Элин. Она помогает нам перевести надписи на камнях, установленных вдоль стен пещеры, после чего на время присоединяется к нам. Мы ведем наших персонажей по туннелю, затем проходим по мосту и заходим в ярко освещенный факелами коридор на другой стороне

пропасти. В правой стене этого коридора имеется ниша. Подняв деревянную крышку, мы находим целый склад боеприпасов и снаряжения: электрический пистолет (Lightning Gun) и зарядное устройство к нему, 4 аптечки и 5 амулетов для сохранения игры. Не к добру такая щедрость, ох,



не к добру. Миновав коридор, мы вновь встречаем Алана, который увлеченно колдует у каменных ворот. Здесь к нашим героям присоединяется неведомо откуда появившийся Эденшоу. Он пытается образумить своего хозяина и умоляет его остановить ритуал... все без толку. Сильным ударом Алан Мортон отбрасывает верного слугу и заканчивает заклинание. Ворота распахиваются и втягивают в Мир Тьмы ученого-безумца и Эдварда Карнби.

Всем поклонникам фильмов «Чужие» посвящается... Никто не знает, почему Мир Тьмы так уж похож на логово инопланет-



# www.gameland.ru

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

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

www.gameland.ru


**(game)land**

о п л л е

HOME ЧАТ ФОРУМЫ ПОИСК ПИНКИ О КОМПАНИИ

НОВОСТИ ИГРЫ РС SONY SEGA NINTENDO X-BOX СВЕЖИЕ НОВОСТИ


Игр: 1706  
демо-версий: 227  
алдейтов: 136

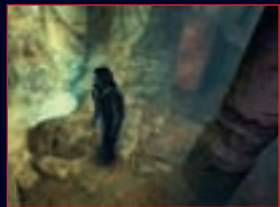
ных монстров, но декорации говорят сами за себя. Здесь почти не будет хитрых головоломок и бесцельного хождения с одной локации на другую, зато в избытке будут монстры всех сортов и размеров. Нет ни малейшей надежды избавиться от них — есть только возможность где шагом, где бегом продвигаться вперед, уворачиваясь от врагов и время от времени расчищая себе путь. Электрический пистолет здесь — наше главное оружие. В первых, это очень быстрое и мощное оружие, способное в считанные секунды избавить нас от целой толпы монстров. Во-вторых, в этой пещере мы сможем найти для него сколько угодно «боеприпасов» — наше зарядное устройство способно перерабатывать попадающиеся тут то тут там голубые кристаллы, а те, в свою очередь, буквально через несколько секунд вновь появляются из ниоткуда. Помимо пистолета самой полезной частью нашей экипировки здесь будет карта (клавиша ). Чаще всего у пещер есть только один вход и один выход, но, удирая от погони, ничего не стоит заблудиться среди причудливых поворотов. Здесь на помощь и приходит карта — сверяясь с ней, мы всегда сможем точно определить свое местоположение. Вводная часть закончена. Готовы? Делаем глубокий вдох... и вперед!!!

Не имеет смысла подробно рассказывать обо всех пещерах, по которым мы будем пробегать. Их будет очень много, и отличаться друг от друга они будут лишь размерами да разнообразностью монстров. Но рано или поздно мы должны добежать до



закрепленной на скале веревки и, держась за нее, начать продвигаться по узкому каменному карнизу. Как раз в этот момент неведомо откуда появившийся Алан обрезает веревку, предоставив Эдварду возможность упасть на дно глубокой пропасти. Не вышло... Мы приземляемся на небольшую каменную платформу внизу и заходим в ближайшую пещеру. Здесь нет монстров, а на полу лежит скелет в полуистлевшей одежде. Рядом с ним мы находим дневник, импульсное ружье (**Photoelectric Pulsar**) и металлические фляжки. Изучив записи в дневнике, мы возвращаемся на каменную платформу и спускаемся вниз по свисающей слева веревке. Отбывая от бесчисленных монстров, поднимаемся вверх по лестнице и вновь встречаем Алана. Он решительно не желает общаться с нами. Забрав лежащие слева амулеты, мы бросаемся в погоню и, миновав несколько пещер и несколько десятков монстров, наконец-то загоняем врага в угол. Справедливость восторжествовала — на этот раз Алан покидает место встречи дале-

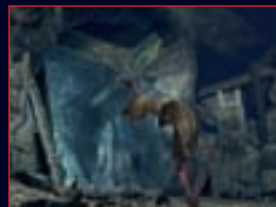
ко не по своей воле. Неведомо откуда появившийся монстр на поверку оказывается Обедом Мортонном. Он хватает своего незадачливого родственника в охапку и вместе с ним спрыгивает в пропасть. По окончании ролика мы переходим в следующую пещеру, идем по проходу и взбираемся вверх по веревке. На мосту нас вызывает на связь Джонсон. Ему-то что здесь надо? Миновав следующий проход, мы попадаем в большую пещеру, трещины в полу которой заполнены кипящей лавой. В этом климате как нельзя лучше чувствуют себя гигантские скорпионы, отбиваться от которых нам предстоит на пути к выходу. Еще один мост и еще одно сообщение от Джонсона — похоже, за нами собираются прислать вертолет. Ладно, до этого еще нужно дожить. Сразу после сеанса радиосвязи на нас устремляется целая толпа мелких тварей. Избавившись от них, мы вскоре попадаем в большую пещеру, похожую на несложный лабиринт. Ориентируясь по карте и время от времени взбираясь (клавиша ) на каменные выступы и спрыгивая с них, в дальнем конце пещеры мы идем налево (на этот раз на карте обозначены два выхода, нам нужен западный). У выхода нас подстерегает бесконечно пополняющаяся стая собак, пробиться через



которую не легче чем через кирпичную стену... разве что у стен не бывает зубов. В следующей пещере после сеанса связи с Элин одна из каменных «колонн» падает при нашем приближении, образуя удобный мостик. Перебравшись на другую сторону пропасти, мы идем направо и наполняем металлические фляжки водой из светящегося источника. Теперь эти фляжки способны исцелять раны не хуже любой аптечки. Вернувшись к упавшей колонне, мы доходим до каменного круга на полу пещеры и сворачиваем направо, в проход. В следующей пещере, маленькой и полутемной, находится алтарь с основаниями трех статуй (голова одной из них уже установлена на место), закрытые ворота и множество мумий.

Идем направо и спускаемся вниз по веревке. На камнях в центре большой пещеры лежит голова одной из статуй... а неподалеку от нее бродит Алан Мортон, также превратившийся в монстра. После всего что нам пришлось вытерпеть по дороге сюда, сражение с главным врагом кажется до смешного простым. Разумеется, убить Мортонна обычным оружием мы не сможем — для этого нам потребуются колья, спрятанные в проходе в юго-восточном (по карте) углу пещеры. Монстр довольно медлителен и не может угнаться за бегущим Эдвардом, однако и в проход его пускать тоже не

хочет. Стоит нам попытаться подойти к колю, и Мортон займет оборону в проходе и будет отбрасывать нас назад всякий раз, когда мы попытаемся приблизиться. Достаем импульсное ружье (или что там осталось от нашего арсенала), наводим его на врага и, дождавшись пока накопится достаточный заряд, несколько раз стреляем в монстра. Как уже говорилось выше, Мортонна нельзя убить обычным оружием, но вот ранить — запросто. После нескольких выстрелов он падает на пол, и у нас появляется великолепная возможность добежать до колья. Схватив его, Карнби превращается в индейского воина и уже без нашего участия убивает своего врага. Однако история еще не закончилась. Мы подбегаем к камням в центре большой пещеры и забираем лежащую на них голову статуи. После этого нужно подняться в пещеру с алтарем и установить ее на средний постамент (подходить к алтарю удобнее со стороны




ворот). Внезапно появившаяся в пещере Элин устанавливает на алтарь третью, последнюю голову, и ворота распахиваются. Эдварду советуем нам бежать к вертолету, сам же он остается на Острове Теней, который перестает существовать буквально через полминуты. Мы улетаем, увозя с собой воспоминания о пережитом кошмаре. И что-то подсказывает нашим героям, что их приключения еще не закончились...

### История 2: Элин Седрак

После ночного прыжка в неизвестность Элин Седрак (27 лет, этнолог, профессор Бостонского университета) приземляется на крышу таинственного особняка. Девушка близка к панике, и ее можно понять: из всего снаряжения с собой у ней имеется только фонарик. А тут еще этот дом... Нет, положительно, ей не стоило отправляться в эту поездку. Мы идем по карнизу, и вскоре на связь выходит Карнби, который обещает в скором времени вытащить нас из этой переделки. Но для начала нужно где-то спрячаться, к примеру — в особняке. ярко освещенное окно не заперто. Открыв его, мы попадаем в спальню старой миссис Мортон. Старушка практически ничего не видит. Изрядно напугав ночную гостью рассказами о «созданиях тьмы», она отдает ей ключ Обед Мортонна и просит проверить дальний угол комнаты. Час от часу не легче! При нашем приближении рисунок ковра оживает, и вот уже гигантская змея-призрак уворачивается от луча нашего фонарика. Что же делать?! А впрочем... есть одна идея. Что если использовать наш фонарик в качестве оружия? Получилось! Несколько раз попав в луч

# КОНКУРС

## ВЫИГРАЙ НОВЫЙ, МОДНЫЙ СОТОВЫЙ ТЕЛЕФОН GSM LG-200!

Напиши названия   
в которые можно играть  
на телефоне GSM LG -200.

Сделать выбор всегда сложно. Особенно, когда выбираешь телефон. На прилавках лежат десятки моделей и у каждой из них десятки функций (большинством из которых мы не пользуемся). Компания LG предлагает оптимальный телефон GSM LG-200. В нем сочетаются все самые важные функции, удобный интерфейс и модный дизайн. Вес всего 89 г.



### Основные функции телефона:

прием SMS, переадресация вызова, ожидание вызова, калькулятор, вибровозвон, календарь, записная книжка на 40 номеров, 32 мелодии, 7 игр, батарея Li-ion 600 mAh. Размер 106x44,7x19,7.

Ответы присылайте по адресу:  
[konkurs\\_lg@mconline.ru](mailto:konkurs_lg@mconline.ru)

света, змея исчезает. Теперь оглядимся немного. На столике лежит связка амулетов, в углу возле кровати — аптечка, на комодике у окна — журнал. Забрав все полезные предметы, мы выходим в очень знакомый коридор и со всех ног бежим к



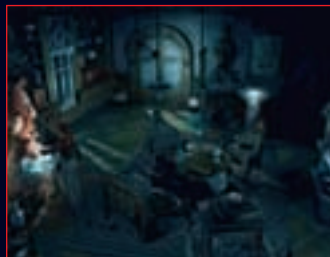
дальней двери, возле которой на стене находится выключатель. После того как в коридоре загорается свет, монстры исчезают. Теперь можно перевести дух и немного оглядеться. Мы находимся в коридоре третьего этажа, и запертая дверь перед нами ведет на северную лестницу особняка. Вот только где бы еще найти ключ? Вернувшись к развилке (она находится на полпути к спальне миссис Мортон), мы поворачиваем направо и открываем первую же дверь по правой стороне коридора. От



двери бежим прямо, стараясь отгонять нахальных монстров лучом фонарика, затем поворачиваем налево и в комнате с двумя дверями забираем лежащие на столе амулеты. Выходим в дверь, которая находится напротив стола. Похоже, монстры сегодня веселятся вовсю — аж стены трясутся. Миновав пустой коридор, мы заходим в следующую комнату и, отгоняя шустрых тварей лучом фонарика, забираем лежащий на столике ключ.

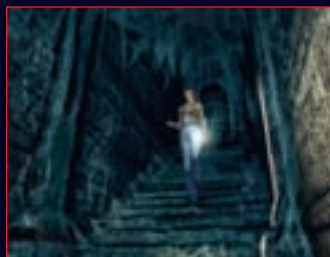
Теперь можно возвращаться в коридор, ведущий к спальне миссис Мортон. Подойдя к двери рядом с выключателем (дальняя левая дверь в Т-образном коридоре), мы открываем ее ключом и выходим на винтовую лестницу. Монстров здесь нет — даже как-то непривычно. Спустившись на второй этаж, мы подходим к двери и подслушиваем весьма любопытный разговор, который происходит за ней. После этого мы спускаемся на первый этаж и выходим в крошечный коридор с четырьмя дверями. Открыта только одна из них — та, что находится слева. За ней находится небольшой музей особняка. Журнальный столик с удобными креслами, разнообразные статуи и трофеи, развешанные на стенах... Нам приходится сделать над собой определенное усилие, для того чтобы погасить свет. Мы старались не зря — основание статуи, которая находится слева от журнального столика, светится в темноте тусклым светом, а внутри тайника лежит револьвер. Как раз то, что нам нужно! Вот только как бы его достать? Но и здесь удача улыбается нам: ключ Обеда Мортон, который отдала Элин старушка, подходит к замку на постаменте статуи. Через секунду мы становимся обладателями шестизарядного револьвера — и в комнате сразу же появляется монстр. Не будем

тратить на него патроны: добежав до двери в противоположном конце комнаты, мы выходим в коридор и видим там типа, как две капли воды похожего на Обеда Мортон. Вот только общаться с нами он не желает — наоборот, буквально спасается



бегством. Бежим следом? Конечно! Коридор заворачивает за угол; открыв дверь, мы попадаем в главный коридор первого этажа. Вот только куда подевался наш гостеприимный хозяин? Проходя по коридору, мы замечаем слева от лестницы дверь с буквами «Н.М.». За дверью начинается еще один длинный коридор, в дальнем конце которого мы встречаем мистера Мортон. После короткого разговора он стреляет в Элин ампулой со снотворным...

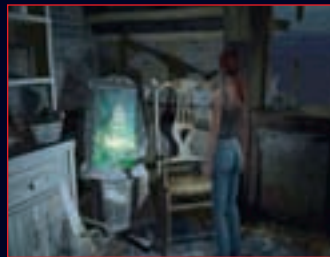
...и девушка приходит в себя в незнакомой полутемной комнате. Интересно, куда подевалась ее куртка? :) Связавшись по радиации с Карнби, мы зажигаем свет (выключатель находится справа от кровати) и начинаем исследовать комнату. Слева от высокого зеркала лежат три аптечки и ключ-многогранник, на табуреточке справа — амулеты для сохранения игры. Собрав все это, мы открываем секретную дверь-зеркало и спускаемся вниз по ступенькам. Еще одна дверь, а слева от нее в углу лежит дробовик. Ну вот, совсем другое дело! Открыв дверь, мы спускаемся по второй лестнице в подвал особняка. Как и следовало ожидать, путь этот заканчивается ту-



пиком: ведущая в комнату с радиостанцией дверь заперта. Заглянув в глазок, мы видим, как Обед Мортон связывается с кем-то по радиации, пытаясь вызвать помощь... и как внезапно появившийся в комнате человек (Алан Мортон, конечно) оглушает его ударом в челюсть. Подобрыв лежащую возле двери аптечку, мы возвращаемся назад, в комнату с зеркалом-обманкой. Поднимаясь вверх по лестницам, мы слышим рев монстров, а сами они, опоздав буквально на несколько секунд, появляются у нас за спиной в тот момент, когда мы уже заходим в секретную дверь.

В комнате мы встречаемся с Карнби, который помогает Элин забраться через люк на чердак. Там нас ожидает сюрприз. Неведомо откуда появившийся в зеркале призрак по имени Де Серто предлагает Элин сделку: она находит и приносит ему украденное дворцом Эденшоу зеркало, а призрак взамен называет ей имя ее отца. Заманчивое предложение. Законив разговор с призраком, мы открываем дверь и выходим с чердака. Знакомая комната с двумя дверями — именно здесь на

столе лежали амулеты. Вот только монстров сейчас нет. Идем прямо, заворачиваем за угол и выходим в Т-образный коридор, ведущий к спальне миссис Мортон. Вот досада: когда мы закрываем за собой дверь, ручка от нее остается у нас в руках.



Похоже, больше этим маршрутом воспользоваться уже не удастся. Мы вновь подходим к двери рядом с выключателем в дальнем конце левого отрезка коридора и спускаемся вниз по винтовой лестнице. На площадке второго этажа тихо — похоже, за дверью сейчас никого нет. Почему бы не попробовать открыть ее? Результат оказывается довольно неожиданным: мы действительно оказываемся в коридоре второго этажа, но только открывать дверь для этого не приходится — неведомая сила телепортирует нас сквозь нее.

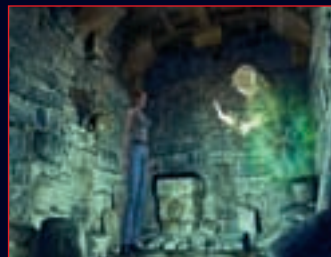
Дверь с коричневыми вставками слева по коридору ведет в «двухъярусный» кабинет. Включив свет (выключатель находится слева от двери) и забрав лежащую справа от двери аптечку, мы проходим в середину комнаты и видим стоящее на комодике зеркало. Уж не то ли, о котором говорил Де Серто? Забрав зеркало с собой, поднимаемся по ступенькам к письменному столу и поднимаем лежащий под ним гранатомет. Арсенал постепенно расширяется, единственная проблема — нехватка патронов. Кстати, если пройти в дальний угол комнаты, перед нами с диким ревом появится монстр... и сразу же исчезнет. Это он так, просто пугает. Шуточки... Мы возвращаемся обратно в коридор и идем вперед до развилки. Внезапно изпод ближайшей двери начинает течь кровь, а с потолка градом падают пауки. Лучшее, что мы можем сделать — спасаться бегством. Повернув направо, мы открываем вторую по счету дверь с левой стороны коридора и попадаем в спальню с стеклянным потолком. Через некоторое



время Карнби предостерегает столкнуться здесь с монстром-осьминогом, но нас почему-то никто не трогает. Беспрепятственно забрав лежащую на каминной полке связку амулетов и коробку патронов на столике слева, мы заходим за ширму, установленную справа от кровати. Здесь висит еще одно зеркало, и появившийся в нем Де Серто усиленно заманивает нас в Зеркальке. Последовав его совету, мы проходим сквозь стекло, и призрак решительно требует, чтобы ему отдали его зеркало. Однако что-то в его тоне настораживает... и не зря. Если послушаться Де Серто и действительно отдать ему зеркало, призрак убьет Элин, и на этом игра будет за-

кончена. Однако есть еще один вариант: отказаться и швырнуть зеркало в физиономии призрака. В результате зеркало разобьется и Де Серто исчезнет, оставив нам статуэтку бизона. Связавшись по радиации с Карнби, мы выходим из-за ширмы и под стеклянным потолком встречаем старого индейца Эденшоу собственной персоной. Посоветовав нам как можно скорее посетить кабинет Обеда Мортон, он исчезает. Нас ждет еще один сеанс связи с Карнби, после чего мы выходим из спальни через дверь, ведущую в холл (она находится справа от той, через которую мы пришли).

В холле Элин уже дожидается голодный монстр. Подстрелив нахала, мы спускаем-



ся на первый этаж и внимательно осматриваем установленное напротив лестницы зеркало. Отметив в памяти отсутствующую деталь в богато украшенной раме, мы подходим к камину и забираем лежащую слева коробку патронов. Теперь нам нужно выйти в коридор (двойная дверь справа от лестницы). В коридоре нас уже поджидают монстры. Кое-как отстрелявшись, бежим направо и открываем дверь в конце коридора. Здесь бродят два зомби. Израсходовав на них дефицитные боеприпасы, заходим в дверь справа по коридору (в углу, напротив входа в музей).

Ну вот мы и в кабинете. Зажигаем свет и начинаем обходить комнату по часовой стрелке. Вскоре мы видим небольшой круглый столик и лежащую на нем коробку патронов. На стене напротив столика висит довольно большое зеркало. Присмотревшись к нему повнимательнее, мы видим трещину. Так, а что если разбить это зеркало? Пару раз стреляем из револьвера и, вуа-ля, за осколками стекла обнаруживается тайник. Изучив хранящийся там дневник, мы собираемся еще раз навестить миссис Мортон... но как раз в этот



moment в комнате гаснет свет и из воздуха материализуются две «собачки». Сразу они не нападают: для начала прячутся в шкафу, рычат и раскачивают дверцы. Покончив с ними, мы выходим из кабинета — и волшебным образом переносимся в спальню миссис Мортон.

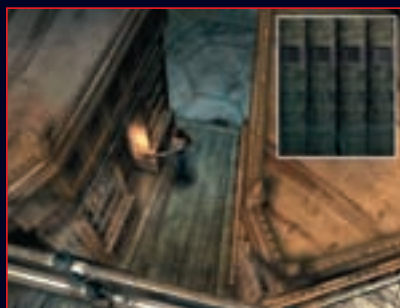
Старушка отдает нам стеклянную призму, которую нужно отнести в двухъярусный кабинет. Покинув спальню миссис Мортон, мы открываем дверь в дальнем конце коридора и спускаемся по винтовой лестнице на второй этаж. Дверь с коричневыми вставками — первая слева по коридору, в котором нас терпеливо ждут два

монстра. В кабинете мы гасим свет и устанавливаем призму в проектор, стоящий напротив письменного стола. После этого мы устанавливаем в проектор наш фонарик (из **Inventory**, посредством опции «Use») и смотрим небольшой ролик с участием Ала-



на Мортон. По окончании просмотра мы получаем металлический куб с выгравированными на нем цифрами «1991». Запомним эту подсказку, мы покидаем духъярусный кабинет и возвращаемся на винтовую лестницу. Спустившись на первый этаж и подстрелив двух зомби в коридорчике с четырьмя дверями, мы заходим в библиотеку (двойная дверь справа).

Оказавшись в библиотеке, прежде всего мы должны зажечь свет. Прямо напротив двери находится письменный стол. 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). Рядом с подставкой на полу валяется коробка гранат. Очень скоро они нам понадобятся... За письменным столом стоят два шкафа с книгами. Мы подходим к дальнему шкафу и примерно посередине его видим четыре достаточно необычных книги — в них вращаются диски с цифрами. Набираем число, выгравированное на металлическом кубе из проектора, — «1991». В шкафу открывается секретная дверь. Внутри потайной ниши мы находим табличку с древними письменами, три аптечки, связку амулетов (или, если повезет, три коробки гранат), а также рычаг. Прежде чем повернуть его настоятельно рекомендуется сохранить игру. В центре библиотеки из пола поднимается стеклянный цилиндр, внутри которого сидит самый на-

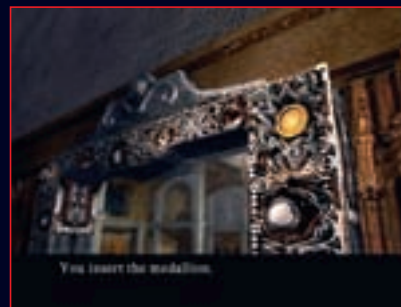


туральный демон. И что самое обидное — при виде Элин он разбивает хрупкую преграду и нападает на нее. Выйти из этого боя без потерь вряд ли удастся — так давайте постараемся, чтобы потери эти были минимальными. Демон неуязвим в тот момент, когда он атакует нас. Можно, конечно, бегать от него по всей библиотеке, время от времени выкраивая пару секунд на очередной выстрел, но куда удобнее просто стоять на месте, выпуская в создание Тьмы одну гранату за другой. Разумеется, демон при этом нас пощарапает, и не раз, но мы ведь в любой момент можем воспользоваться аптечкой (скорее всего, одной, не больше). Вскоре поверженный демон упадет на пол и довольно убедительно притворится дохлым. Теперь мы можем подойти к усыпанному осколками стекла постаменту и забрать оттуда половинку медальона.

Можно уходить из библиотеки. Конечно, остались неисследованными потайная комната, да и обзорная башня, в которой лежит коробка гранат, но... не будем жадничать. На выходе из библиотеки нас по-

сещает очередная идея о том, что неплохо было бы навестить старую миссис Мортон. Сказано — сделано (причем, без нашего участия). Старушка отдает нам вторую половину медальона, которую мы немедленно объединяем в **Inventory** с уже имеющейся, получив в результате золотой солнечный диск. А в библиотеке тем временем оживает «убитый» нами демон...

Покинув спальню миссис Мортон, мы открываем дверь в дальнем конце коридора, спускаемся по винтовой лестнице на первый этаж, отстреливаем очередную парочку зомби в маленьком коридоре и выходим в дверь напротив. Оказавшись в главном коридоре первого этажа, мы идем направо и открываем большую двойную дверь, ведущую в холл. Чуть не забыл: и в коридоре, и в холле нас также встречают радостным рычанием монстры. Установив солнечный медальон в пустующее гнездо зеркальной рамы, мы открываем секретную дверь-зеркало и спускаемся по ступенькам в подвал. От решетчатой двери идем направо, возле следующей двери поворачиваем налево и идем прямо к груде ящиков, наваленных под полукруглым окном. Справа от ящиков находится лестница. Вскрабавшись по ней наверх, мы открываем люк ключом-многогранником и выходим в зимний сад особняка. Здесь нас встречает Эденшоу, который советует Элин непре-



менно заглянуть в старый форт. Забрав лежащие на ящике в юго-восточном углу помещения коробки с гранатами (2 штуки), мы выходим из оранжереи через дверь, которая находится слева от люка.

Сохраняем игру и бежим направо. Демон, до этого деловито разыскивавший нас по комнатам особняка и время от времени сотрясавший стены своим рычанием, наконец-то настигает свою жертву... вернее, почти настигает. Дабы не допустить убийства, мы бежим ко входу на кладбище (юго-восточный угол карты) и захлопываем калитку прямо перед носом у остолбеневшего от подобной наглости монстра. Впрочем, такая преграда сдерживает его ненадолго — стоит нам сделать всего лишь несколько шагов, и он уже вновь появляется у нас за спи-



ной. Какой настырный! Бежим вперед, распахиваем очередную калитку и готовимся к бою — на этот раз с тремя «собачками», которые неведомо как заблудились на кладбище. А демон, кажется, отстал...

Продолжение следует...

СИ TACTIX

БОЛЬШЕ НОВИНОК

TOTAL DVD

ЧЕМ В ЛЮБОМ ДРУГОМ ЖУРНАЛЕ

ЧИТАЙТЕ  
В АВГУСТОВСКОМ  
НОМЕРЕ

ЛАРА КРОФТ:  
ИЗ ИГРЫ  
В КИНОТЕАТРАХ

«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

Российская редакция: 119034, Москва,  
Коробейников пер., 1/2, стр. 6  
тел.: 245-8859  
e-mail: reklama@totaldvd.ru

ВСЕ, ЧТО  
ВАМ НУЖНО  
ЗНАТЬ О DVD

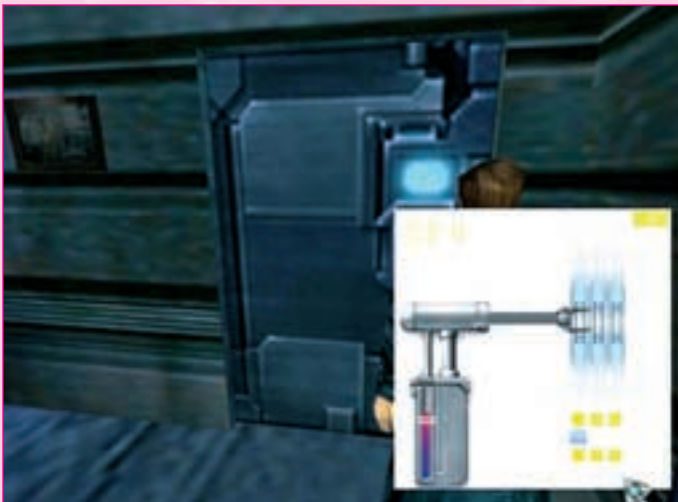
# ANACHRONOX

Максим Заяц

## Советы по прохождению игры

### РАЙОН: Bricks/Rowdy's

Игра начинается с того, что нам долго и старательно бьют морду, а затем выкидывают из окна собственного офиса. Дурацкий день... и ни одного стоящего дела на примете. Кстати, знакомьтесь: нашего главного героя зовут Слай Бутс (**Sly Boots**), и он — частный детектив-неудачник. Первое, понятное дело, профессия, а второе — жизненное кредо. Сейчас он занят тем, что изливает душу бармену Роуди (**Rowdy**) — хозяйину питейного заведения. Не будем им мешать, просто немного оглядимся вокруг. Анах-



ронок — донельзя урбанистичный мир стальных небоскребов, скоростных кораблей, а также мерзавцев и негодяев, собранных со всей Галактики. Кого здесь только нет! Гулять по улице без оружия категорически не рекомендуется, хотя улица эта и установила в прошлом месяце новый рекорд по количеству преступлений — всего десять убийств. Не так уж и много для десятка домов, правда? Впрочем, мы немного отвлеклись. Вот эту голографическую красотку зовут Фатима (**Fatima**). Когда-то она была обыкновенной девушкой, потом ее убили — дело, в общем, житейское — и теперь она живет в компьютере и работает секретаршей у Слая Бутса. Никаких новостей, Фатима? Ничего, что заслуживало бы внимания. Что ж, отсутствие плохих новостей — само по себе хорошая новость. Распрошавшись с барменом, мы поднимаемся наверх, в свой офис. Небольшая каморка над баром, надпись на двери «Слай Бутс: частный детектив» — и ровным счетом ничего интересного внутри. В углу валяется неработающий робот **PAL-18** — ему требуется заменить батарейки. На столе лежит цифровая камера — вскоре она нам пригодится, так что лучше прихватить ее с собой. Запоминаем управление: **ESC** — включить камеру, стрелки **↑** и **↓** — выбрать кадр, стрелки **←** и **→** — выбрать увеличение, **ПРОБЕЛ** — сделать снимок, **DELETE** — удалить кадр. Дверь в дальнем углу офиса заперта. А где ключи? Правильно, потеряны в неравном бою.

Что ж, придется воспользоваться отмычками — заодно и потренируемся. Для того чтобы открыть замок, не имея при этом ключа, достаточно подойти к двери и, удерживая клавишу **ESC**, щелкнуть по ней левой кнопкой мыши. Понятное дело, далеко не со всеми дверями можно проворачивать подобную операцию, однако в большинстве случаев нашим глазам предстанет дверной замок в разрезе — а также таймер и индикатор электронной отмычки. Суть процесса чрезвычайно проста: каждый замок состоит из определенного числа цилиндров, которые мы

цифра «8», и индикатор в результате поднялся почти до самого верха. Это означает, что мы промахнулись всего лишь на одно деление и правильный код — «7» или «9». Если бы полоска остановилась ниже, это означало бы, что мы ошиблись сразу на несколько делений. Откорректировав первую цифру клавишами **←** и **→**, мы вновь щелкаем мышкой по первому цилиндру — и первая прег-



должны поочередно открыть, уложившись в отведенное для этого время. Щелкнув мышкой по первому цилиндру, мы запускаем таймер. Как в детской игре «горячо — холодно», полоска индикатора показывает нам, насколько успешной была первая попытка. Чем выше поднялась полоска — тем ближе мы к цели. Попробуем привести пример. Допустим, во время первой попытки под левым цилиндром была установлена



рада уже позади. Теперь мы переходим ко второму цилиндру и повторяем с ним ту же операцию, не забывая при этом о времени. Если открыть замок с первой попытки не удастся, код изменится, и нам придется начинать все заново. Нам еще попадутся шестицилиндровые замки, таймер которых будет установлен на 10 секунд — эти монстры, понятное дело, Слау пока не по зубам. Но в своем родном офисе он еще кое на что способен. Кстати, за закрытой дверью находится небольшая комнатка, в которой лежат деньги — все персональные сбережения нашего частного детектива. Негусто... но все же лучше, чем ничего.

Покинув офис, мы спускаемся вниз, в бар. Гуманоида, стоящего у стойки справа, можно проигнорировать — за совет отправиться на обучение к ассу мордобоя Джеку (**Whackmaster Jack**) он потребует от нас купить ему выпивку, но этот же совет так или иначе мы получим от Фатимы немного позднее. Куда больший интерес представляет блондинка Валеста (**Valesta**), стоящая у стойки слева. Помимо привлекательной фигурки она обладает еще одним неоспоримым достоинством — ее подружке Денано (**Deanamo**) может потребоваться компаньон для выполнения некоей работы. Спасибо, крошка! Получив ценный совет, можно сыграть пару партий в **OX** (автомат находится напротив барной стойки) и покинуть заведение Роуди. Да, чуть не забыл: с помощью белых мух-переростков (еще их называют **Time Minders**) мы можем сохранять игру на нормальном и высоком уровне сложности. Как раз одна из них скучает на выходе из заведения Роуди. Сохраняемся!

**РАЙОН:  
Bricks/Fountain Spiral Area**

На улице нас встречает существо по имени **К`Jagra Khk**, разумное, но жутковато-уродливое. Чего ж удивляться, что его не пускают в бар?! Как бы то ни было, оно добавляет в нашу копилку ценных советов еще один: повидать двоюродного братца Ки`Конрад Кхека (**К`Conrad Khk**) у Спирального Фонтана — он, дескать, много чего знает и помочь сможет. Ну а потом, стоит нам сделать всего лишь несколько шагов, и на Слаю нападает уличный бандит Ппаки (**Ppaki, the Alley goon**). Вот вам и мирный район... Непонятно, что не понравилось этому болвану, но только в бою он ломает наш пистолет и затем удаляется неспешной походкой. И что самое противное — Слау даже ни разу не смог стукнуть его в ответ. Похоже, пора навестить асса мордобоя и поучиться у него технике ведения деловых переговоров. По дороге наверх мы находим аптечку (**healgrease**) и затем на развилке идем направо, к двери под большой неоновой вывеской.

**РАЙОН:  
Bricks/Whackmaster Jack`s**

Дом Мордобоя. Именно отсюда зеленые новички выходят лучшими бойцами Галактики... или не выходят совсем. Поднявшись к рингу, оглядимся вокруг. Парень в красном костюме — это и есть Джек, хозяин заведения. Он с удовольствием преподает нам пару-тройку уро-



ков — не бесплатно, конечно, но они того стоят. Однако, прежде чем начать обучение стоит поговорить с парнем, который стоит у дальней стены. Если говорить с ним достаточно долго, он подарит нам светящуюся мышь (**glodent**). Все, Джек, Слау Бутс к бою готов. Процесс обучения протекает далеко не так безболезненно, как хотелось бы, но в результате помимо бесценных знаний мы получаем старый пистолет «Вистин» и несколько полезных предметов экипировки, наподобие аптечек. Да, с этим мордобоем чуть не вылетело из головы: всего мы можем взять у Джека три урочка, и лучше бы прослушать их один за другим, чтобы раз и навсегда развязаться с этим веселым местечком. Для этого после окончания первого этапа достаточно подойти к ассу и попросить его о продолжении.

**РАЙОН:  
Bricks/Fountain Spiral Area**

В общем, на улицу Бутс выходит совсем другим человеком: сильным, смелым и готовым к любым неожиданностям. И



они не замедлят последовать... Покинув заведение Джека, мы идем направо, поднимаемся вверх по платформе и сворачиваем в туннель, над входом в который висят все указатели. И вот как раз на выходе из него нас поджидает один из уличных бандитов. Что ж, ЭТОТ пистолет он у нас уже не отнимет. Устанавливаем защитный экран, швыряем под ноги врагу одну из гранат — и празднуем первую победу! Вот только куда

идти дальше? Ах да, грав-путь! Если подойти к стене напротив выхода из туннеля, по ней можно подняться наверх, наплевав на законы гравитации. Нет, честно, Слау, попробуй и убедишься сам.

**РАЙОН:  
Bricks/Casinox Area**

Подходим к лифту и спускаемся вниз. Эта красотка, Мария Блэк (**Maria Black**), страстно желает отомстить за гибель своего отца и поэтому разыскивает некоего типа, которого зовут Саймон Лэнгер (**Simon Langer**). Имя стоит запомнить — вдруг встретим его по дороге? Поговорив с Марией, мы



идем налево и затем сворачиваем направо — на обзорную площадку Спирального Фонтана. Здесь проводит время за размышлениями о судьбах мира Ки`Конрад Кхек, двоюродный брат летающего урода, встреченного нами на выходе из бара Роуди. Поговорив с ним, мы покидаем обзорную площадку и отправляемся к лифту, который находится напротив двери. Внизу нас ждет один из стражников (**Nox**

**guard**), который показывает Слау фотографию Валесты и спрашивает, не видел ли он ее. Ответить нужно «да» или «нет». Так, раскинем мозгами... Стражники никогда не платят своим информаторам, поэтому денег за указание местонахождения Валесты мы не получим. С другой стороны, из-за доноса и девушка, и Роуди, да и сам Слау могут огрести кучу неприятностей. Вывод напрашивается сам собой: «мы никогда не видели этой девушки, начальник».

Район Казино (**Casinox Area**) сейчас закрыт, поэтому мы проходим вперед, к лифту, который доставит нас ко входу в заведение Гхаллы (**Ghallas**).

**РАЙОН:  
Bricks/Junkyard Area**

Первая дверь слева от лифта — заведение Гхаллы. Всего за 12 баксов мы можем купить здесь **Healgrease**. В продаже также имеются куда более эффективные **Healgrease Plus** и даже



**Timeminder Tears**. В дальнем конце помещения лежит загадочная, но явно бесхозная штукovina под названием **TACO**. Прибрав ее к рукам, мы покидаем магазин и отправляемся дальше по указателям в жилой квартал (**Tenements**).

**РАЙОН:  
Bricks/Tenements Area**

Спустившись на лифте на нижний уровень, мы поворачиваем налево и идем

вперед к двери, ведущей в Ночлежку Фрэнка (**Frank`s Flophouse**).

**РАЙОН:  
Bricks/Frank`s Flophouse**

#anachronox12.jpg Хороший способ сэкономить деньги на медикаментах — переночевать у старины Фрэнка. В его ночлежке все раны чудесным образом затягиваются всего за одну ночь. И





стоит это удовольствие недорого — всего 5 баксов. Недаром говорят, что утро вечера мудренее — посвежевшие и отдохнувшие, мы забираем лежащий в номере TACO и начинаем изучать комнаты своих соседей. Для этого нам понадобится электронная отмычка и следующий список:

- \* Комната A: здесь живет Денамо
- \* Комната B: для того чтобы открыть замок на этой двери у нас есть всего лишь 10 секунд — придется при случае усовершенствовать свою отмычку
- \* Комната C: дверь не открывается
- \* Комната D: на кровати слева лежит Healgrease; у нас есть 35 секунд для того чтобы открыть замок на двери
- \* Комната E: ровным счетом ничего интересного

Из разговора с Денамо выясняется, что некий тип по имени Грумпос Мата-



вастрос (**Grumpos Matavastros**) нанял ее для выполнения особо важного задания... и что с этим заданием она не справилась. Возможно, Слау повеет больше... Забрав лежащий в комнате A браслет Валесты (**Valesta's Bracelet**), мы выходим из ночлежки в надежде вскоре получить новое задание. Спустившись вниз по наклонному пандусу, мы оказываемся перед входом в здание #5. Кажется, именно здесь живет старина Грумпос...

### РАЙОН: Bricks/Tenements Building 5



Квартира C19: здесь живет Грумпос Матавастрос

Собрав разбросанные по комнатам медикаменты, мы отправляемся на второй этаж в гости к Саймону Лэнгеру. Постучав в дверь, мы дожидаемся, пока этот тип выберется из душа и предлагаем ему жизненно важную информацию за весьма умеренную плату. Тонкий момент: во сколько оценить наши услуги? Если попросить 75 баксов, Саймон вообще откажется нас слушать, за 50 баксов он выслушает нас очень внимательно, но денег не даст... правильный ответ — 25 баксов. Договорившись о цене, мы выкладываем хозяину квартиры все что знаем о Марии Блэк и ее намерениях и удаляемся с потяжелевшим бумажником и чувством выполненного гражданского долга. Вот только немного нечестно по-



лучается: у Марии ведь тоже должен быть свой шанс. Девушку нужно предупредить, это ясно... Вернувшись в район **Bricks/Casinox Area**, мы разыскиваем Марию Блэк, сообщаем ей о том, где можно найти Саймона Лэнгера, и получаем в награду еще 50 баксов. А вот теперь пускай разбираются сами... Вернувшись в здание #5, мы поднимаемся на четвертый этаж и с максимальной возможной скоростью вскрываем замок на двери квартиры C19.

#### Этаж 1

Квартира C00: дверь не открывается  
Квартира C01: дверь не открывается  
Квартира C02: дверь не открывается  
Квартира C03: дверь не открывается  
Квартира C04: дверь не открывается

#### Этаж 2

Квартира C05: здесь живет Саймон Лэнгер  
Квартира C06: дверь не открывается  
Квартира C07: здесь можно найти Healgrease  
Квартира C08: дверь не открывается  
Квартира C09: дверь не открывается

#### Этаж 3

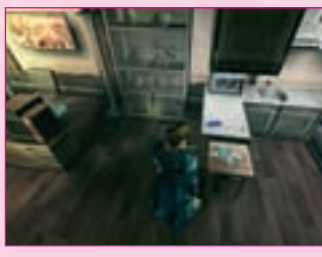
Квартира C10: дверь не открывается  
Квартира C11: на столике в кухне лежит Healgrease Plus  
Квартира C12: дверь не открывается  
Квартира C13: дверь не открывается  
Квартира C14: на столе в гостиной лежит Healgrease Plus

#### Этаж 4

Квартира C15: дверь не открывается  
Квартира C16: дверь не открывается  
Квартира C17: дверь не открывается  
Квартира C18: дверь не открывается

лучается: у Марии ведь тоже должен быть свой шанс. Девушку нужно предупредить, это ясно... Вернувшись в район **Bricks/Casinox Area**, мы разыскиваем Марию Блэк, сообщаем ей о том, где можно найти Саймона Лэнгера, и получаем в награду еще 50 баксов. А вот теперь пускай разбираются сами... Вернувшись в здание #5, мы поднимаемся на четвертый этаж и с максимальной возможной скоростью вскрываем замок на двери квартиры C19.

Теплая встреча, ничего не скажешь... Почему все сегодня стараются ударить Слаю именно в этот глаз?! Ладно, спустя минуту разговор с мерзким старикашкой налаживается — но Грумпос категорически не хочет верить в профессионализм нашего частного детектива. По



крайней мере, до тех пор, пока Слай не притащит ему шлем стражника, пятый размер. Ладно, ладно, сейчас все будет. Прихватив лежащий на кухонном столике пропуск в музей «Мистек» (**Mystech Museum**) и TACO, мы покидаем аппараты Матавастроса, спускаемся вниз на лифте и выходим из здания #5.

### РАЙОН: Bricks/Tenements Area

Сказать «все будет» куда легче, чем найти этот дурацкий шлем. От здания #5 мы идем налево, проходим мимо продуктового магазина и сворачиваем направо. Кажется, это называется «разборка». В глухом переулке наш старый приятель из вступительного ролика посредством внушительного кулака вдвучиво меняет фотокарточку какому-то горе-мыке — и делает это под присмотром двух стражников! Один из стражей порядком увлеченно наблюдает за процессом выпрясания долгов, второй стоит на посту, перегородив весь проход. Вежливо осведомившись у него о форменных шлемах вообще и о шлеме пятого размера в частности, мы получаем дельный совет. Оказывается, какому-то стражнику из подразделения по охране Платформ сегодня утром достался маленький



шлем как раз пятого размера. Дело за малым — осталось только найти этого парня и уговорить его расстаться с казенным имуществом. Разворачиваемся на 180 градусов, идем прямо и вскоре оказываемся лицом к лицу с внушительным Стражем Двери Мепхад'ином (**Mephad'in Doorlord**), охраняющим вход в туннели Мистек. Этого парня лучше не раздражать — во всяком случае, убить нас он может буквально одним плевком. Стоящий неподалеку тип советует найти некоего Эдди (**Eddie**) — дескать, тот знает как пройти мимо Стража, да и не только это. Эдди, Эдди... Уже не в первый раз мы слышим это имя, и всегда о нем говорят как о человеке, который знает буквально все. Неплохо было бы познакомиться с ним... но это немного позже. Пока же мы возвращаемся к лифту и поднимаемся на верхний уровень жилого квартала. Здесь стоит еще один стражник, но ничего нового от него мы не услышим — он также предлагает поискать шлем пятого размера на голове у бедолаги из подразделения по охране Платформ. Свернув налево, мы спускаемся вниз на балкон, откуда открывается великолепный вид на жилой квартал. Нас, впрочем, интересует только **Healgrease**, кем-то забытый здесь. Подобрал аптечку, мы поднимаемся наверх, проходим мимо стражника и идем налево, возвращаясь в предыдущий район.

### РАЙОН: Bricks/Casinox Area

Как хорошо, что городские власти догадались снабдить все улицы указателями. Сейчас нас интересуют таблички с

надписью «Platform Area». Следуя указателям, мы добираемся до прежде закрытого пути, ведущего к Казино. Отсюда до Платформ уже рукой подать... вот только один из уличных бандитов, стоящий рядом с бребуланцем (**Brebulan**) возле грав-пути, явно настроен на хоро-

**РАЙОН:  
Bricks/Tenements  
Building 5**

На четвертом этаже здания #5 нас ждет сюрприз: квартира **C19** пуста. Куда мог подеваться этот мерзкий ста-



шую драку. Что ж, лишние деньги нам не помешают. Разобравшись с нахалом, мы проходим по грав-пути и открываем дверь слева, ведущую к Платформам.

**РАЙОН: Bricks/Platforms**

Пройдя по коридору, мы попадаем в кабину лифта, который может доставить нас на любую из Платформ (сейчас мы находимся на Уровне 4):

**Уровень 4:** Коридор, ведущий обратно в район Казино

**Уровень 3:** Наркоделец Горриан (**Gorian**), который нападет на нас, если слишком доставать его разговорами

**Уровень 2:** Символ Анахронокса (**Anachronox symbol**), который нам нужно будет сфотографировать для выполнения очередного квеста

**Уровень 1:** Стражник со шлемом пятого размера

В разговоре со стражником на **Уровне 1** следует учесть несколько моментов. Во-первых, стражник зол на весь белый свет из-за неудобного, маленького шлема и, соответственно, легко раздражается. Во-вторых, количество хит-поинтов у этого стражника значительно превышает стандартную «норму» его коллег. В-третьих, нас уже и так достаточно били сегодня. Все сводится к тому, что драться со стражником ну никак не стоит. Достаточно просто максимально вежливо разговаривать с ним, время от времени занудно выпрашивая казенный шлем. И самое главное: получив шлем, ни в коем случае не стоит обращаться к стражнику еще раз. Мы возвращаемся к лифту, поднимаемся на **Уровень 4** и проделываем весь обратный путь до жилого квартала.

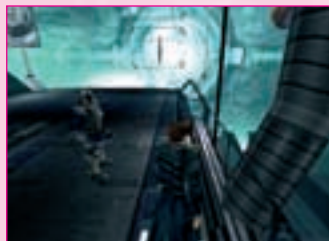
ричкашка? Ага, в дальне стене есть еще одна дверь, а за ней — пандус. Поднявшись наверх, мы видим домик с забавной надписью «**No Girls Allowed**». Не иначе как здесь находится мастерская Группоса. Точно, он там. Отдав старикашке шлем стражника, мы неожиданно получаем второго члена отряда — Группос Матавастрос присоединяется к нам для выполнения свое-



го же собственного задания. Мы можем менять персонажей с помощью клавиши **Tab**, однако все разговоры лучше по-прежнему поручать Бутсу. Теперь у нас появилась новая цель: любым способом проникнуть в туннели Мистек. На выходе из здания #5 Фатима предлагает нам отправиться к Ки Конрад Кхеку и узнать у него, где можно найти таинственного Эдди. Однако, прежде чем покинуть жилой квартал стоит подняться на верхний



уровень и заплатить за отдых в ночлежке Фрэнка. Восстановив жизненные силы наших героев, мы выходим на улицу и отправляемся по указателям «**Fountain Overlook**» к обзорной площадке Спирального Фонтана. А по дороге мы можем выполнить один весьма забавный квест. Неподалеку от магазинчика Гхаллы, напротив грав-пути, ведущего на Свалку (**Junkyard**) стоят двое бребуланцев. Из разговора



**ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН С ДОСТАВКОЙ**



**Emperor: Battle for Dune**

**3D стратегия в реальном времени на 4CD**

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

**у нас свыше 1000 игр**

 <b>\$65.99</b> Operation Flashpoint: Cold War Crisis	 <b>\$19.99</b> Black & White (рус. док.)	 <b>\$18.99</b> Half-Life: Blue Shift	 <b>\$37.99</b> Ultima Online: Game Time
 <b>\$75.99</b> Deus Ex: Game of the Year Edition	 <b>\$32.99</b> EverQuest: The Scars of Velious	 <b>\$39.99</b> Real Myst 3D	 <b>\$19.99</b> UO: Third Dawn (рус. док.)

**аксессуары для геймера**

 <b>\$49,99</b>	 <b>\$245</b>	 <b>\$157.99</b>
 <b>\$35.00</b>	 <b>\$18.99</b>	 <b>\$770</b>
		 <b>\$159.99</b>

Заказы можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных по телефону **(095) 798-8627, (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](http://www.e-shop.ru)

с ними мы узнаем о том, что этим осторожным типам позарез нужно симметричное кристаллическое дерево. Обратившись к бребуланцам второй раз, мы получаем предложение, от которого невозможно отказаться. Итак, все что от нас требуется — быстро сбежать на Свалку, расшвырять местных обитателей, найти идеально симметричное кристаллическое дерево и принести его братьям по разуму. Не бесплатно, конечно... Купив пару аптечек в магазинчике Гхаллы, мы выходим на грав-путь с указателем «Junkyard» (напротив бребуланцев).

### РАЙОН: Bricks/Junkyard

Перед входом на Свалку нас уже ждет один из уличных бандитов. На пару с Группосом размазав его по стенке, мы проходим вперед. Через некоторое время перед нами оказывается развилка. Для того чтобы добраться до кристаллического дерева нужно пойти направо, но трудно удержаться и не подобрать б/у элемент силового щита (**Pre-Owned Shield Cell**), лежащий на ящике слева. Вернувшись на развилку, мы идем направо и вскоре встречаем парня в голубой рубашке, который непрерывно повторяет одну фразу: «Эдди знает». В конце пути нас ждет бесконечно долгий спуск на нижний ярус Свалки и еще одна схватка с местными обитателями. На этот раз против нас выступает достаточно крупный (для своей расы, конечно) четырехрукий горит (**Gorite**). Обидев его, мы идем направо и там среди нескольких кристаллических деревьев находим одно вроде бы симметричное. Забрав его с собой и не обращая внимания на оставшихся в пещере горитов, мы поднимаемся наверх, выходим со Свалки и по грав-пути возвращаемся к бребуланцам. Наше деревце приводит их в экзотический восторг (если только можно назвать восторгом выражение на этих мордах), и на радостях они выплачивают нам 175 баксов. Получив заслуженную на-



раду, мы подходим к лифту возле магазинчика Гхаллы, поднимаемся наверх и выходим на обзорную площадку Спирального Фонтана. Да, кстати, на обратном пути со свалки нам может попасться еще один бандит, но это уже стало привычным, правда?

### РАЙОН: Bricks/Fountain Overlook

Ки`Конрад Кхек, по-прежнему предающийся размышлениям на обзорной площадке, ничуть не удивляется нашему повторному визиту. Да, он знает как можно найти Эдди, но «кви про кво» — мы должны дать ему какую-нибудь информацию взамен. Подумав, Бутс рассказывает о вышибале из заведения Роу-

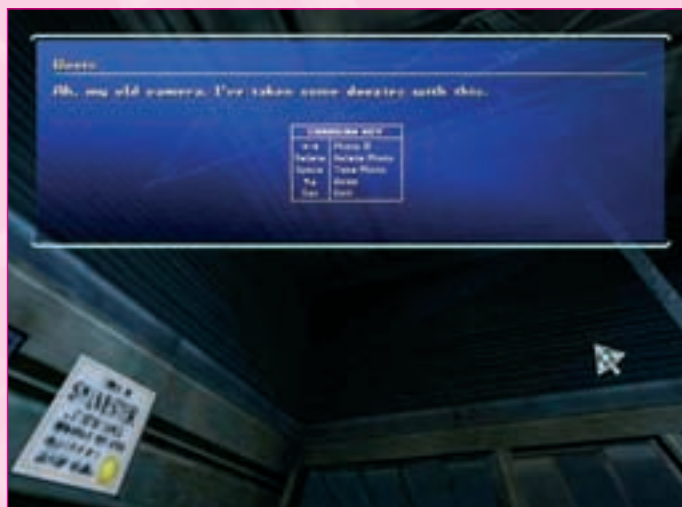


ди. В результате мы узнаем о некоем типе по имени Лако Колдвульф (**Lucko Coldwolf** — примерный перевод «Удачливый Волк»), который может привести нас к Эдди. Лако живет по адресу Бартон Армс (**Burton Arms**) 628. Сообщив все это, дикая птичка улетает, а мы вновь отправляемся в жилой квартал.

### РАЙОН: Bricks/Tenements Area

Вернувшись на верхний уровень жилого квартала, мы идем направо, спускаемся вниз по пандусу и наблюдаем за тем, как Лако выходит из дома 628 по Бартон Армс. Наша задача — следовать за ним, не подходя слишком близко, чтобы он не мог заметить нас, но и не отставая слишком далеко, чтобы не потерять «подопечного» из вида. В случае если мы все-таки нарушим дистанцию, Фатима предупредит нас, и в течение нескольких секунд мы будем должны исправить свою ошибку. Кстати, как раз сейчас Лако идет прямо на нас. Что делать? Отступить как можно дальше к ограждению и подождать, пока он пройдет мимо.

И вот мы осторожно крадемся следом за Колдвульфом. Парень далеко не так



прост, как могло показаться с первого взгляда: иногда он неожиданно останавливается и оборачивается назад, проверяя нет ли за ним слежки. Вот приблизительный список таких мест:

\* на полпути к пандусу, ведущему на верхний уровень жилого квартала



на лифте, Фатима выдаст нам одно из предупреждений. Ничего страшного: нужно просто как можно быстрее вызвать лифт и подняться наверх вслед за нашим «подопечным».

### РАЙОН: Bricks/Anachronox Tours Area

#anachronox30.jpg В итоге всей слежки в бребуланском ресторане мы находим подозрительного парня и рассказываем его на допросе. Оказывается, Эдди живет на Свалке. Он сможет ответить на любой из наших вопросов, но ему потребуются что-нибудь вонючее для того чтобы сосредоточиться. Как кстати — после разговора с Фати-



- \* на том же самом пандусе
- \* посередине улицы рядом с грав-путем, ведущим на Свалку
- \* возле Казино в Casinnox Area
- \* рядом с грав-путем на выходе из Casinnox Area
- \* в самом начале Anachronox Tours Area
- \* на обзорной площадке Anachronox Tours Area
- \* перед лифтом в Anachronox Tours Area

Помимо этого он еще дважды останавливается поболтать со своими друзьями — с продавцом фруктов возле магазинчика Гхаллы и со стражником у Казино. В итоге мы посещаем городские районы в следующем порядке: **Tenements Area, Junkyard Area, Casinnox Area, Platform Area** и **Anachronox Tours Area**. В тот момент, когда Лако начнет подниматься

мой мы вспоминаем о том, что действительно видели типа с потрясающе вонючими носками неподалеку от Спирального Фонтана. Дело за малым — найти неряху и отобрать у него носки. Воспользовавшись лифтом, мы покидаем царство бребуланской кухни. Внизу справа от лифта толпятся зеваки — недавно здесь произошло убийство. Над обведенным белой чертой телом возвышается мрачная фигура детектива Ракха (**Detective Rukh**). Когда-то он оказал Бутсу одну услугу, и, кстати, теперь у нас появилась возможность вернуть старый должок. Мы возвращаемся на нижний ярус жилого квартала, заходим в знакомое здание #5 и в очередной раз заглядываем в квартиру C07, которая находится на втором этаже. Личный компьютер (**Lifecursor**) бывшего владельца квартиры лежит в кухне. Доставив его де-



тективу Ракху, мы получаем от него в награду дополнительный модуль для нашего собственного компьютера — **PAX Flashpak**.

#anachronox31.jpg Вновь спустившись вниз по наклонному пандусу, на развилке мы поворачиваем направо и беседуем со стражником. Ему позарез нужна фотография гонщика на красном мотоцикле. Что ж, долг частного детектива — помогать стражам порядка. Вернувшись к развилке, мы идем налево до обзорной площадки. Присмотревшись к мчащимся за ограждением машинам, мы вскоре замечаем красный мотоцикл (от остальных машин его можно отличить еще и по звуку двигателя). Он довольно часто пролетает мимо обзорной площадки, поэтому для Слая не составит труда сфотографировать его с помощью своей камеры (клавиша **Space**). Отдав фотографию стражнику, мы получаем за нее награду — 75 баксов. Легкие деньги! Если бизнес частного детектива у нас все-таки не

за пять фотографий бребуланцев. Возразить нечего — поработаем еще немного фотограмами. Вот местоположение нескольких бребуланцев:

- \* один бребуланец находится в бребуланском ресторане (район *Anachronox Tours Area*)
- \* один бребуланец находится рядом с грав-путем в районе *Casinox Area*
- \* двое бребуланцев стоят у дверей бребуланского магазина (район *Junkyard Area*, напротив грав-пути, ведущего на свалку)
- \* один бребуланец находится на нижнем уровне жилого квартала (нужно спуститься вниз по пандусу и затем повернуть направо)
- \* один бребуланец находится на верхнем уровне жилого квартала (он разговаривает со стражником у бребуланского магазина)
- \* один бребуланец находится в районе *Zordo's Gun Palace Area*

Список можно было продолжать и дальше, но, пожалуй, хватит. В конце



заладится, мы всегда сможем зарабатывать на жизнь фотографиями. Шучу, Слай, шучу. Но, кстати, о фотографиях — есть еще один вариант, как можно заработать целую кучу денег.

**РАЙОН: Bricks/Fountain Spiral Area**

Мы отправляемся к району **Fountain Spiral** и по дороге возле последнего грав-пути встречаем стражника, который предлагает нам 500 (пятьсот!!!) баксов

концов, нам нужно было сделать всего пять фотографий разных бребуланцев. Особое внимание следует обратить на то, что каждый бребуланец должен помещаться на снимке целиком. Отдав стражнику фотографии, мы получаем заслуженную награду и отправляемся на поиски вонючих носков.

Продолжение следует...

СИ TACTIX

e-shop

http://www.e-shop.ru



(Sony) AIBO Entertainment Robot \$2499.99



СЕРВИС ТЕЛЕКОМ

Заказ по Интернету: <http://www.e-shop.ru> e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru) (095) 798-8627 (095) 928-6089 (095) 928-0360 (812) 276-4679

<b>DC</b>	\$159.99 DreamCast (NTSC) <b>НОВАЯ ЦЕНА</b>	\$65.99 (DC) Sonic Adventure 2	\$39.99 Джойстик для DC	\$65.99 (DC) Crazy Taxi 2
<b>N64</b>	\$149.99 Nintendo 64 (US) with Purple Controller	\$79.99 (N64) Mario Party 3	\$29.99 (N64) Mystical Ninja <b>НОВАЯ ЦЕНА</b>	\$79.99 (N64) The World is not Enough
<b>GBA &amp; GBC</b>	\$104.99 Game Boy Color Special Pikachu Edition	\$19.99 GB Power Handles	\$39.99 (GB Color) Metal Gear Solid 2	\$25.69 (GB) Pinocchio
	\$179.99 GBA Indigo /Arctic/Glacier <b>NEW</b>	\$63.99 Tony Hawk Pro Skater 2 <b>NEW</b>	\$63.99 Ready To Rumble Boxing - Round 2	\$55.99 F-Zero Maximum Velocity
<b>PS One</b>	\$159.99 (PSX-US) PS One	\$65.99 (PSX-US) Metal Slug X	\$65.99 (PSX-US) PS Fear Effect 2: Retro Helix	\$9.99 (PSX-US) Nanotek Warrior <b>Special Price</b>



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](http://www.e-shop.ru)



Сергей Дрегалин

ПРОХОЖДЕНИЕ. ЧАСТЬ 1

# MECHCOMMANDER 2

## СТРАТЕГИЯ, ТАКТИКА И СОВЕТЫ

❶ Если в боевой задаче сказано, что вы должны переместить войска в какую-либо точку, то эта точка обязательно будет отмечена на карте зеленым перекрестием. Многие ключевые места (например, зона эвакуации) также отмечаются и на миниатюрной карте.

❷ **RP (resources points)** являются вашей «тактической валютой». Вы можете в любой момент потратить их на следующие тактические цели:

**а) airstrike (7000 RPs)** — нанесение локального авиаудара. С высокой эффективностью можно атаковать только те цели, которые находятся в радиусе действия ваших сканеров.

**б) fixed artillery (8000 RPs)** — установка артиллерийского орудия. Такое орудие можно эффективно использовать для защиты небольших территорий, а также во время массированных штурмов. Вы можете вручную задавать цель для орудия.

**в) sensor probe (2000 RPs)** — вызов стационарного сенсорного зонда. Зонд имеет достаточно большой радиус действия, поэтому он хорошо подходит для радиолокационного контроля над стратегически важной территорией. Радиус действия зонда уменьшается по мере разряда батареи.

**г) repair truck (6000 RPs)** — вызов ремонтной бригады. Прибывший грузовик может осуществить починку мехов. Иногда полный ремонт роботов невозможен (при уничтожении орудий).

**д) scout 'copter (2000 RPs)** — вызов разведывательного вертолета. Этот вертолет не оснащен сенсорами и ведет только визуальную разведку.

**е) minelayer (4000 RPs)** — вызов установщика мин. С его помощью вы можете заранее подготовить минное поле в том месте, где ожидается появле-

ние войск противника. Учтите, что мины сбрасываются при приближении роботов (как вражеских, так и дружественных) весом более 35 тонн.

**ж) salvage craft (10000 RPs)** — вызов спасательного средства. После вызова необходимо указать поврежденный вражеский мех (лишенный возможности передвигаться и без пилота). Прибывший корабль заменит часть оборудования робота и доставит пилота. После этого мех перейдет под ваше командование.

Подкрепление прибывает практически мгновенно (за исключением авиаудара), была бы в наличии «тактическая валюта». А как ее заработать? Все очень просто — захватывайте здания с ресурсами (**Resource Building**), которые обогатят вашу копилку на **10.000 RPs**.

❸ Роботы — достаточно тяжелые и большие машины, вес некоторых из них может достигать сотни тонн! Деревья и небольшие заграждения не являются преградой для мехов — они попросту сносятся их мощным бронированным корпусом.

❹ Для того чтобы заставить камеру двигаться за каким-либо роботом (т.е. включить режим сопровождения), щелкните правой кнопкой мыши по его портрету.

❺ Перед каждой миссией вы можете покупать роботов и оборудование. Не торопитесь сразу же тратить деньги — иногда лучше немного подкопить и приобрести дорогой и эффективный робот вместо нескольких дешевых и практически бесполезных. Финансы начисляются за каждое выполненное задание миссии, причем, чем сложнее была задача, тем выше ее стоимость.

❻ Пока ваши мехи не установили визуального контакта с врагом, находящимся в радиусе действия сенсоров, он будет представлен в виде объемных геометрических фигур. Пилоты, обладающие умением **Sensor Expert**, могут более точно идентифицировать

вражеские объекты, поэтому обязательно возьмите одного такого пилота в команду.

Если цель представлена в виде восьмигранного алмаза, это означает, что установлен минимальный радиолокационный контакт. Когда цель несколько приблизится, она будет представлена в виде цилиндра (машина), либо в виде куба (робот). По мере дальнейшего улучшения контакта под кубом появится надпись, классифицирующая данного меха (**light** — легкий, 30-35 тонн; **medium** — средний, 40-55 тонн; **heavy** — тяжелый, 60-75 тонн; **assault** — штурмовой, 80-100 тонн).

❼ Вы не можете захватить какое-либо здание, пока рядом с ним находятся вражеские мехи или машины. Внимательно осмотрите миниатюрную карту, найдите технику противника, уничтожьте ее и лишь после этого отправляйтесь на захват.

❽ При повышении ранга пилота вы можете выбрать для него новое умение. При этом существуют следующие ограничения: во-первых, вы не можете выбрать одно и то же умение дважды, и во вторых, для пилотов с низким рангом доступны не все умения.

Умения разделены на четыре класса: **Chassis** (роботы), **Weapons** (оружие), **Range** (стрельба на разные дистанции), и **General** (разное). Первый класс умения связан с мастерством управления разными типами роботов (легкими, средними, тяжелыми и штурмовыми). По сравнению с обычными пилотами эксперты более ловко уходят из-под огня противника, превращая своих роботов в трудную мишень. Второй класс определяет мастерство пилота при стрельбе из десяти типов орудий: **Laser (Laser, Large Laser, Clan Heavy Laser, Clan Heavy Large Laser), Pulse Laser (Pulse Laser, Large Pulse Laser, Clan Pulse Laser, Clan Large Pulse Laser), Extended-Range (ER) Laser (ER Laser, ER Large Laser, Clan ER Laser, Clan ER Large Laser), Light Autocannon (Light AC, Ultra Light AC, Clan Ultra**

**Light AC), Medium AC (Medium AC, Ultra Med AC, Clan Ultra Med AC), Heavy AC (Heavy AC, Ultra Heavy AC, Clan Ultra Heavy AC), Long-range missile (LRM Rack, Clan LRM Rack, Swarm LRM Rack), Short-range missile (Streak SRM Pack, Clan Streak, SRM Pack), Particle Projection Cannon (PPC, ER PPC, Clan ER PPC), Small arms (Machine Gun, Flamer Array)**. В скобках указаны названия орудий, которые относятся к данному типу. Третий класс определяет эффективность стрельбы на трех типах дистанций: ближние (**0-60** метров), средние (**31-121** метра) и дальние (**61-180** метров). Если пилот владеет двумя диапазонами — например, ближним и дальним — то на дистанциях от **31** до **60** метров положительный эффект от обоих умений будет складываться. Наконец, четвертый класс определяет мастерство пилота в следующих четырех областях: **Scouting** (разведка) — пилот получает больший радиус визуального обнаружения; **Sensor** (сканирование) — пилот лучше идентифицирует цели; **Jump Jet** (прыжковые двигатели) — робот может прыгнуть дальше; **Toughness** (живучесть) — у пилота больше шансов спастись из уничтоженного или поврежденного робота.

❾ Почти каждое оружие имеет определенный коэффициент выделения тепла. Чем он выше, тем быстрее может перегреться робот. В случае перегрева мех на время становится крайне уязвимым и практически небоеспособным.

❿ Вы всегда можете осуществить катапультирование пилота, нажав клавишу «End». Пилот с высоким рангом и множеством умений куда более ценен, нежели самый дорогой робот.

⓫ В игре существуют так называемые **call shots**, прицельные выстрелы. Вы можете вести огонь по ногам, торсу или кабине робота — для этого необходимо нажать на цифровой клавиатуре, соответственно, клавиши «2», «5» или «8» (убедитесь, что режим **Num Lock** включен).

Для того чтобы робот передвигался с максимальной скоростью, нажмите на клавишу «Пробел» и, удерживая ее, щелкните левой кнопкой мыши по точке назначения. Подобным образом осуществляются и прыжки: нажмите и удерживайте клавишу «J», после чего укажите точку, куда должен прыгнуть робот.

Все ремонтные бригады имеют ограниченный ремонтный комплект, который отображается в виде серой полосы. Когда комплект полностью израсходован, ремонтная бригада становится бесполезной и автоматически исчезает.

Роботы с поврежденными ногами двигаются медленнее, а при повреждении рук значительно снижается точность стрельбы.

После окончания миссии вы можете собрать поврежденных роботов противника. Конечно, их ремонт и транспортировка обойдутся в кругленькую сумму, однако потом вы можете получить свою маржу от продажи. Средняя разница между затратами и продажной стоимостью составляет порядка двадцати процентов.

## ПРОХОЖДЕНИЕ ОСНОВНОЙ КАМПАНИИ

### МИССИЯ 1

#### Основные задачи:

- 1 исследовать заброшенное летное поле (4000);
- 2 уничтожить ангар (7500);
- 3 уничтожить патруль бандитов (11000);
- 4 осуществить ремонт и перебраться на северный остров (6500);
- 5 найти и уничтожить группировку бандитов (11000);
- 6 добраться до точки эвакуации (3000)

Вторичные задачи: нет

Максимальная сумма выплат:  
43000

Первая миссия является разминочной. В вашем распоряжении будут три меха, которыми управляют пилоты Flash, Hacksaw и Longshot. Первым делом найдите маркер, к которо-

му нужно подвести роботов, и щелкните по нему левой кнопкой мыши. На ограждения не обращайте внимания — ваши мехи без труда их растопчут. После этого уничтожьте ангар (большое здание, которое окрасится красным цветом, если вы наведете на него курсор).

Через несколько секунд вы наткнетесь на небольшой патруль бандитов, состоящий из пехотинцев и нескольких машин. Разделаться с ними будет несложно, так как вы имеете отличное огневое превосходство.

Если ваши мехи получили серьезные повреждения, вызовите ремонтную бригаду, осуществите починку и отправляйтесь к следующей контрольной точке. За небольшим лесом вас будет поджидать новая группировка врага, на сей раз уже достаточно опасная. Разделавшись с ней, выйдите к точке эвакуации.

### МИССИЯ 2

#### Основные задачи:

- 1 захватить здание с ресурсами (4500);
- 2 уничтожить всех бандитов в южном секторе (11000);
- 3 захватить контроль над всеми сенсорами (5000);
- 4 уничтожить всех бандитов в северном секторе (11000);
- 5 захватить штаб северной базы (8000);
- 6 уничтожить все силы врага (11000)



Вторичные задачи: нет

Максимальная сумма выплат:  
50500

Первым делом внимательно изучите миниатюрную карту. На ней красными точками отмечены вражеские башни (Sensor Towers) — их нужно захватить в первую очередь. К западу от места высадки вы найдете северную базу противника, где и находится блок управления сенсорами. Уничтожьте охрану комплекса, захватите все сооружения (Turret Control, Gate Control, Sensor Control), затем идите на запад и захватите два хранилища.

Если есть необходимость, вызывайте ремонтную бригаду, после чего начинайте двигаться на север. Существуют два варианта штурма: удар «в лоб» и обходной маневр. При поддержке артиллерии или после нанесения нескольких авиаударов оба пути примерно равнозначны, однако мы остановимся на обходном маневре. Выберите мехов с прыжковыми двигателями (класс Razorback) и идите вдоль западной границы карты. Перепрыгивая с острова на остров, захватите еще два хранилища (у них минимальная охрана, проблем возникнуть не должно) и нанесите четыре-пять авиаударов по базе противника. Основные цели: ворота и центральная часть базы. Когда на территории комплекса останется пара-тройка защитников, можете начинать штурм. Если сомневаетесь в своих силах, установите на берегу артиллерийское орудие. После захвата центрального здания (штаб) миссия будет успешно завершена.



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



### МИССИЯ 3

#### Основные задачи:

- 1 уничтожьте цистерны с топливом (7000);
- 2 уничтожьте патруль врага в контрольной точке (13000);
- 3 захватите передвижной штаб противника (13000);
- 4 захватите военный завод (10000);
- 5 отбейте контратаку врага (15000)

Вторичные задачи: нет

Максимальная сумма выплат:  
58000

Первые два задания сравнительно



www.elspa.ru



просты. Двигайтесь к точке [1], которая обозначена на карте, и аккуратно уничтожьте несколько мехов противника. После этого взорвите цистерны с топливом, которые расположены к северо-востоку от точки [1]. Быстро отремонтируйте роботов и ждите появления патруля, который двигается с юга по дороге к точке [1]. Сосредоточьте огонь на мехов прикрытие и после их уничтожения захватите грузовик с ресурсами (4.000 RPs), а также мобильный штаб. Узнать две последние машины очень просто — курсор при наведении на них принимает М-образную форму.

Захватите здание с ресурсами, а также машину с ресурсами в центральной части карты, после чего возьмите штурмом лагерь противника на северо-западе. После захвата военного завода враг произведет контратаку. Встречайте его за стенами базы, так как в этом случае вас будут прикрывать стационарные орудия. Можно построить еще пару артиллерийских установок, так как враг будет атаковать достаточно активно.

#### МИССИЯ 4

##### Основные задачи:

- 1 доберитесь до точки, где в последний раз был замечен вражеский конвой (14000);
- 2 уничтожьте конвой противника (21000);
- 3 захватите военный завод (18000);
- 4 доберитесь до точки эвакуации (9500)



**Вторичные задачи:** нет

**Максимальная сумма выплат:** 62500

По дороге к точке эвакуации [1] на вас совершит нападение достаточно большой отряд бандитов. Особенно неприятны ракетные установки дальнего действия, которые расположены на возвышенностях. Для того чтобы побыстрее добраться до них используйте прыжковые двигатели.

Укрепившись около точки [1] и отремонтировав роботов, идите по направлению к мосту, соединяющему северо-западный остров с материком. По пути не забудьте захватить здание с ресурсами.

Уничтожив блок-пост, отправляйтесь к западной границе острова и захватите здание с ресурсами. После этого отремонтируйте войска и идите в последний бой к укреплению [2]. Когда вы захватите военный завод, неприятель отправит группу вертолетов на перехват. Если вы на пределе, отдайте приказ поскорее бежать к зоне эвакуации, а если силы еще есть, уничтожьте воздушный эшелон. После того как вы доберетесь до зоны эвакуации, миссия будет завершена.

#### МИССИЯ 5

**Основные задачи:**

- 1 уничтожьте цистерны с топливом (16500);
- 2 захватите военный завод (15500);



- 1 захватите ремонтный комплекс (13000);
- 2 захватите тюремный комплекс (18000);
- 3 доберитесь до точки эвакуации (7000)

**Вторичные задачи:** захватите грузовики с ресурсами (10000)

**Максимальная сумма выплат:** 80000

Вся хитрость заключается в предварительной подготовке к сражению. Возьмите с собой отряд из четырех роботов с прыжковыми двигателями. Выполнив это условие, вы значительно упростите себе жизнь.

После высадки двигайтесь к точке [1] и уничтожьте цистерны. Затем аккуратно выманите защитные войска комплекса [2], разбейте их, после чего захватите завод. А вот дальше действовать придется хитростью. Обратите внимание на узкое место, которое находится в северной части реки, разделяющей территорию надвое. Подведите к этому месту роботов и перепрыгните на другой берег в районе точки [4] — именно для этого и были нужны прыжковые двигатели. Доставка ремонтную бригаду и осуществите починку роботов.

Захватите тюремный комплекс [4], предварительно уничтожив генераторы пушек. Затем зайдите с тыла к мосту [3] и быстро захватите ключевые здания, включая ремонтный комплекс.

Прежде чем отправляться к зоне эвакуации, дойдите до грузовиков с ресурсами и захватите их. Ну а после этого можно с чистой совестью убираться восвояси — и основные, и вторичные задачи успешно выполнены!

#### МИССИЯ 6

**Основные задачи:**

- 1 защитите штаб базы (25000);
- 2 уничтожьте все штурмовые войска противника (20000)

**Вторичные задачи:**

- a) захватите центр управления сенсорами (12000);
- b) захватите центр управления орудиями (12000)



**Максимальная сумма выплат:** 69000

Для выполнения этой миссии возьмите самых мощных роботов, так как стрелять придется много и часто. После высадки двигайтесь на север до тех пор, пока не найдете два грузовика с ресурсами. Дальнейшее продвижение вперед грозит серьезными неприятностями, поэтому выполните обходной маневр вдоль восточной границы карты. Если позволяют RPs, закиньте вперед сенсорный зонд, чтобы заблаговременно увидеть противника.

Штурм центра управления орудиями (вторичная задача b) нужно проводить с тыла, иначе вы окажетесь в ловушке: с ближних дистанций вас будут атаковать несколько роботов, а с дальних — группа ракетных установок. Выбраться из такой мясорубки без тяжелых потерь практически невозможно.

Захват центра управления сенсорами пройдет намного проще. Обойдите озеро в центральной части карты по северному побережью, после чего аккуратно уничтожьте сторожевой пост (две-три боевые единицы).

Враг будет атаковать ваш штаб несколькими волнами. Основные направления: восточная и западная дорога; войска будут двигаться с севера на юг. Будет нелишним построить около ворот вашей базы пару артиллерийских орудий. После выполнения дополнительных задач возвращайтесь на базу и займите там глухую оборону. Ничего страшного, если противник вновь захватит центры управления — задачи все равно будут считаться выполненными.

#### МИССИЯ 7

**Основные задачи:**

- 1 захватите штаб Ляо (18000);
- 2 уничтожьте химический завод (18000);
- 3 доберитесь до точки эвакуации (11000)

**Вторичные задачи:** уничтожьте все подразделения противника (22000)

**Максимальная сумма выплат:** 69000

Для выполнения этой миссии мы выбрали трех легких роботов и одного робота класса **Catapult**, на которого установили дополнительную броню и устройство



для охлаждения. Больше, увы, взять с собой не получится — ограничение по весу в 200 тонн достаточно сурово...

Начните миссию с запуска сенсорного зонда в центральной части карты. Вы увидите, как к вам приближается достаточно крупная группировка противника. Займите оборону и последовательно уничтожьте боевые единицы врага, стараясь не ввязываться в крупномасштаб-

ное сражение. Разбив все силы, захватите штаб в точке [1]. По необходимости осуществите ремонт и продолжайте выполнение заданий.

К точке [3] лучше двигаться по границе карты, сначала по восточной, а затем по северной. Аккуратно снимите пушку, охраняющую центр управления, с помощью **Catapult**, после чего захватите центр. Уничтожьте войска противника (вам будут противостоять как минимум два меха класса **Catapult**) и сравняйте с землей химический завод.

Запустите сенсорный зонд в западном районе карты и внимательно изучите расположение сил противника. Не торопитесь идти в атаку, сначала вам нужно уничтожить всю пехоту в местных лесах. Проблема состоит в том, что пехота невидима для сенсоров и обнаружить ее можно лишь при визуальном контакте.

Аккуратно выдвигайтесь к скоплению сил противника. Если позволяют **RP**s нанесите упреждающий авиаудар по ракетным установкам, расположенным на возвышенностях. В случае если на карте уже не осталось целей, однако дополнительное задание все еще не зачтено, еще раз пройдите вдоль лесов на северо-западе. Очевидно, там еще скрывается какой-то одинокий пехотинец.

## МИССИЯ 8

### Основные задачи:

- 1 уничтожьте центр управления полетами (22000),
- 2 найдите дружелюбного робота класса Atlas (14000),
- 3 уничтожьте центр управления полетами БЕТА (22000),
- 4 доберитесь до точки эвакуации (11000)



Вторичные задачи: нет

Максимальная сумма выплат: 69000

Ограничение по весу очень суровое — допустимая полезная нагрузка всего лишь 160 тонн! Брать на задание придется только трех роботов, рекомендуем остановить свой выбор на ветеранах (два легких и один средний). Сразу обоим: после выполнения двух первых заданий вы получите в распоряжение самого мощного робота в игре (класс **Atlas**). Эта стотонная машина обладает колоссальной убойной силой и мощнейшей броней.

После высадки пройдите немного на север, поставьте артиллерийское орудие и ждите появления группировки противника, которая движется вдоль западной границы с севера на юг. Когда с ней будет покончено, продолжайте двигаться на север, не забыв заглянуть на остров, где находится хранилище с ресурсами. Добраться до острова можно с помощью прыжковых двигателей.

По базе на северо-западе лучше предварительно нанести одиночный авиаудар. Добив уцелевшие войска, захватите хранилище с ресурсами, почините роботов и двигайтесь к точке [1], где находится центр управления полетами. Уничтожив его, идите к следующей контрольной точке [2], где вас ждет робот **Atlas** (там мелководье, ваши роботы могут по нему передвигаться).

По пути не пропустите еще одно хранилище.

После того как под вашим началом окажется гигантский **Atlas**, жизнь заметно упростится. Как уже было сказано выше, этот исполин обладает огромной мощностью, и поэтому штурм базы на северо-востоке превратится буквально в детскую забаву. Двигайтесь к точке [3], по пути уничтожая войска противника. Не стремитесь разбить врага лобовой атакой, тут не хватит даже мощи нового робота. Идите неспешно, методично уничтожая сначала пушки (или генераторы), а затем сторожевые войска. Когда второй центр управления полетами будет разрушен, возвращайтесь к точке [4].

## МИССИЯ 9

### Основные задачи:

- 1 захватите военный завод (14000),
- 2 уничтожьте цистерны с топливом на перерабатывающем комплексе (17000),
- 3 уничтожьте логово бандитов (26000),
- 4 уничтожьте главаря бандитов около логова (22000),
- 5 доберитесь до точки эвакуации (11000)

### Вторичные задачи: нет

Максимальная сумма выплат: 90000

Ограничения на вес в данной миссии очень лояльны — целых 300 тонн. Советуем использовать их по максимуму, взяв с собой пять роботов. Сразу после высадки забирайтесь на возвышенность слева, чтобы получить тактическое преимущество. С высоты уничтожьте блок-пост противника, а также высланное подкрепление. После этого вы получите сообщение об охоте за главарем бандитов... Что же, еще одна возможность заработать на новое оборудование и мехов!

Двигайтесь на восток пока не достигнете точки [2]. Уничтожьте цистерны, держась при этом на расстоянии, — от мощнейшего взрыва могут пострадать ваши роботы.

К базе [3] идите строго вдоль восточной границы. Когда вы окажетесь примерно в ее центре, территория откроется как на ладони. Нанесите предварительный авиаудар или подготовьте к бою пару артиллерийских орудий. В процессе сражения на вас нападет главарь бандитов. Разделавшись с ним, уничтожьте и само логово, которое находится в кабине гигантского самолета. Не пропустите хранилище ресурсов, расположенное рядом.



Произведите ремонт и продолжайте марш-бросок на запад. По пути уничтожьте генератор, который обеспечивает энергией дальнобойные пушки — это избавит вас от дополнительных неприятностей. Около завода [1] будет хранилище. После захвата завода вам необходимо добраться до точки эвакуации [5]. Противник вышлет туда группу перехватчиков: несколько тяжелых вертолетов и ракетных установок дальнего действия.

Когда вы доберетесь до зоны эвакуации, миссия будет успешно завершена.

СИ TACTIX

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](http://pristavki.net), [console.ru](http://console.ru), [gdragon.ru](http://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

GameLand  
www.gameland.ru



# BALDUR'S GATE: THRONE OF BHAAL

Сергей Дрегалин

## ПРОХОЖДЕНИЕ, ЧАСТЬ III, ФИНАЛ

Признаться, изначально мы не планировали делать прохождение *Watcher's Keep* из последней части саги *Baldur's Gate*. Казалось бы, зачем? Ведь эта локация не относится к основной сюжетной линии продолжения и является лишь хранилищем некоторых ценных вещей... Мы искренне считали так, пока не решили попробовать прогуляться по подземельям *Watcher's Keep*. И первые же два уровня перевернули все с ног на голову. *Watcher's Keep* — одна из самых сложных и насыщенных локаций в всей(!) игре. Без преувеличения. Здесь множество головоломок, обилие сильных противников, лучшие предметы для импа-рукодельника... В общем, написание прохождения стало неизбежным.

### ПРЕДДВЕРЬЕ

Попасть в *Watcher's Keep* можно двумя способами: либо напрямую из *Baldur's Gate II* после установки



продолжения игры, либо из *Throne of Bhaal* после того как мы закончим все задания в городе Сарадуш и покинем его пределы.

В любом случае около входа в величественный бастион нас встретит святой брат Ордрен (**Ordren**), который проведет краткий инструктаж. Оказывается, в недрах замка скрыто зло, некий Пленник (**Imprisoned One**), который был пойман и заточен адептами ордена **Helm**. Однако, в настоящее время Пленник чересчур уж рьяно пытается выбраться из заточения, что вызывает определенные опасения. Нам же скромно предлагают найти Зло, обуздать его... но ни в коем случае не убивать. Таково решение приверженцев ордена **Helm**. Что же, мы скромно соглашаемся.

Сразу после этого Ордрен, радостно потирая ладошки, выдаст нам свиток (**Ritual Scroll**) с указаниями о том, как провести ритуал, а также священный символ (**Holy Symbol**). Оба предмета жизненно важны для прохождения, поэтому прячем их подальше, дабы случайно не выбросить. Прежде чем отправляться на разборки с Пленником, смотрим на товары, которые предлагает одна из сестер — в ее загашнике припасены **Firetooth +4** и **Short Sword of the Mask**. Оба можно отнести импу для усовершенствования.

### ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ (AR 3001)

Прежде чем идти вперед, одно важно замечание. Сложность прохождения *Watcher's Keep* зависит от нескольких параметров. Во-первых, от среднего уровня вашей команды. Во-вторых, от выбранной сложности. В-третьих, от числа компаньонов. Так что некоторые мон-

стры и ловушки, которые повстречаются вам на пути, могут не совпадать с теми, которые повстречались нам.

Сразу же начинаем вести поиск ловушек (заминированы многие сундуки, а также в одной из комнат две ловушки установлены прямо на полу) и идем в дверь, находящуюся



слева. Внутри нас встречает призрак Архивариуса (**1925, 1860**), который будет бормотать о страшном холоде. В следующих комнатах старательно изучаем все свитки, содержащие ценные подсказки — для прохождения это не критично (мы уж вас не бросим, поможем справиться со всеми секретами), но чрезвычайно занятно и интересно.

Основные предметы, которые нужно отыскать: колокол (**Bell**) — координаты (**450, 1250**), свеча (**Candle**) — координаты (**340, 1050**), а также книга (**Book**) и комнатные туфли (**Slippers**) — координаты (**1550, 750**). Так же не помешает трутница для разведения огня (**Tinderbox**), находящаяся в нише с ловушкой (**1980, 580**). С помощью трутницы разводим огонь в камине (**340, 1050**) и ждем появления призрака Архивариуса. Согревшись и взбодрившись, он станет куда более разговорчивым. Расспросив его о ритуале и о выходе на следующий уровень, отправляемся в комнату в правом верхнем углу и беседуем с призраком Верховного жреца (его тело находится в саркофаге). Отдаем ему пару комнатных туфель, получаем по **20,000** очков опыта на каждого и идем к алтарю (обозначен на карте). Кладем в него книгу, свечу и колокол, уничтожаем все ожившие статуи и начинаем ритуал. Порядок следующий:

Ring the Bell  
Ring the Bell  
Light the Candle  
Open the Book  
Ring the Bell

После этого мы автоматически получаем **25,000** очков опыта, а также активируем портал, ведущий на следую-



щий уровень. Расправившись с новой порцией врагов, делаем шаг в портал.

### ВТОРОЙ УРОВЕНЬ (AR 3016)

На втором уровне нас встречает демон (**Chromatic Demon**), запертый в клетке чьей-то заботливой рукой. Демон предложит сделку: мы находим четыре скипетра, которые помогут ему освободиться, а он открывает нам портал на следующий уровень. По рукам.

Постоянно выискивая ловушки, начинаем обход второго подземелья. Собрав все трофеи из открытых комнат, отправляемся на северо-запад и находим в коридоре импа. Поговорив с ним, открываем дверь в зал с гигантским вентилятором. Запускаем его (колонна в центре), уничтожаем всех воздушных элементарей и забираем первый скипетр (**Air Scepter**).

Идем по часовой стрелке и вычищаем комнату с огромными зелеными колбами. Уничтожив врагов, забираем второй скипетр (**Slime Scepter**). К слову, в этом и в последующих залах следует старательно избегать водоемов в центральной части помещения — они наносят персонажам серьезный урон!

Открываем следующий зал (ледяной) и немедленно возвращаемся к пульта управления вентилятором. Щелкаем по нему и вновь идем в ледяной зал. Уничтожаем местных стражей и забираем третий скипетр (**Ice Scepter**).

Оставив всех персонажей в ледяном зале, выбираем волонтера и идем в огненный зал (по часовой стрелке).



Не трогая гиганта (он все равно неуязвим), начинаем выманивать за собой Огненных элементарей. Стоит им приблизиться к ледяному залу, и они немедленно замерзнут и распадутся на части от одного единственного удара. Когда мы уничтожим таким способом четырех элементарей (ОБЯЗАТЕЛЬНО таким способом!), огненный гигант потеряет свое бессмертие и после непродолжительной борьбы отдаст последний скипетр (**Fire Scepter**).

Со всеми четырьмя скипетрами возвращаемся к демону и освобождаем его. Кто-то сомневался, что он на нас нападет? Правильно, сомнения тут ни к чему (**-5 AC, 140 HP, -5 THACO, 4 атаки, 95% сопротивляемость повреждениям от оружия**). Демон будет менять форму, что позволит нам применять эффективные заклинания:

Red Demon — атакуем холодом и льдом  
Ice Golem — атакуем огнем



**Shambling Mound — атакуем молнией**  
**Air Elemental — атакуем ядом**

После смерти демона-обманщика мы получаем по **55,000** очков опыта на каждого, а также ключ от портала на третий уровень. Вперед!

### ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ (AR 3003)

Около входа на третий уровень находится очень забавный сумасшедший эльф по имени Якман (**Yakman**). После неудачной попытки заговорить с ним, идем в портал (**1350, 1100**).

#### (AR 3011)

Вновь беседуем с Якманом (либо эльфом, либо персонажем с высоким обаянием, не менее **16** единиц), спрашиваем его обо всем, что только может нас интересовать, и выясняем любопытную деталь — эльф не спит. Вообще. Тут же призываем на помощь клерика и применяем заклинание **Heal**, что принесет по **5,000**



очков опыта на каждого.

Собрав трофеи (обязательно берем **Scepter of Radiance!**), идем в портал (**380, 350**).

#### (AR 3003)

Идем в портал на востоке («Е» по компасу, нарисованному на полу).

#### (AR 3008)

Добив воюющих между собой монстров, выбираем любого персонажа с мировоззрением **lawful good** и получаем меч **Purifier +4** (может быть улучшен импом). Идем в портал на востоке (**1070, 150**).

#### (AR 3012)

Для злых персонажей здесь выпадает шанс выполнить дополнительное задание. Для добрых, увы, нет — нам остается лишь уничтожить всех монстров и идти в южный портал (**880, 720**).

#### (AR 3004)

Внимание, в этой локации нельзя применять заклинания (но лечиться во время отдыха можно). После уничтожения всех монстров идем в южный портал (**1350, 1100**).

#### (AR 3006)

После разборки с очаровательными суккубами (мы ведь не поддадимся на их сладкие уловки, верно?) отправляемся в южный портал.

#### (AR 3013)

Очищаем локацию от противников (для злых персона-

жей есть альтернатива — завершить квест, полученный в локации **AR 3012**) и идем в нижний портал.

#### (AR 3010)

И вновь уничтожаем всех противников и идем в портал на западе (**150, 785**). Устали скакать по измерениям? Ничего, осталось уже немного...

#### (AR 3005)

Комната с «дикой» магией — эффекты заклинаний могут быть непредсказуемыми. Разделавшись с немногочисленными ворами, выходим в тот же портал, через который вошли(!).



#### (AR 3007)

Уничтожаем Гамбиона (**Cambion**) и его стражу, после чего выходим в портал, через который вошли.

#### (AR 3014)

После победы над демоном и его прислужгой не забудьте прихватить **White Dragon Scales**, из которой имп может изготовить отменную броню. Традиционно, выходим в тот же портал, через который вошли.

#### (AR 3015)

Вдох облегчения — это выход. Сразу же сохраняем игру, после чего беседуем с ловким демоном (**Aesgareth**), который предложит сыграть с ним в азартную игру. Правила такие же, как и в неизвестном «пьянице» — кто тащит более высокую карту, тот и выигрывает. Единственное отличие заключается в том, что многие карты несут в себе существ, которые нападают на игроков. В остальном все то же самое.

Выиграв три раза подряд (разумеется, с перезагрузками и сохранением выигранных партий), мы получим **95,000** очков опыта, а также камешек **Scepter Gem**, необходимый для выхода на следующий уровень. Ну а если не хочется возиться — без лишних промедлений забираем камешек силой (опыта это принесет меньше, зато и работа не пыльная)...

### ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ (AR 3017)

Поговорив с сумасшедшим магом (слишком много умалишенных на нашем пути, не находите?), идем осваивать локацию. Магических големов уничтожаем обычным оружием, которое в изобилии находится в одном из сундуков (**3300, 1550**). Вычистив все закоулки, возвращаемся к магу в машине и идем наверх. Перед уходом проверяем, не пропустили ли мы склянку с синим маслом (**Blue Oil**).

#### (AR 3021)

Здесь мы собираем ключ (**Illithid Rod**, состоит из двух частей), а также забираем склянку с красным маслом



(**Red Oil**) из бассейна соответствующего цвета. Возвращаемся на уровень с сумасшедшим магом и идем вниз (**4000, 2600**).

#### (AR 3022)

Уничтожив всех противников, находим склянку с пурпурным маслом (**Purple Oil**) и идем в правый нижний угол (**1830, 1960**). За дверью нас поджидает... дракон. Сразу готовимся к сложному поединку.

#### (AR 3018)

Впрочем, драться с драконом не обязательно. Это можно сделать и позже. Но для особо воинственных приводим характеристики крылатого чудовища: **244 HP, -12 AC, -6 THACO, 3 атаки, 30% сопротивляемости ко всем повреждениям от оружия, 64,000** очков опыта за победу плюс ценные предметы: **Staff of the Ram +4** (может улучшить имп), **Rogue Stone, 1500** золотых. Точно так же вы можете пока повременить с визитом к демилитчу, который прячется в локации **AR 3027**.

Собрав все три склянки, возвращаемся на уровень с машиной и сумасшедшим магом и идем к шести чашам. Их необходимо зажечь с помощью найденных склянок с маслом. Последовательность следующая:

Красный  
Красный  
Пурпурный

Синий  
Пурпурный  
Красный

(для интересующихся — подсказка на глобальной карте локации, ищите цветные барельефы).

Получив по **10,000** очков опыта на каждого, идем в открывшуюся дверь. Уничтожив двух минотавров и собрав все трофеи, возвращаемся к магу. Стучим по стеклу ровно шесть раз и вытаскиваем мага за шкуру. Дальше по желанию — можете убить, а можете и помиловать.

Теперь используем машину. Все комбинации (взяты из найденных записок и книг) приводятся ниже:



Triangle	Green	Medium	Storm Star +3 (к импу)
Blue	Green	Long	постоянная сопротивляемость магии
Circle	Blue	Long	+1 INT
Square	Blue	Short	+1 DEX
Red	Green	Short	+1 CHA
Circle	Green	Triangle	+1 WIS
Circle	Red	Long	+1 CON
Square	Short	Medium	+1 STR
Triangle	Red	Medium	Выход на последний уровень

Первые три столбца — ключевые слова (нажать такую-то кнопку, дернуть такой-то рычаг и т.д.), последний — эффект от комбинации. Сами комбинации можно вводить в любом порядке. Повышение характеристик получает тот, кто использовал машину. Учтите, что это можно осуществить только один раз! Т.е. повысив мудрость, нельзя повысить, скажем, силу.

При вводе неправильной комбинации (в том числе и при повторном вводе комбинации, повышающей характеристику) с равной вероятностью может произойти любое из следующих событий:

персонаж получает **Potion of Superior Healing**.



персонаж получает **100,000** очков опыта  
персонаж оказывается под воздействием заклинания **Imprisoned** (освободиться можно с помощью заклинания **Freedom**)  
персонаж получает **50** повреждений от огня  
персонаж превращается в камень (используйте заклинание **Stone to Flesh**)  
персонаж теряет **1 INT**  
персонаж получает **75** повреждений от молнии  
персонаж испытывает отравление  
персонаж теряет **15(!)** уровней  
персонаж теряет **1 DEX**

После открытия портала мы получаем 25,000 очков опыта на каждого и идем на финальный уровень.

### ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ (AR 3019)



Идем в нижнюю из трех дверей и говорим призраку-стражу, что готовы к любым испытаниям. Открываем левую дверь и сражаемся с орками до тех пор, пока не прибудет страж и не похвалит нас за храбрость. За средней дверью нас поджидает дракон, который после своей гибели принесет нам **62,000** очков опыта, а также череп воина (**Warrior's Skull**). Третье испытание будет самым сложным, так как в нем нужна не столько крепкая рука, сколько гибкий ум. Итак, нас тестирует имп. На первый вопрос, звучащий как: «**I have as many brothers as sisters, but my brothers have twice the number of sisters as brothers. How many children do my parents have?**», отвечаем: «**Seven**». После этого играем в игру (кто берет последнюю из **13** монет, тот и проигрывает), отвечая так:

«**2 coins**» — (имп возьмет **1** монету)  
«**3 coins**» — (имп возьмет **3** монеты)  
«**1 coin**» — (имп проиграл!)

За все эти подвиги ума мы получим **21,000** очков опыта от призрака и **10,000** от импа. На выходе страж даст



нам первый ключ из трех, необходимых для открытия портала к Пленнику.

Второй ключ мы берем из комнаты с четырьмя колоннами и постаментом в центре. Нам нужно разложить по четыре шара в колонны соответствующего цвета, получая каждый раз по **1,000** очков опыта на каждого. Однако (баг или фича?), на самом деле достаточно положить всего лишь по одному шару в каждую из колонн. Правда, это лишит вас изрядной порции очков опыта. Полный список существ, которые появляются после извлечения шара, выглядит следующим образом:

Красный шар 1: **Hobgoblins**  
Красный шар 2: **Kuo-Toas**  
Красный шар 3: **Trolls**  
Красный шар 4: **Greater Wolfweres**



Синий шар 1: **Mage (11,000** очков опыта)  
Синий шар 2: **Mage (14,000** очков опыта)  
Синий шар 3: **Mage (20,000** очков опыта)  
Синий шар 4: **Mage (6000** очков опыта)

Пурпурный шар 1: **Skeletal Warriors**  
Пурпурный шар 2: **Shadows**  
Пурпурный шар 3: **Vampires**  
Пурпурный шар 4: **Liches**

Зеленый шар 1: **Mutated Spiders**  
Зеленый шар 2: **Umber Hulks**  
Зеленый шар 3: **Earth Elementals**  
Зеленый шар 4: **Beholders**

Итого, по максимуму мы можем получить **13,000** очков опыта (по **4** шара в **3** колонны и **1** шар в оставшуюся колонну).

Заполучив ключ, идем в новую локацию через дверь справа (**2900**, **1300**). Нам встретится призрак, которым мы будем управлять на манер первых текстовых ролевых игр (с фантазией у разработчиков все в порядке!). Для краткости приводим два пути: выгодный и опасный, а также кратчайший и безопасный:

#### ОПАСНЫЙ ПУТЬ:

**Go North**  
**Go North**  
**Kill ghost. Open chest (+1 AC Helm). Go south.**  
**Go south**  
**Go east**  
**Fight goblin. Go East.**  
**Open chest. Fight skeleton. Get Wand. Go up.**  
**Fight War Dog. Search for Potion (Heal) & Key.**  
**Go West.**  
**Search for Scroll.**



**Go East.**  
**Open the desk (33% шанс получить отравление). Take the Bracers (+1 THAC0). Go North.**  
**Use Scroll to kill Gibberling. Go West.**  
**Open Chest (нужен ключ, который мы предварительно взяли). Go through Archway.**  
**Fight the mummy (сначала используем Wand).**

#### КОРОТКИЙ ПУТЬ:

**Go North.**  
**Go East.**  
**Search for scroll. Go North.**  
**Go East.**  
**Go North.**  
**Use Scroll. Go West.**  
**Go through Archway.**  
**Fight Mummy.**

Активировав портал (для этого необходимо сначала установить ключи, а потом повернуть их), уничтожаем появившихся охранников. Сражение будет далеко не из легких, поэтому заблаговременно готовим боевые заклинания и точим мечи...

Попав в темницу к Пленнику, можно пойти двумя путями: уничтожить его или заключить сделку. В последнем случае нам нужно вернуться к брату Ордрену (портал справа) и при помощи призрака вывести его на чистую воду. У нас будут три варианта действий: унести ноги, войти внутрь и спасти Ордена,



заковать в темнице и Ордена, и самого Пленника. За второй и третий вариант мы получим от призрака по **25,000** очков опыта на каждого. Кроме того, последний вариант наиболее прост... Однако, мы на этом не остановимся, верно?

Поединок с Демогоргоном (**Demogorgon**) — а именно так звучит настоящее имя Пленника — будет чрезвычайно сложным (его характеристики: — **290 HP**, **-12 AC**, **-8 THAC0**, **5 атак**). Совет один: как следует подготовиться и сосредоточить все силы на атаке Демогоргона. Когда он будет повержен, исчезнет и вся его свита.

За победу мы получим огромное количество очков опыта — где-то по **150,000** на каждого. Плюс еще по **20,000** на нос за разговор с Ордреном...

Поздравляем, вы успешно прошли **Watcher's Keep!**

НОВОЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ ПОКОЛЕНИЕ

# HEOH

NEW MUSIC GENERATION



# КОДЫ PC, PSOne, N64

## КОДЫ PC

### DINOSAUR'US

Коды уровней:  
**SPIDY, GENESIS, SNOWMAN, MASELL, ASI, MURPHY, TSC, REMETIX, PELLUS, VOID, PORTAS, CSABA, CABO, ZOLI, KAROLY, ZSOLTI, TIBI, THOMAS, BIRD, MATULA, MAJOM, FABLE, HURKA, KIGYO, HALAL, KARFIOL, ABRAK, GYOKER, BORZALOM**

### SKI-DOO X-TEAM RACING

Откройте меню 'Player & Tuning' и введите предлагаемые коды в качестве имен игроков

gimmegravity  
 gimmecheatreset  
 gimmesuperboost  
 gimmehighflyhigh  
 gimmetuning  
 gimmealtracks  
 gimmealsteds

### EQUESTRIAD 2001

В начале игры, в меню «Options» выберите подменю «Cheats». Вводите коды и нажимайте «Enter»:  
**MR HAPPY** — убирает неудачи при объезде лошадей  
**BIGHEAD** — режим больших голов  
**PHAR LAP** — неограниченная энергия при гонках через всю страну  
**CHRISTMAS SNOW** — You'll See  
**GENIE IN A BOTTLE** — доступ ко всем трассам и лошадям  
**NEW YEARS EVE** — фейерверки  
**TANTALUS BIG AIR** — Ballistic Rider

### STARDOM: YOUR QUEST FOR FAME

Комбинация клавиш **ESC** + **ESC** выводит на экран консоль, в которой можно вводить следующие коды:  
**showmethemoney + XXX** — дает игроку XXX денег  
**showmethescore + XXX** — делает счет игрока равным XXX  
**showmethework** — поменяться работой с человеком, на котором вы до этого кликнули

### THE DEAD ZONE

Нажмите **ESC** и введите следующие коды:  
**give me some oil** — получить 10.000 единиц нефти  
**on screen** — открыть карту  
**protect me** — режим Бога (ничего не может быть повреждено)  
**free build** — строительство становится бесплатным  
**fast build** — строительство ускоряется  
**show enemy mines** — показать вражеские

шахты  
**victory** — перейти на следующий уровень  
**defeat** — проиграть

### POWERBALL

Запустите игру с параметром /CHEAT в командной строке и введите следующие коды:

**ESC** + **ESC** — следующий уровень  
**ESC** + **ESC** — предыдущий уровень  
**ESC** + **ESC** — финальный уровень  
**ESC** + **ESC** — бесконечные жизни  
**ESC** + **ESC** — Anti-Brick gun  
**ESC** + **ESC** — клей на клюшке  
**ESC** + **ESC** — длинная клюшка  
**ESC** + **ESC** — защитит клюшку  
**ESC** + **ESC** — больше мячей  
**ESC** + **ESC** — Power ball  
**ESC** + **ESC** — Robot

### MAX PAYNE

Запустите игру с параметром -developer в командной строке. Во время игры нажмите **ESC**, чтобы вызвать консоль, и введите следующие коды:

**god** — режим Бога  
**Mortal** — отмена режима Бога  
**GetAllWeapons** — получить все оружие  
**GetInfiniteAmmo** — получить бесконечные боеприпасы  
**codier** — эффект неизвестен  
**NoClip** — не нужно перезаряжать оружие  
**NoClip\_off** — отмена режима, при котором не нужно перезаряжать оружие  
**GetBulletTime** — эффект неизвестен  
**showfps** — показать количество кадров в секунду

### TECHNOMAGE

Нажмите **ESC** и введите следующие коды:  
**victory is mine** — выиграть  
**now you die** — проиграть  
**fill this bag** — получить 10,000 золота  
**revelation** — открыть карту  
**build anything** — сделать все здания доступными  
**give me power** — сделать все заклинания доступными  
**cheezy towers** — снять с заклинаний ограничение по расстоянию  
**restoration** — восстановить хит-пойнты  
**frame it** — показать количество кадров  
**i'm a loser baby** — проиграть  
**grow up** — уровень выделенного героя повышается на 5

## КОДЫ PSOne

### ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Внимание: все эти коды иногда срабатывают, а иногда — нет.  
**Игра за Джона МакКартни (рефери):**

В режиме карьеры вводите в качестве имени «Big John» и что угодно в качестве фамилии. На вопрос, сохранить ли это, отвечайте «No» и выходите из меню.

### Игра за Card Girl:

В режиме карьеры вводите в качестве имени «Smile» и что угодно в качестве фамилии. На вопрос, сохранить ли это, отвечайте «No» и выходите из меню.

### Игра за каратиста:

В режиме карьеры вводите в качестве имени «Chop» и что угодно в качестве фамилии. На вопрос, сохранить ли это, отвечайте «No» и выходите из меню.

### Игра за ниндзя:

В режиме карьеры вводите в качестве имени «Sasuke» и что угодно в качестве фамилии. На вопрос, сохранить ли это, отвечайте «No» и выходите из меню.

### Игра за Pro-Wrestler:

В режиме карьеры вводите в качестве имени «Mask» и что угодно в качестве фамилии. На вопрос, сохранить ли это, отвечайте «No» и выходите из меню.

### Игра за борца кунг-фу:

В режиме карьеры вводите в качестве имени «Kung-Fu» и что угодно в качестве фамилии. На вопрос, сохранить ли это, отвечайте «No» и выходите из меню.

### Игра за кикбоксера:

В режиме карьеры вводите в качестве имени «Punch» и что угодно в качестве фамилии. На вопрос, сохранить ли это, отвечайте «No» и выходите из меню.

### Игра за Ulti-Man:

В режиме карьеры вводите в качестве названия родного города «OCTAGON». На вопрос, сохранить ли это, отвечайте «No» и выходите из меню.

### Игра за борца сумо:

В режиме карьеры вводите в качестве названия родного города «CIRCLE». На вопрос, сохранить ли это, отвечайте «No» и выходите из меню.

### Игра за уличного бойца:

В режиме карьеры вводите в качестве названия родного города «STREET». На вопрос, сохранить ли это, отвечайте «No» и выходите из меню.

### Игра за бойца-любителя:

В режиме карьеры вводите в качестве названия родного города «MAT». На вопрос, сохранить ли это, отвечайте «No» и выходите из меню.

### Супер-боец:

На экране распределения очков способностей в режиме карьеры, вводите следующие значения для каждого атрибута, чтобы максимально повысить все статистики: : **Life: 23, Power: 51, Speed: 3, Endurance: 9, Stamina: 27, Octagon Control: 77, Ground Skill: 34.**

## WORLD DESTRUCTION LEAGUE: WARJETZ

Разблокировать все чит-коды — **TWLVCHTS**  
 Супер чит-коды — **ZTJRWLDW**  
 Большие пушки — **PNFL**  
 Гигантские пушки — **QDDMG**  
 Ядерное оружие — **FTMN**  
 Overlords — **CRNFX**  
 Bomb ball weapons — **CDDHLR**  
 Bomb ball Opus — **QPVS**  
 Неуязвимость — **MRCBVB**  
 Меньший урон — **CHNKY**  
 Режим призрака — **SNKY**  
 Все видеоролики — **DVD**  
 Отключить WDL Tax — **SWSSBNK**  
 Постоянные power-ups — **GVTBCK**  
 Режим полета — **SKTCHY**  
 Усиленный конвой — **NPRBLM**  
 Постоянные реактивные двигатели — **STBLT**  
 Получить дополнительные деньги — **WRCHST**  
 Удвоить деньги — **KCHNG**  
 Супер-броня — **FLYNGTNK**  
 Все оружие — **NFCH**  
 Бесплатные боеприпасы — **SPW**  
 Bomb ball — **TWLVCHTS**  
 Разблокировать все чит-коды — **BMBBLL**  
 Бесплатные EMC — **SMKTRL**  
 Все реактивные двигатели — **SHWRM**  
 Ускорить выстрелы — **ZPPY**  
 Двойной огонь — **TWFRN**  
 Spin shots — **SPNNY**  
 Режим вампиров — **SLRP**  
 Режим Top Gun — **TPGN**

## КОДЫ NINTENDO 64

### TUROK: DINOSAUR HUNTER

Бесконечные жизни — **FRTHSTHTTRLSC**  
 Все оружие — **CMGTSMGGTS**  
 Бесконечные боеприпасы — **BLLTSRRFRND**  
 Неуязвимость — **THSSLKSL**  
 Показать имена разработчиков — **FDTH-MGS**  
 Враги (кроме боссов) не открывают ответный огонь — **SNFFRR**  
 Режим черно-белой графики — **DLKTDR**  
 Галерея (посмотреть всех противников, за исключением боссов) — **THBST**  
 Неуязвимость без эффекта «призрака» — **RBNSMTH**  
 Показать врагов на экране карты — **NSTHMDNT**  
 Код цветов радуги — **LLTHCLRSFTHRNB**  
 Большая голова на крошечном теле — **RBNSMTHDNCHN**  
 Режим полета — **LKMBRD**  
 Сделать доступными практически все чит-коды — **NTHGTHDGCRTDTRK**

# TRAFER . RU



**ПЕРЕД  
 ТЫ ДОЛЖЕН ВИДЕТЬ ЭТО!**



Было бы крайне интересно собрать всю читательскую аудиторию «Страны Игр» в одном месте. И потом посмотреть, что из этого получится. Судя по приходящим письмам, читатели вряд ли смогли бы прийти к общему мнению даже в самых незначительных проблемах и вопросах. И тем более символично, что противников кардинально противоположных взглядов смогла объединить именно «Страна Игр». Каким образом? Ответ, наверное, на страницах самого журнала. Так что читайте и... не забывайте писать письма.

magazine@gameland.ru

Привет, СИ!

Наконец-то я стал полноправным пользователем Сети и решил написать тебе письмо. Во-первых, хочу снять перед тобой шляпу за твой нелегкий труд и за всеобщую пользу всем геймерам нашего отечества (во как!!!!). Ну а теперь к делу. Журнал у вас лучший, но не без недостатков, и я сейчас постараюсь их вам поведать:

1) В последнее время у вас развелось слишком много рекламы в журнале, дошло до того, что на одной стороне постера вместо игры напечатана реклама фильма (полный беспредел!!!). Сомневаюсь, что кто-нибудь будет вешать это на стену. Я понимаю, что реклама нужна, но все же...

2) Когда же вы сделаете нормальной железную рубрику?!! Ведь людям нужно не локальное тестирование одного девайса и не новости про железяки, людям нужно знать какой процессор лучше выбрать или какую мышь купить... В общем, вы понимаете: людям нужно тестирование не одной железки (и то раз в месяц), а целого десятка и как можно чаще. И не надо, Дмитрий, отнекиваться;-) А тестировать можно все что угодно, от клавиш и мышей до мониторов и корпусов.

3) Системные требования для игр. Обычно они такие: P300 64RAM WIN95\98\ME. Не стыдно? А должно быть. Ну что вам так трудно что ли написать полные системные требования, причем как минимальные, так и рекомендуемые?

Поймите, написал я эту критику, не потому что мне хочется вас поругать или даже оскорбить, а потому что хочу, чтобы мой любимый журнал стал еще лучше.

Ну, а теперь вопросы и предложения:

- 1) Напишите как-нибудь статью о DUKE NUKEM FOREVER (кстати, когда он выйдет?)
- 2) Системные требования для MAX PAYNE.

- 3) Когда выйдут COMMANDOS 2?
  - 4) Будут ли продолжения таких игр:
    - а) HITMAN
    - б) SERIOUS SAM
    - в) GTA
    - г) NEED FOR SPEED (не MOTOR CITY)
    - д) JAGGED ALLIANCE
  - 5) Предлагаю создать в Стране Игр читательский хит-парад игр. Пусть читатели присылают вам список, например, пяти их любимых игр, а вы у себя просмотрите все списки и определите пятерку лучших. Попробуйте, будет интересно.
  - 6) Как вы думаете, Дмитрий, какими игры будут через пару лет?
  - 7) Почему спецвыпуски нельзя печатать чаще? (и не говорите, что игр клевых мало выходит)
- Ну, вот, пожалуй, и все. Надеюсь, что мое письмо не останется незамеченным, и что вы его напечатаете.
- BEST REGARDS, RIPPER  
RIPPER@kmv.ru

*1. Вот как раз типичный образец того, что «Страну Игр» читают разные люди. Судя по другим письмам, наша маленькая новация в виде такой «кинематографической» версии постера многим пришлась по душе. Ну а реклама сама по себе — вещь нужная. Кажется, буквально в прошлом номере я уже объяснял почему.*

*2. Отнекиваться не буду, изложу официальную версию того, что происходит сейчас на самом деле. А происходит сейчас как раз формирование концепции обновленной «железной» рубрики, которая, надеюсь, придется вам по душе.*

*3. Придется согласиться. Обещаю исправиться.*

*Попробуем теперь ответить на все вопросы и предложения:*

- 1. По последним данным Duke Nukem Forever выйдет 29 октября сего года. Статью, посвященную игре, мы поместим в журнал, когда появится более-менее свежая информация.*
- 2. Минимальные системные требования для Max Payne: Pentium III 450/96 MB*

*RAM/Windows95/98/2000. Рекомендуемые системные требования: Pentium III 750/128 MB RAM/ Windows95/98/2000*

*3. Commandos 2 выйдет 25 сентября 2001 года.*

*4. Относительно каждого подпункта можно ответить одним очень неопределенным словом: возможно. Однозначно известно, что будет продолжение GTA — о нем мы, кстати, уже писали.*

*5. Подумаем.*

*6. Мне кажется, что за пару лет игры серьезно не изменятся. Конечно, улучшится графика, конечно, возрастет внешняя реалистичность, но все перевороты и революции будут весьма незначительными. Возможно, я очень сильно ошибаюсь.*

*7. Клевых игр, в общем, выходит достаточно, но тех, которые становятся действительно популярными в России, сравнительно немного. Если не верите, сходите в ближайший игровой клуб.*

Привет, СИ! Прочитал июльский номер и огорчился. Не из-за журнала — с ним все круто, интересно и красиво. Огорчился я из-за того, что в ближайшем будущем выходит много онлайн игр. Вообще-то, много игр — это хорошо, но с онлайн другим делом. Сразу во все эти игры (Anarchy Online, Star Wars, Earth&Beyond, The Sims Online) не поиграешь — времени не хватит. Это не квака — поиграл и бросил, а нечто другое, что бросить нельзя. В одну ультому люди который год режут, в MUDax сидят. Что там, графика крутая? Нет, просто там у них, в отличие от игр типа кваки, есть свобода — они не обязаны никого мочить, они могут делать все, что захотят. В том мире царит мир. Я думаю, именно свобода действий привлекает народ в MMORPG. Из вышесказанного следует нижеследующее: надо дать игрокам МАКСИМАЛЬНУЮ свободу. В АО есть небольшая проблема: «Омникетовцы будут ограничены в свободе». Объясните мне, как это понимать? Не смогу товарища убить или откуда-нибудь выйти? Мое личное

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**

мнение состоит в том, что не надо мучаться над крутым сюжетом, брать за основу уже знаменитую вселенную, делать что-то сверхоригинальное, а надо просто дать игрокам больше свободы. Сделать так, чтобы они могли не только мочить друг друга и охотиться, а строить города, создавать государства, создавать свои предметы и артефакты, создавать свои гильдии, развивать технологии, а не только умения, выбирать мэра или правителя и т.д. Неужели это трудно сделать!? Сделать в начале деревню и нанять чувака, чтоб они вешали торговал. Все — это три меча, щит и простая броня. А потом... Игроки сами себе такого накуют, свою графику сделают, свои модели для оружия (можно, конечно, для тех, кто не умеет, выложить что-то типа полуфабрикатов). Неужели во что-нибудь эдакое поиграть не хочется? Да еще крутую графику вмастерить... Ну, я закончил. Надеюсь, меня опубликуют (только имя не печатайте).

*Знаешь, уважаемый аноним, абсолютная свобода в играх — тоже не есть хорошо. Представь себе сетевой мир, в котором можно делать все, что вздумается, безо всяких ограничений. Игра в этом случае лишится самого главного: игрового процесса. Сотням персонажей, бессмысленно слоняющихся по огромному миру, просто нечем будет заниматься. Так что главным в онлайн-играх остается все то же самое, что и во всех остальных: игровой процесс, идея, если хотите.*

ello, dear GL.

Звоню я тебе по очень важному вопросу. Как ты считаешь, что лучше всего сделать:

1. Купить PlayStation 2.
  2. Купить по дешевке устаревшую DreamCast с кучей дисков.
  3. Подождать до осени и купить Xbox или GameCube.
  4. За эти же бабки круто проапгрейдить комп. Жду ответа.
- Good-bye, AC

*Отвечая на звонок АСа: все зависит от того, что тебе нужно. Иначе говоря, какие игры тебе нравятся. Допустим, если ты бредишь Final Fantasy X и Metal Gear Solid 2, то вряд ли стоит экономить и покупать ненужный тебе Dreamcast. Если ты питаешь слабость к очень своеобразным продуктам от Nintendo, то я бы рекомендовал дождаться GameCube. И так далее. В конце концов, рассуждая таким образом, возможно, ты предпочтешь «за эти же бабки круто проапгрейдить комп».*

Здравствуй, Дмитрий! Пишет вам человек, пожелавший остаться неизвестным. Недавно ко мне поступили сведения о том, что в разработке находятся две абсолютно гениальнейшие игры, о которых пока не знает никто, даже ни один журналист вашей редакции. Поэтому спешу вам о них рассказать. Первая игра будет смесью стратегии и РПГ, где вам придется управлять заместителем главного редактора крупнейшего журнала, пишущего об играх, в одной из стран, название которой пока остается засекреченной. Ваше имя — Дмитрий, фамилия же пока находится в разработке. Название журнала — game\*\*\*\*, последние буквы, как вы поняли, для меня все еще остаются загадкой. Смысл игровой концепции заключается в отборе из множества писем, пришедших вам на e-mail, ряда наиболее отражающих мнение общественности. Вознаграждением за правильный выбор вам будут ящики пива, приходящие бандеролью от опубликованных читателей, повышение в работе и увеличение оклада. Игра уже обещает быть принципиально новой и использо-

вать огромные возможности железа. Вторая игра представляет собой шутер с видом от первого лица, где вам с помощью пистолета (альтернативно миномета, бензопилы, топора) будет предоставлен выбор. На экране будут поочередно появляться фотографии ваших любимых (или наоборот) журналистов, причем половина из них заложники, а половина наоборот, что опять же зависит от вашего выбора. За правильно сделанный выбор вы будете вознаграждаться ящиками пива и халаяными бритвами от фирмы, пожалевшей остаться неизвестной. Игра должна прекрасно снимать усталость после трудового дня, а также выпускать пар общественности. За разработку этой игры уже взялись такие компании и группы разработчиков, как I\* Soft\*are и Ep\*s Megaga\*\*s. Как утверждают последние, все имена в играх вымышленные, все события не имеют ничего общего с реальностью. Голос главного персонажа был изменен компьютером, чтобы никто не смог его узнать. Выход игр ожидается на консоли X-\*ox.

Realer\*,  
мыло — \*ealerq\*@ail.ru

*Прикольно. Одобряю. Буду ждать этих игр с огромным нетерпением. Хотя одной из них я уже наслаждаюсь несколько лет...*

Здравствуй, уважаемая мною и еще миллиардами геймеров и не только редакция журнала «Страна Игр»! Я читаю ваш журнал уже более 5 лет. Вот, решил написать Вам письмо. Много изменилось за этот промежуток времени: и ты, и я, и игровая индустрия (почти в рифму). Появилось много новых игр, приставок, команд разработчиков (гениальных и не очень)... Но что это я начал уходить не в ту сторону, в какую надо? Главное, что побудило меня написать это письмо — это (баранная дробь) критика и пожелания в адрес твоей редакции СИ.

Итак, начнем:

- 1) Исчезла рубрика железо (нет, я не буду говорить, дескать, исчезла рубрика железо, и читать я ваш журнал перестану). Но если вы не хотите возвращать эту рубрику под предлогом, что вы игровой журнал, то как вы раньше пускали ее в печать? Я помню, что в далеком 1998 году в майском номере была, по моему мнению, хорошая статья про выбор 3D акселератора. И что же мешает вам сделать сейчас такую статью, а?
- 2) Обертку для диска лучше выпускать отдельно, а не пихать ее на страницу с рубрикой «Обратная связь». Тогда и журнал резать не придется, и свободное место для «Обратной связи» появится.
- 3) В № 92 в рубрике Online Иван Петрович писал, что Download`а сегодня не будет, а будет он в следующем номере и будет, по словам автора, Super — download, а иначе его выгонят с работы. И что же покупаю я №93, 94. А там никаким Download`ом и не пахнет. Что, автора так быстро с работы выгнали? А Download все-таки обязательно сделайте.
- 4) В № 93 столько глюков и опечаток, что просто начинаешь думать, что ваш Word`овский словарь уж очень постарел (ну пропачкайте его что ли!). И финскую команду поругайте, а то вон 93 страничку-то нет. Странное совпадение: в №93 нет страницы №93. А может так и дальше пойдет?
- 5) Не помешала бы на одной стороне постера ваша общая фотография. Ведь хочется посмотреть в лицо этим мужественным людям, кто делает СИ.
- 6) Ах да, постер. Нет, нет, постер у вас классный, просто замечательный, но с какой-то статьи на постерах появились рекламные

плакаты фильмов (ФИЛЬМОВ!!!). А название у вас какое? Точно, с первого раза угадали, «Страна ИГР» (заметьте не «Страна фильмов»).

7) Диск. Ну, что-то он у вас слишком в объеме мал. Что экстренная диета что ли? В общем, давайте кормите диск лучше (самым свежим и полезным) и без всяких диет!

8) Да еще я что-то где-то читал, что вы на DVD собираетесь переходить. Это вы рано собираетесь. Подождите по больше. 2003 год — как раз тогда то и будут у всех DVD-ROM`ы.

А ТЕПЕРЬ ЧЕСТЬ И ХВАЛА ВСЕМ СОТРУДНИКАМ СИ, И, КОНЕЧНО, НОВЫМ ЖУРНАЛИСТАМ, КОТОРЫЕ ЗАМЕЧАТЕЛЬНО ВЛИЛИСЬ В ВАШ КОЛЛЕКТИВ. ВАШИ СТАТЬИ НИЧУТЬ НЕ УСТУПАЮТ ДРУГИМ «БОРОДАТЫМ» ЖУРНАЛИСТАМ. НУ А ПРО НАЗАРОВА ГОВОРИТЬ МОЖНО ТОЛЬКО ХОРОШЕЕ. ПО ЗАГОЛОВКУ СТАТЬИ МОЖНО СРАЗУ ОПРЕДЕЛИТЬ, ЧТО ЭТО НАЗАРОВ. У ВАС ВСЕ ОТЛИЧНО: ДИСК, ПОСТЕР, ЖУРНАЛ. ВЫ САМЫЙ ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ ПРО ИГРЫ. Я ОЧЕНЬ ЛЮБЛЮ ВАС ЧИТАТЬ. НЕТ, ВЫ НЕ ДУМАЙТЕ, ЧТО ЭТО ЛЕСТЬ, ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ВЫ НАПЕЧАТАЛИ МОЕ ПИСЬМО, ЭТО ПРАВДА. ТЕПЕРЬ ВОПРОСИКИ:

- 1) Что-нибудь слышно про новые (2002`ые) спортивные игры от EA?
- 2) Вроде у вас не было обзора Pro Rally 2001? Скажите она — правда, клевая раллийная гонка?
- 3) Выпустит ли 1С локализованную версию HoM&M IV?
- 4) Будет ли продолжение Князя?
- 5) Выпустит ли «Бука» локализованную версию GTA3?
- 6) Какой бот для Counter-Strike самый лучший и где его взять?

P.S. Новое оформление вашего сайта просто отпадное.

P.P.S. Напишите мое письмо в журнале. Будет чем похвастаться перед жителями города Сыктывкара (столица Республики Коми).

P.P.P.S. Если что, то я черкну вам еще. Ой, ну ладно пока, а то там Pokemop начинается.

7) А в вашей редакции есть поклонники этого сериала?

С уважением, преданный читатель вашего журнала Евгений.

*Если не возражаете, сначала по пунктам ответу на критику.*

1. См. выше.
2. Мысль сама по себе, может, и правильная, но достойное технологическое решение, увы, найти не так-то просто.
3. К сожалению, Сергей Долинский в настоящий момент находится в отпуске, поэтому выяснить, что там случилось с Download`ом нам не удалось. Думаю, по возвращении Сергея ситуация разъяснится.
4. Меры уже приняты. Надеюсь, вы сможете увидеть результат в самое ближайшее время.
5. Мужественные люди, которые делают журнал, отличаются скромностью... которой они, впрочем, время от времени изменяют. Так что вполне вероятно, что когда-нибудь читателям представится возможность посмотреть в глаза тем, кто работает в «Стране Игр».
6. Вообще можно подумать, что читатели «Страны Игр» интересуются исключительно играми... А учитывая то, что кинематографическая и игровая тематика сейчас пересекается все чаще и чаще, наши маленькие эксперименты вполне оправданны. Кстати, как я уже говорил, так считает множество других читателей.
7. По моим сведениям, диск всегда заполняется под завязку... Может, я что-то пропустил? Или просто 650 мегабайт резко перестало хватать? Уверю вас, нам их также не хватает.
8. А на DVD-формат просто так мы не перей-

дем. По крайней мере, от этого точно никто не пострадает.  
 Спасибо за добрые слова в адрес редакции. Очень приятно. Теперь к ответам на вопросы:  
 1. В настоящий момент EA Sports разрабатывает следующие игры из этой линейки: FIFA 2002: Road to the World Cup, Madden NFL 2002, NBA Live 2002, NHL 2002.  
 2. Обзор вроде бы у нас был. Причем, в 86 номере. Автору игра не понравилась, хотя кое-кто в редакции считает, что он был неправ.  
 3. Пока об этом ничего не известно.  
 4. Также ничего определенного сказать не можем, хотя исключать ничего нельзя.  
 5. Опять-таки вынужден отделаться неопределенным ответом.  
 6. Лучшим ботом для Counter-Strike считается PODbot. Скачать его можно, например, с сайта <http://www.counter-strike.ru>.  
 7. Еще бы!



И снова здравствуй, любимая СИ:) Вы как, господа, еще не соскучились?:) Это все тот же, ничуть не изменившийся, я, ShaD.

Уважаемый Лев Емельянов во вступлении на вашем диске к 94 номеру имел неосторожность выразить свой интерес по поводу присутствия среди читателей СИ людей, помнящих Wolf3D. Так вот, с гордостью сообщаю, что я его помню. Только не думайте, что со слезами на глазах я вспоминаю, как охотился с пистолетом на плоских 16-тицветных гитлеровцев. Вовсе нет, в конце концов, мне лишь 17 лет:))) Но в то время, когда я только-только делал свои первые робкие шаги по виртуальному миру, еще жива была Легенда...

Все началось в 1997, когда у меня еще не было компьютера, но уже были номера вашего замечательного журнала... Дрожащими руками сжимая страницы, я жадно вчитывался в статьи о 3D-action`ax: DukeNukem3D, RedneckRampage... И вот тогда я услышал о Нем... Знакомые (в основном коллеги моих родителей по НИИ) рассказывали о замечательной игре, где, выступая в роли плененного солдата, нужно было совершить побег из концлагеря... Каких только картин ни создавало мое воображение, никакой GeForce не воспроизведет этих детских цветных фантазий...

Ночью 31 декабря 1997 года сбывлась мечта 13-летнего мальчика (т.е. меня:)), на столе радостно засветился монитор, весело помигивал индикатор системный блок....то был Pentium-166MMX, 16MB RAM, 1MB Video... Тут же я засел за Redneck Rampage, но, помятуя о восхваляемом и возносимом до небес Wolf`e, не применул попросить знакомых раздобыть мне эту игрушку... А затем начался ужас....

Шок1 Игра на дискете.....

Шок2 По умолчанию игрушка не совершила даже попытки найти звуковую карту, но издала серию жутковатых повизгиваний из спикера на материнской плате...

Шок3 Сама игра.....графика.....

Сделав пару шагов по игровому миру, я лихорадочно жмакнул «Escаре» и вернулся к Rampage`у... Таков был мой первый и последний опыт знакомства с Wolfenstein3D...

Ладно, с ностальгией пора завязывать, а то так к концу лета можно и в депрессию впасть:)

Теперь обращусь к Вам, Дмитрий, с информацией для размышления на тему философского плана, далекую от всяких проявлений ностальгии. В ответе на письмо Вована в том же 94 номере, Вы сказали, что человек живет отнюдь не ради удовольствий. Что ж, спорить не буду, т.к. философия тем и хороша, что каждое мнение по-своему верно... Но вот Вам информация для размышления....

Каждый человек стремиться жить лучше. Кто-то просто мечтает о нормальной еде, кто-то о но-



**BG2: Shadows of Amn**  
v23037

**DF: Land Warrior**  
v1.00.31

**Kohan: Immortal**  
Sovereigns  
v1.1.0

**Tropico v1.03**  
Legends of M&M  
v1.1

**ПЛЮС:**

Полезные программы,  
wallpaper`ы,  
демки Serious Sam,  
мод к Quake1/2/3,  
статьи читателей  
и многое другое...

**ДЕМО-ВЕРСИИ:**

Moon Tycoon  
Ultimate Ride

**Conquest: Frontier Wars**  
The Mystery of the  
Druids

**Project: Undead**  
Colobot

**ВИДЕО:**

Silent Hill 2  
Final Fantasy VII  
Final Fantasy VIII  
Final Fantasy IX  
Final Fantasy X  
Final Fantasy XI

**ПАТЧИ:**

Counter-Strike v1.0.0.2  
Half-Life v1.1.0.7

вом Porsche, а кто-то готов платить любые деньги, чтобы слетать в космос (и кто бы это мог быть?:)...) Но получение благ есть удовольствие, так? Соответственно вся наша жизнь является непрерывным стремлением к получению удо-

вольствия. При этом социально-экономическая система человечества такова, что для получения пресловутого удовольствия нужно усердно работать, крутиться, как белка в колесе. Вот и получается, что большую часть жизни мы усердно





# Тяжело, когда есть выбор?



**Нет**, когда задача определена.  
Если Вашей компании необходимо обеспечить серьёзную техническую базу – приобрести высококачественную офисную технику и заручиться надежной послепродажной поддержкой, решение – техника HP от компании ШАРК.

Сверхкомпактность или многофункциональность?  
А зачем «или»?

HP Omnibook 500 – компактный, изящный, легкий, со стильным эргономичным дизайном, а также многофункциональный, высокопроизводительный, расширяемый и надежный. У человека с Вашим статусом должен быть соответствующий ноутбук – безупречный HP Omnibook 500.

**Позвоните в компанию ШАРК: 234-1783!**



HP PCs use genuine Microsoft® Windows®  
[www.microsoft.com/piracy/howtotell](http://www.microsoft.com/piracy/howtotell)



## hp omnibook 500

Максимальная компактность сочетается с интересным дизайном и широким спектром возможностей. Сверхтонкий ноутбук для мобильных пользователей, которым нужен максимально легкий ноутбук для работы в дороге и полнофункциональный компьютер в офисе. Компактность – толщина около 2.5 см, вес 1.6 – 1.7 кг (в зависимости от конфигурации). Расширяемость и функциональность с мобильной базой расширения (опционально). Производительность – новейшие низковольтные процессоры Intel®.

Процессор Intel® Pentium® III 600 или 750 МГц – оперативная память от 64 до 256 МБ – дисплей 12.1" XGA TFT – жесткий диск от 7.5 до 30 ГБ – оптический диск – 8x DVD-ROM – 24x CD-ROM (на моделях с мобильной базой расширения) – встроенный модем и сетевая карта (опционально) – устройство позиционирования – pointing stick.

За дополнительной информацией обращайтесь к партнеру hp – компании ШАРК по тел.: 234-1783.

НЬЮ-ЙОРК. НАД СЕКРЕТНЫМ АГЕНТОМ НАВИСЛА ОПАСНОСТЬ. И ОТСТУПАТЬ ЕМУ НЕКУДА!

# МАХ РАУНЕ



Max Payne, эмблема Max Payne, Remedy и эмблема Remedy являются охраняемыми товарными знаками Remedy Entertainment, Ltd. 3D Realms и эмблема 3D Realms являются охраняемыми товарными знаками Arpegge Software, Ltd. Godgames и эмблема Godgames являются охраняемыми товарными знаками Gathering of Developers Inc. © Gathering of Developers, 2001. Take 2 и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. © Take 2 Interactive Software, 2001. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Напечатано в России. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Max Payne в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

## ЖДИТЕ В АВГУСТЕ

**Москва**  
 ВЦ «Горбушка», 2 этаж;  
 ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;  
 ул. М. Бирюзова, влад. 17;  
 ул. Марксистская, 9,  
 «Дом деловой книги»;  
 Ленинский проспект, 62/1,  
 «Кинолюбитель»;  
 Ленинский пр-т, д.6, МГУ;  
 Ореховый бульвар, д.15,  
 «Галерея Водолей»;  
 ул. Тверская, д.8, стр.1;  
 ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;  
 ул. Исаковского, 33/1;  
 Олимпийский проспект, 16;  
 Марксистская, 3, маг. «Планета»;  
 ул. Старокачаловская, 16;  
 ТД «Перехресток в Северном Бутово»;  
 ул. 8-го Марта, 10;  
 ул. Авиамоторная, 67;  
 Осенний б-р, 7, корп. 2;  
 Б. Строчиновский пер., 28/11;  
 ул. Генерала Глаголева, 26;  
 ул. Смольная, 24 «а»;  
 ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2,  
 «Бизнес книга»;  
 ул. Башиловская, 21;  
 3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;  
 Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,  
 корп. Высок 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. Русакоская, 27;  
 ул. Фуставели, 1;  
 Савеловский ВКЦ, В23;

Савеловский ВКЦ, В13;  
 ул. Селезневская, 21;  
 ул. Полянка, 28,  
 Дом Книги «Молодая Гвардия»;  
 Университет, 2-й этаж;  
 Зубовский б-р, 17, стр.1;  
 ул. Земляной Вал, 2/50;  
 м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;  
 ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;  
 ул. Новослободская, 16;  
 Воронцово поле, 3, стр. 2-4;  
 Ломоносовский пр-т, 23;  
 Зубовский б-р, 17, стр.1;  
 Савеловский ВКЦ, В27;  
 ул. Земляной вал, 2/50;  
 пр-т 60-летия Октября, 20;  
 Духовской пер., 14;  
 ВВЦ, павильон №1 («Центральный»),  
 2-й этаж, «Автоматизация»;  
 ТЦ «Электронный рай» (м.Правская),  
 павильон 38-22, 2Т-50;  
 пр-т Мира, д.79/1;  
**Альметьевск**  
 ул. Ленина, 25;  
**Астрахань**  
 ул. Саушкинская, 43, оф. 221;  
 ул. Саушкина, 51;  
**Барнаул**  
 ул. Девоская, 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. «Академикнаги»;  
**Владимир**  
 ул. Дворанская, 11;  
 ул. Дворанская, 10;  
 ул. Б.Московская, 36;

**Волгоград**  
 ул. 39-я Гвардейская;  
 ул. Каулинникова, 6;  
**Вологда**  
 ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»;  
**Воронеж**  
 ул. Ворошилова, 34-50;  
**Геленджик**  
 ул. Полевая, 33, «На Полевой»;  
**Горно-Алтайск**  
 Пр. Коммунистический, 83;  
**Дзержинск**  
 ул. Ленина, 48;  
**Екатеринбург**  
 ул. Вагнера, 15-2;  
 Иваново  
 пр. Ленина, 5;  
 пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;  
 ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»;  
**Ижевск**  
 ул. М. Горького, 79;  
**Йошкар-Ола**  
 ул. Зарубина, 35;  
**Калуга**  
 ул. Кирова, 7/47;  
**Кемерово**  
 ул. Тухачевского, 22 «а»-102;  
**Киев**  
 ул. Терещенковская, 13;  
**Киров**  
 ул. Московская, 12;  
**Краснодар**  
 ул. Старокубанская, 118, оф.212,  
 «Софт»;  
 ул. Красная, 43, «Дом книги»;  
 пр-т Чкаловцев, 17/4;  
**Красноярск**  
 ул. Улицкого, 61, «ОфисЦентр»;  
**Курск**  
 ул. Ленина, 11;  
**Лангасеп**  
 ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»;

**Липецк**  
 ул. Первомайская, д.78;  
 ул. Космонавтов, 28;  
**Лысьва**  
 ул. Смешляева, 4;  
**Минск**  
 ул. Я. Коласа, 1;  
**Нефтекамск**  
 ул. Ленина, 15;  
**Нефтеюганск**  
 «Росси», мкр. 2, д. 23;  
**Нижегород**  
 ул. Менделеева, 17П;  
**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;  
**Новосибирск**  
 Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, маг.  
 «НПС»;  
 ул. Рахманинова, 3, «Слав 21 век»;  
 ул. Псковская, д.18;  
**Новороссийск**  
 ул. Советов, 68/36;  
**Новосибирск**  
 Красный пр-т, 157/1;  
**Ноябрьск**  
 ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;  
 УДС-121;  
**Одесса**  
 ул. Жуковского, 34;  
**Оренбург**  
 ул. Володарского, 20;  
**Орск**  
 ул. Станиславского, 53;  
**Пенза**  
 ул. Коммунистическая, 28;

**Пермь**  
 ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;  
 ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;  
 ул. Луначарского, 58;  
 ул. Большевикская, 75, оф. 509;  
**Петропавловск-Камчатский**  
 м/рынок «Спутник», 8 км;  
**Псков**  
 ул. Металлистов, 13;  
**Пушкино**  
 Московский пр-т, д. 5;  
**Реутов**  
 ул. Южная, 10;  
**Рига**  
 ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «AND»;  
 ул. Бривибас 39, т/ц «В39», SIA «636»;  
 ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;  
 ул. Кр. Валдемары, 73;  
 ул. Маскава 357, т/ц «DOLE», SIA «636»;  
**Ростов-на-Дону**  
 ул. Большая Садовая, 70,  
 салон «Лавка Гэндальфа»;  
**Самара**  
 ул. Мичурина, 15  
 ТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;  
**С.-Петербург**  
 Лиговский пр-т., 1, оф. 304;  
 ул. Большая Морская, 14,  
 маг. «Эксперт-Телеком»;  
 Нарвская пл., 3, маг. «Алекс»;  
 Невский пр-т, 28, «СП6 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;  
**Тюмень**  
 ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;  
**Улан-Удэ**  
 ул. Хахалова, 12А;  
**Ульяновск**  
 ул. Советская, 19, к.201;  
**Усть-Каменогорск**  
 ул. Ушанова, 27, подъезд 2;  
**Хабаровск**  
 торговый комплекс «Кристалл»;  
**Череповец**  
 ул. Тимохина, 7  
 ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;  
 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»;  
 Фрязевское ш., 50;  
 ул. Юбилейная, д.9, кв.60;  
**Юбилейный**  
 ул. Тихонова, 1;  
**Южно-Сахалинск**  
 ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»;  
**Якутск**  
 ул. Аммосова, 18, 3 этаж;  
**Интернет-магазины**  
 www.ozon.ru и www.boleto.ru

**а также в фирменных магазинах Москвы:**

**Партия** - «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А;  
**«Электроника»** ул. Варшавская, 7; «Электроника» ул. Бронская, 12; «Электроника» ул. Солынка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11  
**М-Видео**: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;  
**Электрический Мир**: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новосинская ул., 36  
**Юнивер Компани**: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»  
**Формоза**: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1  
**Белый Ветер**: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.  
**ePlay**: ТЦ «Университет» Джавахарлала Неру пл. 1; ТД «Новоробатский» 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 «РАМСТОП» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Шереметьевская ул., д. 60А;  
 ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.



AKELLA™

СТРАНА  
ИГР



# Кэрсары II

Andy

Дэвид Духовны  
Шон Уильям Скотт

Джулианна Мур  
Орландо Джоунс



# ЭВ ЛЮЦИЯ



**МДМ.КИНО**

[www.mdmkino.ru](http://www.mdmkino.ru)

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

**С 9 АВГУСТА**