

ДЕМИУРГИ НА ФИНИШНОЙ ПРЯМОЙ

МИФИЧЕСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ

#21 (102) ноябрь 2001

PC • PSOne • PS2 • Dreamcast • GameCube • Xbox • GB

СТРАНА ИГР

AGE OF MYTHOLOGY

БОЖЕСТВЕННАЯ
СТРАТЕГИЯ

HEROES IV

ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

ИГРЫ: Dead or Alive 3,
C&C: Yuri's Revenge,
B&W: Creature Isles,
Serious Sam:
The Second Encounter,
Red Faction

ПРОХОЖДЕНИЯ:
Commandos 2, Max Payne,
Anachronox, Red Faction

ПОСТЕРЫ:
Демиирги,
Пароль: Рыба-Меч

(game)land
www.gameland.ru

ISSN 1609-1035



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

innonics

ГНОМЫ



ТРУДНО
БЫТЬ
ГНОМОМ?



1c

snowball.ru
лучшие игры по-русски

геймер!

ПОДПИШИСЬ!!!



С 1 СЕНТЯБРЯ ПО 30 НОЯБРЯ ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА НА 2002 ГОД

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2002" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".

Подписной индекс:
"Страна Игр" 88767, 93588
"Страна Игр+CD" 86167, 26153



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

СДЕЛАНО

В (game)land

www.gameland.ru

ИЗДАНИЯ



"Страна Игр"

Компьютерные и видеоигры. Самые свежие новости и обзоры. Советы по выбору и прохождению игр.

www.gameland.ru



"Мобильные Компьютеры"

Ноутбуки, коммуникаторы, смартфоны, мобильная связь, цифровое фото. Тестирование и рекомендации.

www.mconline.ru



"PlayStation"

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

www.gameland.ru



"СпецХакер"

Толстый, ежемесячный, тематический, развлекательный журнал.

www.xakep.ru



"Хакер"

Взлом, интернет, компьютеры, новости и железо.

www.xakep.ru

ИНТЕРНЕТ ПРОЕКТЫ

e-shop

"E-Shop" - Интернет-магазин компьютеров, видео игр и DVD.

www.e-shop.ru



"МодернАрт" Магазин-галерея современного искусства

www.modernart.ru

NEWS

ХИТ-ПАРАД	004
ИНДУСТРИЯ ГОТОВИТСЯ	
К TGS	006
RUSSIAN GAMESHOW –	
ИТОГИ	006
НОВЫЙ МОДЕЛЬНЫЙ	
РЯД PS2	008
SONY ПОКУПАЕТ	
SQUARE	008
NINTENDO ГОТОВИТСЯ	
К НОВОМУ ГОДУ	008

SPECIAL

ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ:

ИСТОРИЯ HEROES OF MIGHT & MAGIC	012
HEROES OF MIGHT & MAGIC IV	016



РУССОБИТ-М 020

ХИТ?

PREVIEW



AGE OF MYTHOLOGY	024
JAK & DAXTER	028
DEAD OR ALIVE 3	032
GOthic	036
SERIOUS SAM: THE SECOND	
ENCOUNTER	038
STAR WARS: GALACTIC	
BATTLEGROUNDS	040
BLACK & WHITE: CREATURE	
ISLES	042
WAVERALLY	043
DOOM ADVANCE	044
BURNOUT	045

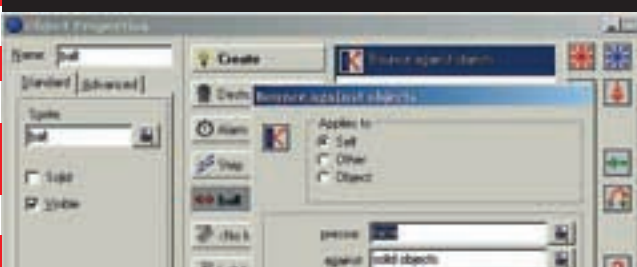
REVIEW

RED FACTION	046
COMMAND & CONQUER:	
YURI'S REVENGE	050
ICO	052
ZOO TYCOON	054
ADVANCE WARS	056
MAGIC & MAYHEM:	
ART OF MAGIC	058
ALIEN FRONT ONLINE	062
ДЕМИУРГИ	060



ONLINE

SUNG CHUL BYUN – СТРАТЕГ	
ИЗ КОРЕИ	068
LEGEND OF MIR: THREE HEROES	069



GAMEDALE: СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!	070
DOWNLOAD: НАЧАТЬ И ЗАКОНЧИТЬ	
ЗА ПЯТЬ МИНУТ!	073

ПОСТЕРЫ

В ЖУРНАЛЕ С CD.
ФОРМАТ А2



КИБЕРСПОРТ

КОДЫ, ПИСЬМА

СПИСОК ИГР

PC		PS2	
Age of Mythology	24	Black & White: Creature Isles	42
Anachronox	84	Burnout	45
Black & White:		Commandos 2	78
Creature Isles	42	Gothic	36
Burnout	45	Ico	52
Commandos 2	78	Jak & Daxter	28
Gothic	36	Max Payne	74
Heroes of Might		Red Faction	46
& Magic IV	16	WaveRally	43
Magic & Mayhem:			
Art of Magic	58		
Max Payne	74	XBOX	
Red Faction	46, 88	Age of Mythology	24
Serious Sam:		Black & White:	
The Second Encounter	38	Creature Isles	42
Star Wars:		Dead or Alive 3	32
Galactic Battleground	40		
Zoo Tycoon	54	DC	
Демииурги	60	Alien Front Online	62
Command & Conquer:		Commandos 2	78
Yuri's Revenge	50		
		GBA	
		Advance Wars	56
		Doom Advance	44



Страна Игр

EDITORIAL

Последние две недели стали для нас эпохой настоящих откровений и шокирующих открытий. Для начала мы погрузились в новый мир, созданный техасской командой Ensemble Studios. И речь идет вовсе не о скучном Star Wars: Galactic Battlegrounds, созданном LucasArts на базе движка Age of Empires II. Новый трехмерный проект Ensemble, базирующийся не на исторических фактах, а на красочной и разнообразной египетской, греческой и скандинавской мифологии, обещает стать не просто великолепным продолжателем дел Age of Empires, но и привести в жанр свежую струю. Вторым шоком стал фантастический, невероятный Ico, проект, в безупречное качество которого до сих пор не верится. Третьей заявила о себе сногшибательно интересная, захватывающая и завораживающая пошаговая стратегия Advance Wars, которая подняла новую высокую планку в жанре портативных игр. Ну и, наконец, в бой вступили тяжеловесы. Новый суперпроект "Демииурги" российской студии Nival Interactive, кажется, совершил невозможное - сделал ожидание Heroes of Might & Magic IV (о котором мы поем аналитические дифирамбы в разделе special) практически неинтересным и где-то даже скучным занятием. Уникальная концепция, отличная графика, грамотное построение миссий - чего еще можно желать? Желать, чтобы все это поскорее оказалось на экране мониторов, телевизоров и портативных экранчиков!

Желаю успеха,
Сергей Амирджанов

На обложке: Художники Ensemble Studios создали эту обложку специально для "Страны Игр". И это, как ни странно, ничуть не изменило наше мнение об их суперпроекте Age of Mythology...

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

- | | | |
|--|---|--|
| <p>ДЕМО-ВЕРСИИ
Star Wars: Galactic Battlegrounds
Patrician II
Strike Force for Unreal Tournament v.1.60</p> <p>ВИДЕО
Blood Wake
Burnout
Grand Theft Auto III
Ico
Jak & Daxter
Tony Hawk's Pro Skater 3
The Fellowship of the Ring</p> <p>СТАТЬИ
Aliens vs. Predator 2 (2 статьи)
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal
Commandos 2</p> | <p>From Dusk Till Dawn
Project Eden (2 статьи)
Red Faction (4 статьи)
Spiderman
Xenosaga
Final Fantasy: the Spirits Within
Ил-2 Штурмовик</p> <p>ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1
RealPlayer 8 Basic
DirectX 8.0a for Windows 9x, ME
Quick Time 5.0
Kali 2.3
Виселица ver. 1.2.
Alhademic Lines ver. 1.31
WE Krakout ver. 1.1 build 33
XQ-Balls version 1.1
Special Edition</p> | <p>SPECIAL
Слово редактора
Macromedia Flash
Wizardry 7 SaveGame
Wallpaper (game)land CD
Music Red Faction (5 тем)</p> <p>ПАТЧИ
Gangsters 2 v1.07
Half-Life: Initial Encounter v5.1.5.8
Tribes 2 v24834
Throne of Darkness v1.1
Real War v1.2
Trade Empires v1.01
Diablo II: Lord of Destruction v1.09B
Diablo II v1.09B Patch
The Settlers IV v1.12.916
Serious Sam v1.04 Patch
Unreal Tournament v436 Patch</p> |
|--|---|--|



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 обложка	1С	01	Подписка.	17	Полигон	35	Савеловский рынок	59	Журнал	81	Спецвыпуск
03 обложка	MSI		Издательство (game)land	21, 27, 65, 67, 71	E-Shop	47	Хакер Online		"Мобильные компьютеры"	83	Журнал "Total DVD"
04 обложка	1С	05	Shark	29	Сайт (game)land	49	Журнал E-Photo		Сайт "Modern Art"	85, 87, 89, 91	Руссобит-М
		07	ELKO	31	Журнал "Неон"	51	АБКП	69	Спецвыпуск	92	Сайт "Хакер"
		09	X-Ring	33	Сайт "Мобильные компьютеры"	53	Журнал "ХАКЕР"	79	Спецвыпуск	93	Shick
		11, 15, 19	1С			55	Сайт kali.net		журнала "Хакер"		

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

РЕДАКЦИЯ

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

ART

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

GAMELAND ONLINE

Леонид Боголюбов *caterpillar@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

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
Яна Губарь *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (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
Телефоны: (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 Agarov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

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

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

Цена договорная

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

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

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

Дизайн обложки:

Михаил Огородников

В последние месяцы все внимание игровой общественности, в основном, было приковано к разворачивающейся знаковой борьбе между, казалось бы, совершенно не конкурирующими друг с другом компаниями Nintendo и Microsoft, которые не только выпускают свои новые приставки на крупнейшем в мире рынке с разницей всего в три дня, но вдобавок к этому, по иронии судьбы, даже их главные офисы располагаются в одном и том же городе (Редмонд, штат Вашингтон) на расстоянии пяти минут пешком друг от друга. Однако теперь, похоже, настало время Sony заявить о своих планах...

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1. THE SIMS	ELECTRONIC ARTS	↑
2. DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION	VIVENDI-UNIVERSAL	↓
3. OPERATION FLASHPOINT	CODEMASTERS	↑
4. FLIGHT SIMULATOR 2000	MICROSOFT	↑
5. RED FACTION	THQ	↑
6. THE SIMS: HOUSE PARTY	ELECTRONIC ARTS	●
7. ROLLERCOASTER TYCOON	INFOGRAMES	↑
8. MAX PAYNE	TAKE2	↓
9. THE SIMS: LIVIN' LARGE	ELECTRONIC ARTS	●
10. DIABLO 2	VIVENDI-UNIVERSAL	↓

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1. THIS IS FOOTBALL 2002	SONY	PS2	↑
2. MARIO KART: SUPER CIRCUIT	NINTENDO	GBA	↓
3. RESIDENT EVIL - CODE: VERONICA	CAPCOM	PS2	↓
4. COMMANDOS 2	EIDOS	PC	↑
5. THE WEAKEST LINK	ACTIVISION	PC	↑
6. RED FACTION	THQ	PS2, PC	↑
7. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION	PSONE	↓
8. THE ITALIAN JOB	SCI	PSONE	↑
9. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS	PC, PSONE, DC, GBC	↑
10. GRAN TURISMO 3	SONY	PS2	↑

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1. DYNASTY WARRIORS III	KOEI	PS2	↑
2. SILENT HILL 2	KONAMI	PS2	↑
3. SUPER ROBOT TAISEN A	BANPRESTO	GBA	↑
4. ACE COMBAT 4	NAMCO	PS2	↓
5. EVE THE FATAL ATTRACTION	GAME VILLAGE	PS	↑
6. CAPCOM VS SNK 2	CAPCOM	PS2, DC	↓
7. MEMORIES OFF 2ND	KID	DC, PSONE	↑
8. LUIGI'S MANSION	NINTENDO	NGC	↓
9. SKY GUNNER	SONY	PS2	↑
10. EVERYBODY'S GOLF 3	SONY	PS2	↑

Многие из вас уже наверняка заметили, что количество представляемых чартов несколько сократилось. На этот раз мы недосчитались объемов продаж видеоигр в Америке. К сожалению, агентство NPD Group, которое занимается подсчетом и аналитикой продаж компьютерных и видеоигр в США, под давлением нескольких крупных издательств отказалось от политики предоставления чартов продаж еженедельно, предпочтя этому ежемесячное подведение итогов. Американский игровой рынок стал более закрытым и менее прозрачным, и отныне однозначных выводов об успехе той или иной видеоигры на этой территории сделать будет уже нельзя. Впрочем, у нас в распоряжении остаются еще еженедельные графики продаж в Японии и Великобритании, которые весьма эффективно и оперативно отслеживают ситуацию на подотчетных территориях. Угрожающее затишье, наступившее на игровом рынке после событий 11 сентября, когда продажи игрового софта упали практически вдвое, уже через пару недель завершилось. Показатели вернулись к своим традиционным сезонным значениям, оставляя индустрии шанс продемонстрировать в этом году значительный рост, который должен быть обеспечен прежде всего успешным стартом GameCube и Xbox в Америке в ноябре этого года. Тем не менее, больше всего в этом году будет продано приставок PlayStation2 и GameBoy Advance, которые до конца декабря разойдутся по миру примерно 20-миллионными тиражами (в случае с PS2 – ближе к 24-25 миллионам). Куда больший интерес, нежели хит-парады, представляет собой календарь релизов на первые две недели ноября. Близость праздничного сезона даст возможность всем крупнейшим издательствам показать себя в полную силу – на одну только ключевую дату 13 ноября приходится по крайней мере ДЕСЯТЬ релизов потенциальных суперхитов, в том числе и великобританского Metal Gear Solid 2... Примечательна и дата 15 ноября – в этот день в Америке дебютирует Xbox.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:

- ИГРА ОСТАЛАСЬ НА "СТАРОМ" МЕСТЕ
- ↑ ИГРА ПОДНЯЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ
- ↓ ИГРА ОПУСТИЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ

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



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.



ИНДУСТРИЯ ГОТОВИТСЯ К TGS

Большая часть игровых компаний, готовящихся к участию в крупнейшей японской игровой выставке Tokyo Game Show Fall 2001, воспользовалась возможностью заранее анонсировать или хотя бы намекнуть на те проекты, которые будут показаны в залах выставочного комплекса Makuhari Messe с 12 по 14 октября. Так, к примеру, компания Elix продемонстрировала нескольким японским журналам первые скриншоты из долгожданного Star Ocean 3 на PS2, который поселился в японских чартах самых ожидаемых игр еще до того, как был официально анонсирован. Теперь, наконец, игру покажут широкой публике, а выйдет она, скорее всего, весной



Star Ocean 3 – одна из самых ожидаемых на японском рынке игр.

нок. Помимо демонстрации на своем стенде (самом большом на выставке) игровых проектов своих японских партнеров, компания представит на TGS несколько собственных игр, созданных усилиями недавно образованного японского подразделения Microsoft Games и



Настоящим коньком Double Steal являются зрелищные авари, ну и великолепная графика, разумеется.

будущего года. Кроме того, плещутся слухи, что Elix собирается анонсировать на выставке поддержку GameCube и Xbox и показать по одному или несколько проектов на каждую систему. Компания GameArts анонсировала третью часть знаменитого сериала Grandia, которая получила название Grandia Xtreme и выйдет в следующем году на PlayStation2. Судя по первым маленьким скриншотам, игра чрезвычайно похожа на свою предшественницу, Grandia II на Dreamcast.

Издательство Microsoft готовится к началу полномасштабного наступления на японский игровой ры-

Jet Set Radio Future уже зарекомендовал себя в качестве суперхита.



кое-какими независимыми японскими студиями. В частности, были анонсированы игры Have a Mice Day (уникальная Action/Adventure про мышку, путешествующую по гигантскому дому и сражающуюся с другими домашними животными), файтинг с участием Брюса Ли Kakuto Chojin (ранее проходивший под именем Project K-X проект от создателей Bouncer), уникальная гоночная игра Double Steal, претендующая на лавры Grand Theft Auto, и симулятор жокея Jockey's Road. Компания Sega также собирается представить на TGS в игральном виде настоящий калейдоскоп суперхитов: Jet Set radio Future, Panzer Dragoon, Sega GT и Gun Valkyrie на Xbox; Virtua Fighter 4, новый Space Channel 5 и Rez на PS2; Sonic Adventure 2 Battle и Phantasy Star Online на GameCube и Sakura Taisen 4 и Sakura Taisen Online на Dreamcast. Причем демонстрация PlayStation 2-версии Virtua Fighter 4, выход которой намечен на 20 декабря, суперпроекта Panzer Dragoon и четвертой серии суперпопулярной Sakura Taisen будет произведена впервые. Ждем не дождемся новостей с TGS! В следующем номере читайте большой репортаж.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 1 – 15 НОЯБРЯ 2001

1	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	PS2
1	Dragon Warrior VII	Enix	PSone
1	Max Payne	Rockstar	PS2
1	Simpson's Road Rage	Fox/EA	PS2
1	FIFA Soccer 2002	EA	PSone, PS2
1	MechWarrior IV: Black Knight	Microsoft	PC
6	Aquanox	Fishtank	PC
6	NBA Live 2002	EA	PSone, PS2
6	Battlerealms	UbiSoft	PC
6	Burnout	Acclaim	PS2
7	Capcom vs. SNK 2	Capcom	PS2
8	Demuipru	1C	PC
12	Star Wars: Galactic Battlegrounds	LucasArts	PC
12	Golden Sun	Nintendo	GBA
12	Amped: Freestyle Snowboarding	Microsoft	Xbox
13	Comanche 4	NovaLogic	PC
13	Empire Earth	V.-Universal	PC
13	MG2: Sons of Liberty	Konami	PS2
13	Shawn Palmer Pro Snowboarder	Activision	PS2
13	Syphon Filter 3	Sony	PSone
13	Return to Castle Wolfenstein	Activision	PC
13	NFK2K2	Sega	PS2
13	The Sims: Hot Date	EA	PC
13	James Bond in Agent Under Fire	EA	PS2
13	SSX Tricky	EA	PS2
13	Vampire Night	Namco	PS2
13	Tom Clancy's Ghost Recon	UbiSoft	PC
13	Splashdown	Infogrames	PS2
13	Elder Scrolls III: Morrowind	Bethesda	Xbox
14	Project Gotham Racing	Microsoft	Xbox
14	Halo	Microsoft	Xbox
14	Oddworld: Munch's Oddysee	Microsoft	Xbox
14	Star Wars: Starfighter	LucasArts	Xbox, PC
14	Dead or Alive 3	Tecmo	Xbox
14	Tony Hawk's Pro Skater 2X	Activision	Xbox
14	AirForce Delta Storm	Konami	Xbox
15	Xbox Hardware	Microsoft	Xbox
15	Baldur's Gate: Dark Alliance	Infogrames	PS2
15	Dark Summit	THQ	PS2
15	Harry Potter and the Sorcerer's Stone	EA	PC, PSone, GBC, GBA

RUSSIAN GAMESHOW – ИТОГИ

С 4 по 7 октября в московском отеле «Аэростар» прошла выставка Russian GameShow, которая, фактически, стала первой специализированной игровой выставкой в нашей стране. Несмотря на небольшую площадь экспозиции и количество участников, выставка вызвала огромный интерес со стороны посетителей. Уже утром первого дня в помещении, где были размещены стенды ведущих игровых компаний, было не протолкнуться от желающих посмотреть и попробовать в деле самые последние игровые проекты и платформы. Издательство «1С» представило на Russian GameShow знаменитый суперсимулятор «Ил-2 Штурмовик», великолепную real-time и turn-based гонку «Самогонки» от калининградской команды K-D Lab и, разумеется, великолепных «Деммиургов» от Nival Interactive, готовящихся к выходу уже в начале ноября этого года. Компания «Руссобит-М» продемонстрировала на гигантском 42-дюймовом плазменном дисплее свою главную игру этой осени – разработанный украинской командой GSC Gameworld FPS Venom. На стенде интернет-магазина e@shop посетители выставки смогли впервые в России увидеть японскую версию Nintendo GameCube с Luigi Mansion и WaveRace: Blue Storm и PlayStation2 с Final Fantasy X, Devil May Cry и Gran Turismo – и опробовать все это в деле. Огромный интерес к выставке (на нее пришло больше посетителей, чем на проходящую параллельно вот уже третий год подряд DVD-Show) заставляет нас верить в то, что у Russian GameShow есть большое будущее, и в следующий раз мы станем свидетелями события, которое станет настоящим праздником для всех поклонников компьютерных и видеоигр.



JETWAY



БРОСЬ ВЫЗОВ НЕВЫПОЛНИМОЙ МИССИИ!

БРОСЬ ВЫЗОВ СКОРОСТИ!!!

Как "разогнать" Jetway J-866ASR?

1. Точной регулировкой частоты шины процессора
2. Изменением коэффициента умножения частоты процессора
3. Регулировкой напряжения на ядре процессора
4. Регулировкой напряжения питания памяти
5. Регулировкой напряжения питания чипсета 3.3В



MAINBOARD
Intel P3, P4, Celeron
AMD Athlon / Duron



TFT LCD MONITOR
High resolution TFT



VGA CARD
n-Vidia Geforce2, 3, M64
SIS 315, ATI Radeon



FAX/MODEM
Internal, External
USB modems

Jetway J-866ASR

Chipset VIA KT266, 200" 266MHz Front side bus
Support AMD Athlon/Duron processor, 6xUSB, 5xPCI, 4x AGP, 1x CNR slots
Ultra DMA 100 / 3x DDR memory / Promise IDE RAID 0, 1 support

JETWAY INFORMATION CO., LTD. www.jetway.com.tw



Distributor in Moscow
Atlantic Computers
Tel: 095-240-2097 www.atlantic.ru

Distributor in St. Petersburg
AXIOMA
Tel: 0812 7730940, 2787952



www.elko.ru
ELKO Msc, tel:(095)234-9939 Distributor in Moscow
ELKO SPb, tel:(812)320-6336 Distributor in St.Petersburg

Alpha Computers	S-Peterburg (812) 320-80-80	Fomosa	Ekaterinburg (3432) 59-18-68
RM	S-Peterburg (812) 327-20-20	TechnoGroup	Ekaterinburg (3432) 75-65-56
TRIVIUM	S-Peterburg (812) 327-78-77	NTP VTI	Orsk (3812) 23-33-77
Kvesta	Novosibirsk (3832) 33-24-87		





SONY ОБЪЯВЛЯЕТ НОВЫЙ МОДЕЛЬНЫЙ РЯД PS2

PS2 За последние две недели компания Sony стала главным поставщиком новостей, одновременно действуя на всех фронтах и объявляя о достаточно интересных событиях. Прежде всего, буквально за сутки до момента сдачи этого номера были анонсированы новые модели PlayStation2, которые поступят в продажу уже 8 ноября 2001 года. Пять агрессивных, ярко раскрашенных моделей приставок поначалу будут доступны лишь в количестве 2000 экземпляров, по 666 штук на каждую из основ-

ных территорий (Япония, США, Европа). Скорее всего, в широкую продажу они поступят уже в следующем году. Сообщается также, что со временем (и видимо, с кое-какими изменениями в модельном ряду) «безумные варианты» появятся и на остальных территориях. Вся эта чехарда, по всей видимости, приурочена к 21 ноября, даже выхода на японском рынке черного и оранжевого вариантов Nintendo GameCube вместе с суперхитом Smash Bros. Melee. Официально же эта акция приурочивается к празднованию про-

дажи 20-миллионной приставки PS2. На 10 октября, по данным Sony, в Японии продано 6,86 миллионов приставок, в Америке – 8,55, а в Европе – 4,63. Безоговорочное лидерство американского региона объясняется тем, что и без того самый крупный в мире игровой рынок оказался совершенно не подвержен той глобальной депрессии, которая поразила европейскую и, в первую очередь, японскую игровую индустрию. Так что важность успеха платформы в Америке возросла еще больше.

SONY ПОКУПАЕТ SQUARE

PS2 Если быть точным, то часть Square. Событие это имеет достаточно серьезную историю, с которой я постараюсь вас вкратце ознакомить. Переход Square от Nintendo к Sony в 1996 году был связан с нежеланием команды работать с картриджным форматом (хотя разработка полностью трехмерной Final Fantasy VII велась и уже близилась к завершению) и с готовностью Sony взять на себя все расходы по раскрутке и маркетингу игр Square на PlayStation. Square была допущена к секретным разработкам Sony и с переходом на PlayStation получила куда большую финансовую свободу. Однако независимости своей издательство не теряло – просто в тот момент ничего выгоднее на рынке не нашлось. И акционеры были счастливы. Однако после того, как амбиции Square доросли до серьезного кинематографа и на производство фильма Final Fantasy: The Spirits Within было потрачено почти 130 миллионов долларов, из которых обратно по результатам проката и продажи кассет и DVD удастся вернуть, дай Бог, половину, компания оказалась на грани финансовой пропасти. Второй год подряд издательство приносит серьезные убытки, несмотря на растущую популярность Final Fantasy и отличный дебют этого сериала на новой платформе Sony. Многие акционеры стали требовать от Square решительных действий на рынке, в том числе и начала поддержки нескольких игровых платформ – в первую очередь, Nintendo'вских GameBoy Advance и GameCube. Многие источники намекали на то, что компания вняла этим требованиям и приступила к активным переговорам с Nintendo и Microsoft, готовясь анонсировать первые проекты на осенней Tokyo Game Show, в середине октября. Однако своим мудрым решением корпорация Sony, по всей видимости, прекратила «брожение мозгов» в Square. Sony выкупила 18,9 процента акций компании за почти 125 миллионов долларов, своей инвестицией поддержав издательство на плаву и одновременно превратившись во второго по количеству принадлежащих ценных бумаг акционера Square. Теперь, по всей видимости, разговоры о появлении игр Square на других платформах надолго утихнут. Сама же компания параллельно сообщила прессе о том, что неудачный эксперимент с Final Fantasy: The Spirits Within не будет продолжен и киностудия Square Pictures прекратит свое существование. Сотрудники этого подразделения и вся его техника перейдут в полное распоряжение игровых структур компании.

NINTENDO ГОТОВИТСЯ К НОВОМУ ГОДУ

GBA Компания Nintendo, которая сейчас добавляет последние штрихи к портрету намеченного на 18 ноября запуска GameCube на американском рынке, обнародовала на днях окончательный список релизов своих игровых проектов, причем не только на календарный 2001, но и на первые месяцы 2002 года. В этом году Nintendo будет выпускать свои собственные (о продуктах независимых издательств речь не идет) игры двумя большими порциями. Первую – 18 ноября, в день премьеры приставки, и вторую – 3 декабря, спустя две недели после запуска GameCube. Далее последует возвращение к доказавшей свою эффективность политике выпуска одного хита ежемесячно. Вместе с этим списком были обнародованы и даты появления на рынке двух крупнейших проектов на GameBoy Advance – RPG Golden Sun (проект компании Camelot, создателей сериала Shining Force, а также Mario Tennis и Mario Golf на N64) и великолепного платформера Wario Land Advance, обзор японской версии которого вы могли прочитать на страницах прошлого номера СИ. Также была подтверждена дата выхода Super Mario Advance 2, являющегося точной копией Super Mario World с SNES.



Nintendo абсолютно уверена в том, что список этот окончательный и изменениям уже не подлежит. Тем приятнее будет проверить...

2001		
12.11 Golden Sun		GBA
18.11 Luigi's Mansion		NGC
18.11 WaveRace: Blue Storm		NGC
18.11 Star Wars: Rogue Leader		NGC
19.11 Wario Land Advance		GBA
03.12 Pikmin		NGC
03.12 Super Smash Bros. Melee		NGC
2002		
14.01 NBA Courtside 2002		NGC
11.02 Eternal Darkness		NGC
14.02 Super Mario Advance 2		GBA
04.03 Diddy Kong Pilot		GBA
25.03 Star Fox Adventures:		
Dinosaur Planet		NGC
25.03 Mickey's Magical Quest		GBA

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

ВЗРЫВНАЯ МОЩЬ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



Компьютеры X-Ring FUTURA с мониторами SyncMaster Samsung DynaFlat и NaturalFlat 17" и 19" - это высокое качество и гарантия 3 года.

Жидкокристаллические мониторы 570TFT (серии p.b.s) и 770TFT - новое измерение для тех, кто любит простор на рабочем столе и заботится о здоровье.

Новое мультимедийное надежное устройство COMBO = CD + DVD - экономия места и денег.

SAMSUNG



Москва -
365 4387, 921 0077

Самара -
(8-802)250 765

Ростов на Дону -
(8-802)631 177

Краснодар -
(8-802)640 066



МИХАИЛ РАЗУМКИН

ФЕСТИВАЛЬ LG В КРЕМЛЕ

Вы когда-нибудь задумывались над тем, что так расплодившиеся в последнее время игровые теле-шоу в какой-то мере сродни компьютерным и видео играм? И здесь и там есть азарт, накал страстей, и те и другие на долго приковывают нас к экранам телевизоров, и, наконец, везде есть победители и побежденные. Не даром многие реальные программы уже давно перекочевали в виртуальное пространство (The Weakest Link, Who Want To Be a Millionaire). Другое дело, что от электронных версий толку мало, а попасть на реальные съемки кажется маловероятным, особенно если вы еще не закончили школу.

Но уже около года существует реальная теле-спонсируемая и всесторонне поддерживаемая известной компанией LG-Electronics. А попробовать свои силы в ней может практически любой школьник. И при этом совсем не нужно быть круглым отличником, хотя хорошо работающая голова безусловно понадобится. Ведь задания могут быть самыми различными и включать вопросы на эрудицию, быстроту реакции, сообразительность, воображение и даже ораторское мастерство. Причем создатели проекта (телевизионная продюсерская компания "Студия 2В") сделали упор на зрелищности программы, чем она безусловно отличается от тех же "Умников и умниц". Но самое главное – это призы финалистам, и они впечатляют: победитель одной игры получает \$400, призер месяца – \$800, квартала – \$3200, победитель по итогам года получает...\$32000! Да, плюс к этому выигравшие квартальные игры получают льготу при поступлении в МГУ. Единственная оговорка: деньги, полученные главным финалистом, целиком идут на оплату его обучения в любом вузе мира.



Но и это еще не все. После розыгрыша главного приза (последний был 7 октября этого года) LG устраивает грандиозный фестиваль знаний в честь всех победителей "Интеллект-шоу LG "Я знаю все!". И как вы понимаете, первый такой фестиваль прошел совсем недавно. Это знаменательное событие состоялось 9 октября в Кремлевском дворце съездов при полном аншлаге. Надо сказать, LG постаралась на славу, и зрелище получилось отменным: лазерное шоу, прямой телемост с орбитальной станцией и, конечно, звезды нашей сцены. Не обошлось и без высокопоставленных лиц. Победителей приехали поздравлять президент LG-Electronics по России и странам СНГ г-н Бйон Кйон Хун, первый зам. министра образования г-н Киселев и проректор МГУ им. МВ Ломоносова г-н Михайлев. По слухам был и Никита Михалков, представившись президентом фонда культуры, однако на сцену он не поднялся. Но главными героями дня, безусловно, были победители игр, и как во всех подобных мероприятиях между ними разыграли несколько номинаций. "Лучшим оратором" была признана Асмик Назарян (Москва), призы ей вручала "А-Студия". Титул "Мисс

Юность" получила Елизавета Чухарова (Владикавказ), ее чествовали солисты "Hi-Fi". Самый долгий путь к съемкам проделал Сергей Костромин из Магадана, за что и был удостоен соответствующим званием и призами из рук гитарного виртуоза Дидюли. И, наконец, в номинации "Мисс Обаяние" заслуженно победила Наталья Шепелова (Москва), получив букет и поздравления от Витаса. В финал игры пробилась четверо, те самые призеры квартальных игр. Ими оказались Ваагн Авагян, Сидоров Михаил, Вержевский Павел и Кунцевич Александр. Но победитель, как известно, всего один, и главный приз – стипендия на обучение в любом вузе мира в \$32000 досталась Ваагну Авагяну, которую вручил ему лично президент LG по России и СНГ. Да, кроме денежных призов все номинанты и финалисты получили по стильному сотовому телефону LG 500, так активно пропагандируемому сейчас по телевизору.

Закончилось же все традиционным выходом на сцену всех участников фестиваля, бросанием огромных надувных шаров, аплодисментами переполненного зала и небольшой лотереей для зрителей с ценными призами от все той же LG Electronics. А если вы заинтересовались этим смелым и таким необходимым начинанием этой корейской компании, то даю небольшой маячок. "Интеллект-шоу LG "Я знаю все!" выходит в эфир еженедельно на канале ТВ-6 по субботам в 10:00 с последующим повтором по пятницам в 15:30. Отборочные тесты на игру можно пройти на сайте www.teletesting.ru, а заявку на участие следует отправлять на 2V@teletesting.ru. Что ж игровой сезон 2000–2001 закончен, но эстафета знаний продолжается, и у вас еще есть все шансы стать финалистом 2002 года.





"Если вам понравился «Дон Капоне», эту игру вы просто полюбите!" – Морган



воскресное приложение

2.VIII.1932

Ва-банк!

95%
– Хроника Капоне

10/10
– Такер Геральд

– Дейли Трибьюн

Такер снова на свободе

Этот рассказ начинается там, где обычно заканчиваются другие гангстерские истории: и стал слишком беспечен на удачу отвернулся от меня. Дело было простым, но полиция уже поджидала меня. Результат? Пару лет размышлений и полноты... Стремительно изменился город. Имя, самое главное для человека моей профессии, забылось. От старых друзей не осталось и следа. Как кот ушел к соседям! Местный магнат, скупивший единственной электростанции, расползся как хозяин. Что-то странное происходило в недрах его предприятия. Но это мало что напоминает мне. Сейчас ему приходится думать о том, как выжить в этом мире. Когда ему приходится думать о том, как выжить в этом мире.

Даже профессионалы совершают ошибки. Как сильно может измениться мир за несколько лет? До неузнаваемости! Особенно если нет ни малейшей связи с друзьями. Или с "коллегам"... Он был свободен, наш герой быстро забыл это время от его былой славы и элегантности. Никто не ценит. В кармане пусто. Кто-то захватил его куда. Старая машина была окончательно забыта. А любимый человек остался еще и банк перестал существовать. Полиция уже давно не вспоминает о нем.

Этот рассказ начинается там, где обычно заканчиваются другие гангстерские истории: и стал слишком беспечен на удачу отвернулся от меня. Дело было простым, но полиция уже поджидала меня. Результат? Пару лет размышлений и полноты тишины... Стремительно изменился город. Имя, самое главное для человека моей профессии, забылось. Даже друзья не осталось и следа. Даже соседи! Что же теперь, все с собой унес? Местный магнат, скупивший единственной электростанции, расплодился как хозяин. Что-то странное происходило в недрах его предприятия. Но сейчас мне приходится думать о том, как выжить в этом мире. Когда мне приходится думать о том, как выжить в этом мире.



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
лучшие игры по-русски

**ХРАНИТЕ ДЕНЬГИ В
СБЕРЕГАТЕЛЬНЫХ КАССАХ!**



ВРЕМЯ ГЕРОЕВ

Дмитрий Эстрин

Народная любовь

Как может игра, представляющая собой гибрид двух хардкорных жанров, стать популярной? Как получилось, что пошаговая стратегия с ролевыми элементами оказалась любимой забавой миллионов? С каких пор посредственная графика и игровой процесс, не особенно балующий динамичностью, перестали быть для нас первостепенными критериями для оценки продукта? Феномен Heroes of Might and Magic отправил в небытие незбываемые традиции, перевернул устоявшиеся правила и, самое главное, изменил наши представления о том, какой на самом деле должна быть идеальная игра.

Компания New World Computing заставила многих разработчиков усомниться в правильности поисков всеобщего уважения и популярности. Между тем, ни одной заслуживающей внимания попытки скопировать Heroes of Might and Magic никто из нас не вспомнит. Их просто не было. Оригинальность, принципиальная неповторимость и уникальность - именно эти три фактора отличали творение New World Computing от основной массы других игр.

У затянувшегося сериала (или гениального шедевра - кому как нравится) была длинная история. Есть у него, по нашим оценкам, и весьма перспективное будущее. Началось все с безнадежно устаревшего King's Bounty. В скором времени выйдет долгожданный Heroes of Might and Magic IV. Между релизами двух игр, на первый взгляд ничуть не похожих друг на друга, протянулась цепочка интереснейших событий, открытий и неожиданностей, которым, собственно, и посвящена эта статья.

У истоков

Неофициальным родоначальником серии Heroes of Might and Magic принято считать игру King's Bounty. Появилась она в 1990 году, а разработана была ныне известной всем без исключения командой New World Computing. Несмотря на то, что в то время удивить кого-либо оригинальной игровой концепцией было сложно (фактически, каждая вторая игра оказывалась прародителем какого-то жанра или, как минимум, новаторской во всех отношениях), King's Bounty не была оставлена без внимания. Если бы мир по каким-то причинам так и не узнал Heroes of Might and Magic, то бородатые геймеры все равно сохранили бы приятные воспомина-

ния о древней фэнтезийной стратегии от New World Computing. Вообще известны не самые редкие случаи, когда отдельные представители игровой общественности после очередного сеанса второй и даже третьей части HoMM бросались на поиски King's Bounty в Интернете и... сразу забывали о графическом оформлении, звуковом сопровождении и прочей мишуре.

718 килобайт, пиксели и скрипы PC speaker'a - может, на это не обращали внимания, а, может, суровая романтика зари индустрии развлечений многим приходилась по душе. Конечно, магия King's Bounty совсем не в графике и не в звуке, но сам факт того, что кто-то до сих пор искренне наслаждается игрой, возраст которой давно перевалил за десяток лет, не может не вызывать удивления.

Господа, с трудом сдерживающие презрительную улыбку, поберегите свой сарказм для иного случая! Игровая концепция и идея King's Bounty по своей глубине и проработанности немногим уступает

King's Bounty 2?

А было ли продолжение King's Bounty? Было. Но не официальное. Сиквел King's Bounty был разработан командой из Харькова в 1992 году, что свидетельствовало о высокой популярности оригинального творения New World Computing. Продолжение отличалось усовершенствованной графикой, дополнительными поворотами и широкой (для неофициального сиквела) известностью. Возможно, что это далеко не единственный случай создания игры по мотивам King's Bounty. В те далекие времена многие проекты создавались на голом энтузиазме и фанатизме. Так, например, компания GSC Gameworld прославилась после появления на свет неофициального продолжения WarCraft II, которое, кстати, поразило разработчиков оригинальной игры высочайшим технологическим уровнем.





Так выглядели битвы в первой части Heroes of Might and Magic. Немного смешно, не правда ли?

Heroes of Might and Magic. Не спешите упрекать нас в ретроградстве - это не преувеличение, а факт, который приходится признать после самого краткого знакомства с детищем New World Computing. Вкратце суть King's Bounty можно объяснить так. Основная цель игры: вернуть похищенный у короля Максимуса магический Скипетр Порядка. Скипетр украли и зарыли противники законной власти, разумеется, редкостные мерзавцы и негодяи. Карта, на которой указано местонахождение артефакта, была разорвана, каждый из злодеев взял по одному из кусков, а некоторые также были спрячаны на территории королевства.

В самом начале игры приходится выбрать своего героя: рыцаря, паладина, варвара или колдунью. Выбор носит скорее эстетическую, нежели функциональную нагрузку, но идея, получившая развитие только в Heroes of Might and Magic, в целом, понятна. Итак, герой со своей армией бродит по континенту, сражается с отрядами злодеев, ищет сокровища и куски карты. По окончании недели или после победы в бою герой получает деньги. Деньги можно потратить на найм новых воинов в замке короля. В сущности, это все. Стоит добавить, впрочем, что в King's Bounty есть также магические заклинания, осадные орудия, замки злодеев и нейтральные деревни, а также битвы, которые практически ничем не отличаются от битв в Heroes of Might and Magic. Да, еще такая милая подробность экзотического характера: управление в игре осуществляется с помощью клавиатуры, мышка бездействует...

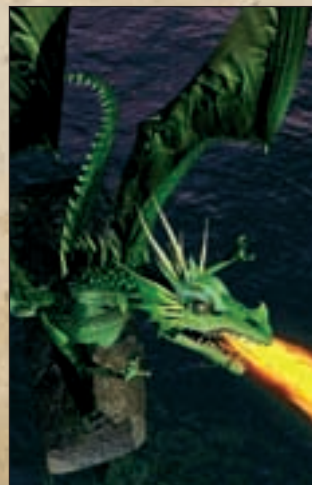
Первое искушение

В 1995 году компания New World Computing разработала и выпустила Heroes of Might and Magic. Для многих этого события оказалось достаточно, чтобы изменить образ жизни. Днем дисциплинированная часть игроков училась и работала, ночью - играла. Сон? Иногда спали, конечно, но довольно редко. Причины увлекательности игрово-

го процесса можно перечислять долго: атмосфера, концепция, глубина, баланс, разнообразие... Все равно простое перечисление ничего не объяснит.

В целом, все, конечно, чрезвычайно напоминало King's Bounty. Но, во-первых, за пять лет бурного развития индустрии многие уже успели забыть об этой игре, а во-вторых, Heroes of Might and Magic могла похвастаться массой новаторских особенностей. Так, например, серьезно возросло значение ролевых элементов в игровом процессе. Практически RPG сводилось к развитию четырех базовых характеристик героя: атаки, защиты, магической силы (эффективность заклинаний) и знания (ограничение маны). Разные герои отдавали предпочтение разным характеристикам. У рыцарей и варваров проще всего было развивать боевые способности, у чародеев и колдуний - магические.

У каждого героя был свой замок, который требовалось отстраивать, и существа, которых нужно было нанимать. Уделяя должное время и внимание строительству, игрок получал возможность нанимать более сильных существ. Ключевым понятием в экономике Heroes of Might and Magic стали ресурсы. Только обеспечив постоянный приток ресурсов, можно было думать о даль-



нейшей экспансии, серьезных сражениях и захватах новых замков.

Ни один из критиков того времени не преминул отметить низкий графический уровень Heroes of Might and Magic. Вообще, с технологической точки зрения игра действительно мало отличалась от того же King's Bounty образца 1990 года. Неприятно поражала общая схематичность и посредственное качество анимации. Картинка на экране напоминала рисунок "от руки" художника, специализирующегося на иллюстрациях детских книжек. При общем недовольстве графикой все сходились на том, что за увлекательность игрового процесса Heroes of Might and Magic можно простить многое. К тому же существовала вероятность, что компания New World Computing разработает полноценный сиквел, в котором все незна-

впоследствии стал одним из самых известных в истории индустрии.

Расцвет

Выход Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars ассоциируется прежде всего с расцветом игрового сериала. Немного больше года понадобилось New World Computing, для того чтобы тщательно изучить общественное мнение и на основе пожеланий поклонников сделать практически совершенную игру. Тот, кто хоть раз видел Heroes of Might and Magic II, ни о чем другом больше не думал. Если первая часть сериала при всех своих многочисленных достоинствах оставалась все же игрой, то вторая для многих оказалась целым миром - нереальным, красивым и, главное, доступным. Сесты за компьютер на несколько часов? Вы смеетесь! Неспешное действие затягивало до утра. В самом начале



чительные ошибки и недоработки будут устранены.

Итак, чудо произошло. Пошаговая стратегия с ролевыми элементами, может, и не могла пока сравниться в популярности с кумирами того времени, но, во всяком случае, положила достойное начало для создания полноценного игрового сериала, заполучив сердца тысяч верных поклонников. Сериал этот

Замок магов в Heroes of Might and Magic II. Прогресс после первой части сериала заметен...

- исследование территории, мелкие битвы за ресурсы; в конце - все чаще мелькающие черные драконы и Обелиски. Режим Hot Seat по достоинству был оценен любителями многопользовательской игры: разработчики вытянули из пошаговос-

В полном соответствии с развившейся к тому времени традицией New World Computing решила сначала подарить своим поклонникам add-on, а уж потом порадовать продолжением. Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty была разработана командой Cyberlore Studios и содержала огромное количество нововведений, которые не оказали никакого влияния на игровой процесс. Новые миссии, новые кампании, новые артефакты, объекты, герои и т.д. Объективности ради стоит отметить, что The Price of Loyalty оказалась обычным проходным add-on'ом, который был достаточно качественным, чтобы притянуть фанатов по вкусу.

ти Heroes of Might and Magic буквально все, что было возможно.

Разумеется, появились новые расы, новые объекты, новые артефакты, заклинания, юниты, герои... Увеличились размеры карт, более сложным стало развитие замка... Все это, конечно же, не могло не повлиять на глубину и увлекательность игрового процесса. Число поклонников стремительно увеличивалось: трудно было найти геймера, который не видел Heroes of Might and Magic II. А как уже говорилось, увидеть Heroes of Might and Magic II, значило его полюбить.

Секрету магической привлекательности творения New World Computing сложно найти рациональное объяснение. Вселенная... Атмосфера... Идея... Этим словам вечно чего-то недостает, а без этого понять смысл ночных бдений, аргументировать предпочтение черных драконов титанам (или наоборот) и объяснить концепцию Обелисков непосвященному просто невозможно.

Разумеется, разработчики исправили все основные ошибки, замеченные в первой части сериала. В частности, значительно улучшилась графика. Схематичность и шероховатость рисунка исчезли, значительно возрос качественный уровень. Конечно, ничего особенно впечатляющего в технологиях Heroes of Might and Magic II не было, но музыкальное сопровождение... Треки симфонического оркестра сражали наповал, темати-

брика пошаговой стратегии и RPG", становится... странно. Как минимум, странно, потому что яркость, доступность и популярность игры меньше всего ассоциируется с консерватизмом. Между тем, успех Heroes of Might and Magic II был невероятен. И, конечно, нет ничего странного в том, что все стали ждать продолжения игры.

Эпос Heroes of Might and Magic III

В начале 1999 года мир увидел третью часть сериала Heroes of Might and Magic. Судя по всему, разработчики сделали ставку на эпический стиль Restoration of Erathia. Игра, конечно, не могла не поразить воображение своей грандиозностью, просто невероятным количеством всевозможных дополнений и улучшений и тщательностью работы дизайнеров. Heroes of Might and Magic III приобрела черточки барокко: масса совершенно бесполезных, но все же приятных украшательств, кристально чистая, но при этом местами аляповатая гра-



От обилия разновесческих объектов рябит в глазах. Дизайнеры немножко перетрудились...

было отмечено самыми внимательными поклонниками творчества New World Computing.

Действительно, ощущения от игры во вторую и третью части сериала были разные. Да, только в

что многие юниты приобрели особые магические свойства. В процессе боя они могли самостоятельно кастовать заклинания и, наоборот, отражать вражеские.

В графическом отношении Heroes of Might and Magic III была безупречна. Безупречна настолько, насколько может быть безупречна 2D-игра. А в мире 3D HoMM представить было все-таки довольно сложно.

Стоит добавить, что Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia удостоился чести быть первой игрой, по которой был создан специальный выпуск "Страны Игр". Ну а компания "Бука" издала в России локализованную версию нового творения New World Computing.

Как и в случае со второй частью сериала, после Heroes of Might and Magic III все начали ждать продолжение. Никто не сомневался в том, что оно будет - вопрос лишь в том, каким? Неужели в очередной раз двумерным? Неужели разработчики не пойдут дальше обычного расширения, добавления, улучшения графики и тому подобных мелочей?

Другие герои...

А знаете ли вы, что Heroes of Might and Magic успел побывать на консолях? В мае 2000 года появилась версия игры для... GameBoy Color! Эта версия была разработана и издана компанией 3DO и пользовалась значительным успехом среди обладателей карманной игровой платформы. Ровно через год на PlayStation2 вышла игра под названием Heroes of Might and Magic: Quest for the Dragon Bone Staff. А в июне 2001 года Ubi Soft издала версию HoMM для Dreamcast. Нельзя сказать, что популярность консольных Heroes of Might and Magic не уступала популярности игр на PC, но определенный интерес у публики был...



Add-on'ы...

Прежде чем удовлетворить любопытство сотен тысяч поклонников HoMM, разработчики предложили нам очередные add-on'ы. Armageddon's Blade, Shadow of Death, Heroes Chronicles... Высокое качество add-on'ов не подлежало никакому сомнению, но при этом что-либо заслуживающее внимания сказать о них сложно. Новые кампании, новые миссии, новые юниты, новые артефакты...



Качество прорисовки в Heroes of Might and Magic III значительно возросло.

ческие мелодии для каждой расы и звуковые эффекты для каждого мало-мальски важного события никого не могли оставить равнодушным.

Если немножко абстрагироваться от всего, что было сказано, и вспомнить академическое определение Heroes of Might and Magic II как "ги-

фика, попытки сосредоточить наше внимание на самых незначительных мелочах. Конечно, третья часть игры была лучше, чем вторая, но при этом они отличались не так сильно, как вторая и первая. Это и

Restoration of Erathia можно было наблюдать битву архангела с дьяволом, но суть от этого не менялась. Поначалу от обилия игровых деталей и мелочей, большинство из которых несло какую-то функциональную нагрузку, разбежались глаза, потом к ним привыкли. Мир Heroes of Might and Magic стал более искусственным. За пределами замка герой просто шагу не мог ступить, чтобы не наткнуться на очередной сундук или другой объект.

Перечислять очевидные нововведения (вроде новых юнитов, рас и героев) не будем. Интересным новаторством New World Computing можно считать появившиеся подземелья - сражения велись как бы в двух плоскостях. Соответственно, значительно усложнилась тактическая модель - приходилось больше внимания уделять передвижениям вражеских героев и охранять стратегически важные выходы из подземелья. Любопытно,

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!

1С
ФИРМА «1С» К-Д ЛАБ



PC

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Дмитрий Эстрин

О Heroes of Might and Magic IV до недавних пор ходили самые фантастические слухи. Многие пытались ответить на вопрос, что же New World Computing подарит нам в качестве продолжения игрового сериала, но отсутствие достоверной информации не позволяло это сделать. Почему-то большая часть домыслов касалась технологической стороны дела - в частности, многим казалось, что четвертая часть наконец-то станет трехмерной. С появлением первых скриншотов и официального анонса проекта стало окончательно ясно, что это не так. Рассеялись фантастические слухи, исчезли невероятные предположения, но, как это ни странно, вопросов меньше не стало.

Жанр: стратегия/RPG **Издатель:** 3DO **Разработчик:** New World Computing
Онлайн: <http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4/> **Дата выхода:** I квартал 2001 года

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=C0F9230

Конечно, самым важным для многих стало утверждение разработчиков, что игровая концепция не претерпит сколь-нибудь значительных изменений. **Heroes of Might and Magic IV** так и останется пошаговой стратегией с ролевыми элементами, действие которой проходит в фэнтезийном мире Might and Magic. Поклонни-

ки сериала могут вздохнуть спокойно: команда New World Computing не решилась экспериментировать с основой основ.

Между тем, количество нововведений, о которых стало известно к настоящему моменту, заставляет думать, что мы будем иметь дело вовсе не с расширенной версией Heroes of Might and Magic III. Как и раньше, нам придется отстраивать



города, исследовать территорию, сражаться с монстрами, развивать своих героев и вести планомерную борьбу с вражескими. Однако множество крупных и мелких особенностей игрового процесса просто не позволит допустить мысль о том, что и в предыдущих частях сериала мы занимались примерно тем же самым.

В самом начале традиционно уделим внимание статистической информации. Итак, в **Heroes of Might and Magic IV** будет 7 полноценных кампаний для одиночной игры и довольно много разнообразнейших карт для режимов skirmish и multiplayer. Мы увидим более 60 фэнтезийных существ, отличающихся друг от друга не только внешним видом и характеристиками, но и своими боевыми и магическими навыками. 6 типов городов — не много, но, как показывает практика, этого вполне достаточно. 10 классов героев, 27 всевозможных навыков, кото-



Поле боя в Heroes of Might and Magic IV серьезно изменилось. Пожалуй, в лучшую сторону...

что разработчики пошли другим путем, не может не радовать.

В первую очередь, конечно, в глаза бросается изометрическая проекция карты. Не знаю, подойдет ли здесь термин



Знакомые предметы в новой проекции. Обратите внимание на манящий блеск золота... Да и ландшафт выглядит приятнее...

рым можно будет их обучить, и 5 магических школ — опять-таки, цифры не поражают воображение. У иного читателя может сложиться впечатление, что количественные характеристики **Heroes of Might and Magic IV** не сильно отличаются от характеристик третьей части. Это

“псевдотрехмерность”, однако теперь выглядит все куда более достоверно. Для игрового процесса значительно важнее тот факт, что в изометрической проекции отныне представляется и поле боя. Кстати, его размеры серьезно увеличились. Еще одно нововведение: теперь герои способны не только кастовать заклинания, но и участвовать в бою.

Поговорим о существах. Вместо того, чтобы в несколько раз увеличить их ко-

Вместо того, чтобы в несколько раз увеличить их количество, разработчики позаботились о том, чтобы каждый юнит реально отличался от другого не только внешностью и характеристиками, но и особенностями ведения боя, магическими способностями и даже характером. Обратите внимание на то, что отныне нам придется заниматься совершенствованием существ.

позволяет нам сделать вполне аргументированный вывод о том, что сейчас New World Computing сделала ставку совсем не на цифры. Можно бесконечно долго наращивать число рас, героев, артефактов и существ. Суть от этого все равно не изменится. Именно поэтому тот факт,

количество, разработчики позаботились о том, чтобы каждый юнит реально отличался от другого не только внешностью и характеристиками, но и особенностями ведения боя, магическими способностями и даже характером. Обратите внимание на то, что отныне

ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ



ПРОГРАММА УЧЕТА игрового времени

Poligon KIT

- + полный учет продаж
- + контроль администратора
- + поддержка всех видов тарифов
- + блокировка игровых станций
- + генерация отчетов
- + финансовый анализ
- + сброс данных в интернет

...и море других возможностей!



программа постоянно совершенствуется!

зайди на сайт программы:



WWW.POLIGON.RU/PROGRAM/



ПОМОЩЬ компьютерным клубам

Решение проблем и ответы на вопросы, возникающие при открытии и работе клуба.

- ? организация рекламной кампании
- ? необходимые документы
- ? закупка оборудования
- ? разработка бизнес-плана
- ? оценка эффективности
- ? обучение администраторов
- ? стажировка директора клуба
- ? анализ результатов работы клуба

Напиши на service@poligon.ru и получи ответ на свой вопрос.

полный перечень услуг здесь:



WWW.POLIGON.RU/COOPERATION/



С появлением изометрической проекции все стало выглядеть более достоверно.

нам не придется заниматься совершенствованием существ. Если в Heroes of Might and Magic III можно было увеличить характеристики простых юнитов, то теперь такая возможность исчезла. Думается, это правильное решение разработчиков. Фактически, раньше upgrade был обязательным процессом, который лишал смысла использование "слабых" юнитов.

Раньше с появлением на поле боя архангелов, черных драконов и титанов мы забывали о "статистах" – выставляя против суперсуществ лучников, скелетов и гномов было, по меньшей мере, глупо. Теперь все иначе. Игрок не сможет отдавать предпочтение только одному виду юнитов, который отличается от других высокими характеристиками. Теперь придется обращать внимание не только на характеристики, но и на уникальные способности, с помощью которых те же скелеты могут оказаться серьезными оппонентами для тех же титанов. Изменившийся таким образом баланс сможет значительно дольше удерживать наш

из вариантов развития замка. Соответственно, решив возвести определенную постройку, мы лишимся возможности установить другую. Равно как и, получив один тип существ, лишимся доступа к другому. Ситуацию можно исправить, захватив еще один замок и отстроив его по-другому. Пока оценить такое решение разработчиков довольно сложно, однако у нас есть все основания полагать, что играть от этого станет только интереснее.

Достаточно много внимания New World Computing уделила и ролевым элементам. Развивать своего героя теперь можно будет очень долго, и процесс развития вряд ли надоеет даже самому не-



терпеливому игроку. Герой, в совершенстве изучивший магию, получает дополнительный класс и становится Архимагом. Герой, постигший все тонкости искусства боя, станет Убийцей. И так далее. Говорят, что дополнительных классов более чем достаточно — 37.

Графика... Собственно, она перед вами. Мало продвинувшись с тех-



На этой картинке в глаза бросаются, прежде всего, мосты. Выглядят несколько необычно, не находите?


и оставили нетронутой идею и концепцию игры. Нововведений, в общем, более чем хватает, и единственное, что вызывает на данный момент опасения, это игровой баланс. Удастся ли разработчикам сохранить оптимальный уровень сложности? Удастся ли им при достаточно большом количестве ограничений оставить свободу действий для игрока? Выживет ли удивительная атмосфера Heroes of Might and Magic в изометрической проекции? На все эти вопросы мы склонны отвечать по-



проекция — недовольных вроде бы быть не должно.

Нам остается только порадоваться за разработчиков, которые, вопреки всем опасениям, все-таки не стали делать «навороченную версию Heroes of Might and Magic III». Очередная часть НОММ — это логическое и вполне оригинальное продолжение сериала, которое должно прийти по душе буквально каждому поклоннику творчества New World Computing. По крайней мере, такое впечатление создается на данный момент. Отрадно также и то, что разработчики удержались от экспериментов

Аляповатость Heroes of Might and Magic III отнюдь не свойственна четвертой части сериала. Все хорошо и со вкусом.

ложительно, и не только благодаря врожденному оптимизму. Опыт New World Computing и тот внушительный путь, который проделали разработчики от King's Bounty до настоящего времени, заслуживают серьезного уважения. Уважения и твердой уверенности в том, что все будет сделано как надо. А значит, здоровый сон в начале следующего года отменяется на неопределенный срок... 

Некоторое время назад казалось, что New World Computing не остановится ни перед чем, чтобы сделать свои игры максимально оригинальными. Помните, поклонников сериала шокировало известие о том, что в Heroes of Might and Magic III разработчики планируют ввести новую расу в стиле sci-fi. Представляете: гоблины, рыцари, вампиры... а против них - танки, дроиды, бластеры... Негодующих криков было столько, что New World Computing отказалась от своего намерения, справедливо решив, что реноме дороже славы разработчиков исключительно оригинальных игр.

интерес в процессе прохождения длинных уровней и игры на больших картах.

Немаловажные изменения коснулись строительства городов. Если раньше оно было линейным, то теперь игроку придется отдавать предпочтение одному

нологической точки зрения, очередная серия Heroes of Might and Magic стала еще красивее. Очевидцы утверждают, что серьезным образом улучшилась анимация, спецэффекты просто великолепны и в игре нет ничего лишнего. Разрешение 1280*1024, высочайшее качество прорисовки, изометрическая



©2001 1C:Maddox Games

АХТУНГ! АХТУНГ! В НЕБЕ - ЛЕТАЮЩИЙ ТАНК!

Пройди войну от Москвы до Берлина!
Дай фрицам прикурить!





РУССОБИТ-М: СТАТЬ МЭТРАМИ СТАХАНОВСКИМИ ТЕМПАМИ

Устроить встречу с Руссобит-М оказалось не так-то просто. И дело не в том, что они не охотно идут на контакт с прессой. Как раз наоборот - милейшие люди. Но даже милейшие люди бывают очень заняты. Сейчас у компании начался период завершающей стадии работы над многими проектами и отправки их счастливым покупателям, а это связано с суматохой, нервами, кучей неотложных телефонных звонков, задержками сдачи материала, злым главредом и... Хм, похоже, я отвлекся. Короче много у людей работы. И все же я был торжественно приглашен в офис и даже умудрился с первого раза его найти.

Олег Коровин

Дополнительная информация:

<http://www.russobit-m.ru>

При входе лежала аккуратно уложенная грудка маек с логотипом Venom'a, который как раз готовился к отправке в магазины. К слову, когда Ирина Мизрахи (коммерческий директор Руссобит-М), с которой я беседовал до конца ее рабочего дня, спросила, не хочу ли я копию Venom'a на память, я поспешил ответить радостное "хочу!". И, поняв, чем тут пахнет, как можно более ненавязчиво спросил: "А что это у вас там при входе лежит?". "А, это футболки в подарочное издание Venom". "А большие, интересно, корбки, чтобы туда майки влезли", - еще более ненавязчиво интересуюсь я. Ирина поняла меня даже лучше, чем я ожидал, и принесла мне "посмотреть" подарочное издание. Домой я шел уже не с пустыми руками. Прошу это как взятку не рассматривать - мое хорошее отношение к Руссобит-М совершенно объективно, и вызвать его мог абсолютно любой их подарок мне...

Их не могло быть

В это трудно поверить, но Руссобит-М, одному из крупнейших российских издательств, нет еще и двух лет. Компания появилась в декабре 1999 года на базе предприятия по производству компакт-дисков - Руссобит. Да, издательство появилось не на голом месте. Ему сразу было откуда по-

лучить финансовую поддержку. Были и собственные производственные мощности. И все же. Прошло лишь около полутора лет после кризиса 1998 года, экономика только начинала оправляться от удара. К тому же, на рынке были довольно серьезные конкуренты. Но они просто не восприняли новообразованную компанию всерьез. Теперь можно смело говорить, что самоуверенность была неоправданной. Конечно, у нас на рынке не действует принцип уничтожения всех конкурентов любыми средствами, и тем не менее...

Основные направления деятельности были определены сразу же: издательство проектов независимых компаний, локализация западных игр и собственные разработки. Первым самостоятельным проектом стали "Секреты красоты" - мультимедийный продукт для женщин, выпущенный к 8 марта. Была большая красивая упаковка, прилегающий мартовский номер Marie Claire со всевозможными пробниками кремов, шампуней и прочей "ерундой", о которой большая половина человечества имеет самое смутное представление, и которая, тем не менее, оказалась готова самым активным образом раскупать подобный продукт. Это был первый успех.

Руссобит-М стремительно набирал обороты. Соответственно,

широкие массы стали все чаще сталкиваться с именем этого издательства. Скандальности репутации Руссобит-М добавила их эротическая линейка игр. Фактически, компания впервые принесла на российский лицензионный рынок эротическую продукцию. Да, до этого уже был локализованный Wet, но то все так, детские мультики. Руссобит-М же впервые занялся видео, выпустив "Рандеву с Незнакомкой". Кстати, очень больших усилий стоило создать именно такую игру, которая была бы эротической,

час складывается именно такая ситуация. По крайней мере, в глазах многих западных издателей. Они уже не могут и не собираются пренебрегать российским рынком. Видя заинтересованность наших издателей в выпуске своих проектов на территории России, некоторые западные компании начинают вести себя, мягко говоря, некорректно. Не будем говорить кто, хотя особенно этим отличается Ubisoft. Иногда лицензия на издательство игры покупается просто по правилам аукционного

Основные направления деятельности были определены сразу же: издательство проектов независимых компаний, локализация западных игр и собственные разработки.

а не порнографической. Ради этого был оплачен не один час консультаций юристов и прочих экспертов.

В результате уже в 2000 году, когда компании не было еще и года, общий объем продаж продукции Руссобит-М составил 1.000.000 копий. Сейчас они уже настоящие мэтры.

Страна больших возможностей

Кто бы мог подумать, что такое можно сказать о России. Но сей-

торга. И все же, ситуация не может не радовать. Усилия отечественных компаний по созданию рынка лицензионной продукции не прошли даром.

Одной из фирм, с которой активно сотрудничает Руссобит-М является испанская компания Dinamic Multimedia. Работа с ней - наглядный пример того, насколько отличается подход отечественных издателей вообще и Руссобит-М в частности от западного. Дело в том, что по поводу Dinamic многие задавались вопросом "Где вы во-



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

СВЫШЕ 800 ФИЛЬМОВ ВСЕХ ЖАНРОВ

<p>\$39.99</p> <p>Spaceballs</p>	<p>\$125.99</p> <p>La Blue Girl 1-6 (3 DVD)</p>	<p>\$26.99</p> <p>M: I-2 (Mission: Impossible 2)</p>	<p>\$55.99</p> <p>Cowboy Bebop Session 1</p>
<p>\$26.99</p> <p>Паника</p>	<p>\$26.99</p> <p>Фантомы</p>	<p>\$22.99</p> <p>Пьяный рассвет</p>	<p>\$27.99</p> <p>Сердцевики</p>
<p>\$27.99</p> <p>Трафик</p>	<p>\$27.99</p> <p>Крадущийся Тигр, Затаившийся Дракон</p>	<p>\$28.99</p> <p>Наблюдатель</p>	<p>\$27.99</p> <p>Шоколад / Chocolate</p>
<p>\$27.99</p> <p>Подземелье Драконов</p>	<p>\$27.99</p> <p>Неуязвимый</p>	<p>\$27.99</p> <p>Правила боя</p>	<p>\$27.99</p> <p>Крокодил Данди в Лос-Анжелесе</p>

обще их откопали?!". Действительно, компания не самая известная. Более того, когда Руссобит-М познакомились с ней, Dinamic был в довольно тяжелом финансовом положении, из которого, увы, выбраться им так и не удалось. И тем не менее, их проекты и сами люди произвели настолько хорошее впечатление, да и анализ данных показывал, что все не так уж плохо и компания должна выйти из кризиса, что Руссобит-М начинает работать с Dinamic. Результатом чего является уже вышедший action/strategy ExcaliBug и готовящийся потрясающий квест Runaway, который действительно может стать настоящим событием.

Конечно, сотрудничество ведется не только с Dinamic. В ближайшее время готовятся к выходу: World War III, ZAX, Rally Trophy, Gorasul - все это игрушки от JoWood.

Вообще, локализации - отдельная песня. Обо всех подробностях этого нелегкого дела мы беседовали с Михаилом Филимоновым, техническим директором Руссобит-М. Именно этот человек, помимо всего прочего, отвечает за локализации - за весь технический процесс этого искусства. Занимается он этим уже более 6 лет, что само по себе говорит о многом. Только пообщавшись с этим человеком, можно поверить, что такая добросовестность и работо-

способность вообще существуют. Если бы я его не остановил, он бы еще долго мог мне рассказывать о своем нелегком деле - когда я уходил от него, большая часть народу в офисе уже разошлась по домам.

Михаил сам подбирает каждого актера для озвучки, выбирает студию звукозаписи, так как все они совершенно по-разному звучат, обрабатывает весь этот материал и делает еще кучу вещей. Огромные усилия прикладываются для того, чтобы синхронизировать русскую речь и артикуляцию губ игрового персонажа.

Но если бы на этом трудности заканчивались, это еще было бы хорошо. Но нет. Например, сейчас идет работа над двумя южнокорейскими играми Droiyan 2 от E2 Soft и Times of Conflict от Microids. Самая обычная ситуация: есть набор коротких фраз на корейском языке, произносимых в игре. Есть их перевод на английский, а также звуковые файлы с корейскими голосами. А вот какая реплика какому набору иероглифов соответствует, разработчики указать забыли. Ну что ж, и такое бывает.

Ищите таланты

Безусловно, главное сокровище - в самом прямом смысле этого слова, - которым сейчас обладает Руссобит-М - это студия GSC

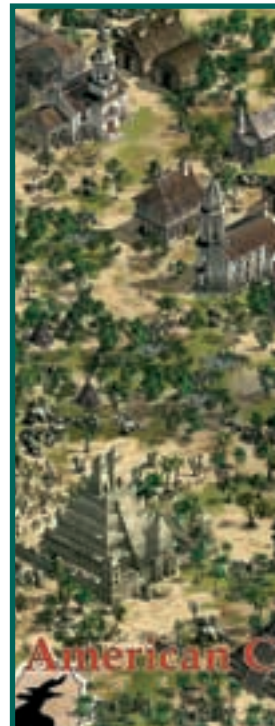




Главная игра компании - знаменитые "Козаки", стала популярной не только в России, но и на Западе.



Огненный элементаль - звезда еще одного проекта.



Game World. И именно поэтому о них мы поговорим отдельно чуть ниже. Но и помимо GSC не перевелись еще таланты на земле русской (или на земле бывшего СССР - как вам будет угодно).

Revolt Games. С этой командой издательство познакомилось совсем недавно, в этом году. Сейчас виду большого объема работы и элементарной нехватки людей и времени, значительную часть локализаций поручают именно Revolt Games. Но ребята также трудятся и над собственным проектом под рабочим названием Neuro. Это 3d shooter. Главной их задачей, как заявляют разработчики, является создание игры с сильной сюжетной линией, которая бы постоянно держала игрока в напряжении. В качестве аналогов готовящегося проекта называются Half Life и No One Lives Forever. Будет очень неплохо, если сравнение окажется не случайным.

Burut. Тоже очень амбициозная команда. Помимо создания второй части уже знакомой вам RPG Златогорье, всюю трудятся над shooter'ом под названием Kreed. Увидев игру, некоторые западные издатели усомнились в том, что это все не фэйк. Однако видео почти не оставляет сомнений в том, что эта игра действительно выглядит так, как она выглядит - очень впечатляюще. Отличные спецэффекты, внушительное количество полигонов на персонажей и необычные интерьеры - это только начало. Приступ носталь-

гии вызывает дизайн уровней и особенно оружия, некоторые виды которого до боли напоминают Unreal, причем, как ни странно, разработчиков хочется скорее похвалить за умение брать хороший пример, чем поругать за копирование идей, которого, вообще говоря, сейчас не наблюдается.

По сюжету космический корабль, где находится игрок, попадает в некую "черную дыру", из которой не удастся выбраться. Попутно выясняется что тут пропал еще один земной корабль и вообще творится много чертовщины. В довершение ко всему дают о себе знать обиженные инопланетяне, войну с которыми Земля некогда так славно выиграла. Нам обещают очень атмосферный 3d action. Стиль прохождения уровней варьируется от "прорывов сквозь линию фронта напролом" до тихого обхождения патрулей и автоматки. Врагов будет много - в смысле, будут представители разных рас, которые совершенно по-разному мыслят и преследуют разные цели. В целом, думаю, стоит взять этот проект на заметку и следить за его развитием, потому как есть в нем что-то эдакое...

Есть у Руссобит-М и собственные разработки. Сейчас ведется работа над квестом "Опасный Эксперимент", уже второй игрой, повествующей об Арчи Бареле. Мне лично игрушка очень понравилась. Прежде всего технологией. Все люди и объекты в игре трехмерные, но не полигонные, а

"плющенные" - создаются полигонные модели в 3D Max'e, а затем переносятся в игру в плоском виде, но выглядят и ведут себя, как полноценные 3D-объекты, выполненные в мультишном стиле. Выглядит просто супер. В остальном же - просто добротная интересная игра.

Украинская экспансия - на очереди Америка.

На самом деле, все, что мы имеем на сегодняшний день от команды GSC Game World - это "Ка-

Ситуация примерно такая: все, за что берутся GSC Game World является как минимум потенциальным хитом. А все, что при этом еще имеет отношение к Казакам - хит стопроцентный. Примерно таким проектом является American Conquest. Проект создается на существенно доработанном движке Казаков и повествует, как понятно из названия, о колонизации Америки - маленький реверанс в сторону одного малоизвестного государства. Рамки игры охватывают около 300 лет. Участвуют 12 рас,

С самого начала в Руссобит-М настолько доверяли Сергею Григоровичу, директору GSC, что практически не вмешивались в его работу.

заки". Но! Одного этого проекта хватило для того, чтобы этих ребят считали мастерами, и такие монстры, как Ubisoft, Infogrames и другие издательства предлагали им работать под своим крылом, а они стали настолько уверенными в себе, что отказываются от этого, считая, что сами сделают гораздо более интересные проекты, чем им предлагают.

С самого начала в Руссобит-М настолько доверяли Сергею Григоровичу, директору GSC, настолько верили в его талант, чутье и везенье, что практически не вмешивались в работу и позволяли делать то, что мастера, как их теперь можно называть, считают нужным. Учитесь, как надо работать, господа!

каждая со своими юнитами, строениями, тактикой и т.д. Может показаться, что American Conquest - просто попытка нагреть руки на популярности Казаков, создав обыкновенный клон. GSC действительно получали подобные предложения и отклоняли их, потому как ребятам просто не интересно так работать. Масштаб нововведений нас не разочарует. Возьмем самое простое. Юнитов под нашим командованием отныне может быть до 16000! Помимо того, что цифра мягко говоря впечатляет, она еще означает и довольно серьезные изменения в управлении и тактике. Вы себе представляете сражение с ТАКИМ количеством людей? А если учесть, что карты стали в 4 раза больше? Поверьте, у этой игры ог-

Real-time strategy game, dev
GSC Gameworld

Новый проект GSC Gameworld кажется чрезвычайно перспективным.

Еще один суперхит от GSC - тактический Action Venom.

ромный потенциал. Выход намечен на конец 2002 года.

На этом покорение стратегического жанра не закончено. Arlandia (рабочее название игры) - на сей раз turn-based strategy. Позволю себе громкое заявление. Ввиду того, что по масштабности размаха и общей концепции игра напоминает Civilization, а также помня о том, что разрабатывает ее GSC, может статься, что нас ждет революция.

Действие Arlandia происходит в фэнтезийном мире. У нас есть герой, небольшая армия и полная свобода действий. Исследуем мир, сражаемся, строим и развиваем города... Никаких кампаний и миссий - все происходит на одной огромной карте. Мы собираем ресурсы, создаем себе мощную армию, нанимаем новых героев и постепенно расширяем империю. Есть ученые, чьи умы можно направить как на развитие науки, так и магии. Дерево технологий обещает быть очень внушительным. С развитием науки (и магии) становятся доступны новые здания, юниты, крутеют герои, которые и еще за бои получают опыт. Кстати, если игрок проявит себя не с лучшей стороны, герой может уйти от него. В сражениях, помимо магии, кучи юнитов и широких возможностей применения своих тактических навыков, обещается графика, отображающая реальные размеры юнитов по отношению друг к другу. Хоббита на фоне великана-людоеда будет даже разглядеть трудно.

Как в любой подобной игре - война не единственный способ решения проблем. Будет и дипломатия, и шпионаж. Действуя с их помощью, необходимо учитывать характер оппонента. Кто-то будет сражаться до последней капли крови, независимо от целесообразности такого решения, кто-то продаст свои принципы тому, кто больше предложит. Интеллект, однако. Впечатляет? Но выйдет это все не раньше зимы 2002, а скорее всего в 2003.

Идем дальше. NoveRace. Здесь проще. Это футуристические гонки. Причем пока они кажутся довольно стандартными. Скорости - за 500 км/ч, горы оружия, бонусов. Участвуем в гонках, получаем деньги, покупаем новые машины, оружие и запчасти. Пока ничего особо необычного замечено не было. Судя по всему, и не будет, так как выход намечен на начало будущего года. Впрочем, никто не может делать исключительно хиты. Это мы тоже все понимаем. К тому же, нас еще могут ожидать сюрпризы.

И, наконец, не получивший пока названия командный 3d action, делающийся на разработанном GSC движке X-Ray. Среди всех прочих характеристик движка особенно бросается в глаза цифра 100.000 полигонов на кадр при 60 fps. То есть речь идет о производительности в 6.000.000 полигонов в секунду. Стоит оговориться, что игра выходит в 2003 году. Тогда эта цифра, думаю, будет казаться

вполне нормальной, но сейчас подобная производительность на PC... впечатляет. И скриншоты недвусмысленно намекают, что цифры даны реальные. Такие леса даже на картинках из еще не вышедших игр встречаются, прямо скажем, нечасто.

Насколько можно судить сейчас, игра не заточивается под multiplayer, хотя и является командной. Сейчас еще рано делать сравнения, так как слишком мало информации, но можно вспомнить Venom. У GSC уже есть весьма удачный опыт работы по созданию командных игр. Если это будет по-настоящему быстрый и динамичный 3d action, где значительная часть действия происходит под открытым небом, да еще и с командой солдат, то можно говорить о том, что идея разочаровавшего многих Halo, не погибнет.

Просто мэтры

...и все это за два года. Кто сказал, что чудес не бывает? Конечно, чудо - понятие относительное. И все же. Конечно, в первую очередь Руссобит-М таким своим нынешним положением на рынке и в глазах игроков обязан талантливым людям, которые все это смогли сделать - тем, кто работает в Руссобит-М, и тем, кто создает для них самые качественные и интересные игры. А главное, пожалуй, то, что компания даже и не думает останавливаться в своем развитии. Угадайте, кто в конечном итоге выиграет от этого?

В ПРОДАЖЕ С 5 НОЯБРЯ

ЧИТАЙТЕ В НОЯБРЬСКОМ НОМЕРЕ ОРМ

скоро Silent Hill 2

Обзор одной из наиболее ожидаемых игр на PS2 - Silent Hill 2, превью Tony Hawk's Pro Skater 3 на этот раз специально для PS one. И, конечно, мы не можем пропустить крупнейшую игровую выставку - осеннюю Tokyo Game Show. Плюс подробный материал о X-Men: Mutant Academy 2, обзоры Sheep Dog 'n Wolf, Power Diggerz, Europe Racer и Dark Cloud.

OFFICIAL PlayStation
РОССИЯ

game.com
www.gameland.ru



Сюрприз, который преподнесла нам знаменитая компания Ensemble Studios этой весной, ввел в состояние шока всех поклонников стратегического жанра. Вместо того чтобы идти по отлично проторенной дорожке развития сериала Age of Empires и посвятить третью его часть эпохе позднего средневековья, Ensemble решила предоставить возможность пройти путь «с древнейших времен до наших дней» своим коллегам из Stainless Steel Studios..

Сергей Овчинников

DEMO
НА ДУШЕ

AGE OF MYTHOLOGY

PC, XBOX

Жанр: real-time strategy Издатель: Microsoft Разработчик: Ensemble Studios
Ведущий дизайнер: Bruce Shelley Количество игровых: 1-8
Онлайн: <http://www.ensemblestudios.com/> Дата выхода: весна 2002

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8954

Выбирая богов, мы выбираем свою судьбу.

Вергилий

В начале существовал лишь безграничный, темный Хаос. В нем заключался источник жизни мира. Все возникло из Хаоса – и земля, и бессмертные боги. У каждой из великих цивилизаций прошлого было свое представление о сотворении мира, рождении человека и, разумеется, собственный божественный пантеон, состоявший порой из десятков и даже сотен самых разнообразных личностей, курирующих и отслеживающих абсолютно все виды человеческой деятельности. Братья и сестры, дети, внуки, правнуки и прочие дальние родственники богов быстро заполняли народный эпос, образовывали кланы, ссорились и мирились друг с другом, меняли род занятий, спускались на Землю и возвращались обратно на небо, — в общем, вели обыкновенную суетную жизнь, омраченную своей бесконечностью, но подслащенную уникальностью каждого из божественных созданий.

Сюрприз, который преподнесла нам знаменитая компания Ensemble Studios этой весной, ввел в состояние шока всех поклонников стратегического жанра. Вместо того чтобы идти по отлично проторенной дорожке развития сериала Age of Empires и посвятить третью его часть эпохе позднего средневековья, Ensemble решила предоставить возможность пройти

путь «с древнейших времен до наших дней» своим коллегам из Stainless Steel Studios. Эта команда во главе с Риком Гудманом, работавшим вместе с

Брюсом Шелли над первой частью Age of Empires, сейчас уже завершает создание эпического Empire Earth. Новый же стратегический проект Ensemble об-

Дизайнеры из Ensemble Studios решили создать игру, совершенно не похожую на их предыдущие работы и одновременно являющуюся чуть ли не прямым продолжением Age of Empires...



Скриншоты из АоМ — штука ценная, новые выходят лишь несколько раз в месяц. Этот сделан специально для СИ.

ратился к совершенно другому периоду истории – к эпохе мифов и легенд. Используя свой огромный опыт по созданию монументальных интерактивно-исторических полотен, амбициозная техасская команда вознамерилась создать игру, которая будет существовать на грани истории и фантастики, одновременно вполне реалистично представляя нам древние египетскую, греческую и скандинавскую цивилизации и добавляя к ним элементы магического мира. Кроме того, как легко догадаться, эти три великих народа, существовавшие в совершенно различные исторические периоды и практически не контактировавшие между



Египетские просторы и типичная для Нила не зеленая, а зеленоватая вода – атмосфера прежде всего.

собой, сойдутся в грандиозном сражении. В этой битве за каждую из сторон будут выступать как многочисленные армии, так и легендарные божества, вселяющие надежду в союзников и повергающие врагов в священный трепет.

Основной движущей силой свежего проекта Ensemble является, конечно же, абсолютно новая трехмерная технология, работа над которой в студии ведется уже на протяжении четырех лет. Первоначально предполагалось, что новый движок будет использован уже в Age of Empires II, однако Ensemble была неудовлетворена производительностью прототипов движка на средних компьютерах того времени. В результате было принято решение оптими-



зировать для Age of Kings старую технологию, а новый движок дорабатывать для использования в третьей части сериала. В результате ядро нового движка было полностью готово к использованию сразу же по завершении работ над Age of Empires II, что поставило команду перед выбором – использовать ее для AoE III или же создать на этой технологической базе абсолютно новый проект. Буквально за полгода команде

удалось разработать и в черновом варианте воплотить в жизнь уникальную концепцию стратегии, помещенной в мир мифов и легенд трех самых развитых по этой части цивилизаций – египетской, греческой и скандинавской. Уже на E3 на стенде Microsoft демонстрировалась великолепная тестовая



Брюс Шелли

Этого человека, занимающего сейчас пост ведущего игрового дизайнера в Ensemble Studios, называют одним из корифеев игровой индустрии. Он начал свою карьеру еще в самом начале восьмидесятых, в компании Avalon Hill, которая занималась созданием компьютерных и настольных стратегий.



Спустя некоторое время Шелли встретился с Сидом Мейером, который пригласил его поработать в компании Microprose. Вместе с Мейером он принимал участие в создании классических симуляторов F-19 Stealth Fighter и F-15 II и «игры на все времена» Civilization. Первым же собственным проектом Шелли стал Railroad Tycoon, получивший заслуженное признание и выведший имя дизайнера из тени гениального Мейера. Тем не менее, наш герой покинул стены Microprose в 1995 году, для того чтобы основать собственную студию Ensemble вместе с братьями Тони и Риком Гудманами. Шелли принимал активное участие как в формировании самой компании, так и в работе над Age of Empires и Age of Empires II, которую ему пришлось создавать уже без одного из бывших соавторов, ушедшего в Stainless Steel Studios делать Empire Earth. Сегодня Брюс Шелли осуществляет руководство проектом Age of Mythology.

версия Age of Mythology, настолько изящная и красивая, что, пожалуй, ни одна из хваленых игр на Xbox не могла состязаться с ней в привлекательности. Действительно, движку AoM есть чем похвастаться. Прежде всего, главная притча во языцех прошлых игр от Ensemble – вода. В Age of Empires она, разумеется, была неподвижной и не слишком красивой. Увидев первые скриншоты из Age of Kings, мы воспрянули духом – на водной глади было отчетливо видно некое подобие волн... на деле оказавшееся обыкновенной текстурой, не снабженной даже зачатками анимации. Украинские «Казаки» производства студии GSC Gameworld, многое почерпнувшие из сериала Age of Empires, продемонстрировали свой подход к оживлению воды, сделав ее капельку интерактивной, но при этом серьезным образом испортив внешний облик величественного океана, который из небесно-голубого (каким ему и положено быть, судя по каталогам многочисленных туристических фирм ;-)) превратился в грязноватосиний. В Age of Mythology на



Битвы “стенка на стенку” не столь масштабны, как в “Казаках”, но ничуть не менее эффективны.

помощь водным массам пришли полигоны. Вода в игре выглядит феноменально реалистично, волны разбиваются о берег, яростно скрывая под собой песчаный пляж, и медленно откатываются назад, оставляя за собой узкую ленту мокрого песка. Остальные декорации получились ничуть не менее впечатляющими. Острые скалы, быстрые реки, настоящие джунгли, в которых каждое деревце, каждая лиана, даже некоторые травинки прорисованы отдельно и являются независимыми трехмерными объектами... Отдельного упоминания достойны водопады. Ensemble удалось добиться невероятного эффекта достаточно простыми, в общем-то, средствами. Великолепно анимированная вода стекает бурным потоком вниз сквозь гигантские каменные ва-

ман водяных брызг, для того чтобы почти сразу же превратиться в мирную тихую речушку. Еще симпатичнее погодные эффекты. В **Age of Mythology** дует ветер, колышущий кроны деревьев и вызывающий рябь на воде; идет дождь, сработанный куда сложнее, нежели стандартный «экран в косую линейку». Сильнейшие грозы, прерогатива греков, в буквальном смысле бомбардируют территорию яркими молниями, поджигаями леса и постройки. Имеется и весьма эффектный снегопад, во время которого сотни и тысячи трехмерных снежинок в неторопливом тан-



как героев, так и стандартных юнитов выглядит весьма впечатляющей даже при серьезном приближении и смене угла камеры, и ролики эти весьма кинематографичны и еще больше усиливают общую атмосферу.

Age of Mythology – это не фэнтезийная игра, в которой игро-



Полностью трехмерный ландшафт открывает новые горизонты для дизайнеров.

настоящую развернутую сюжетную линию с массой персонажей, неожиданных событий и квестами, заимствованными из древней мифологии. В игре также появятся специальные юниты — герои. Помимо специальных возможностей, как в WarCraft III, они будут активно участвовать в общении с богами (за самих божественных существ вы играть не сможете). С их же помощью вы сможете принять участие в осаде Трои и путешествиях Одиссея, отправиться в Египет на поиски останков Осириса и возродить его к жизни... В игре будет всего лишь одна кампания, в которой вам предстоит поочередно руководить силами трех основных рас, переходя с одной сюжетной



ки строят гигантские полчища троллей, гномов и прочих сказочных существ и лениво обмениваются разрушительными закликаниями. В основу проекта положена стандартная историческая база, а сверхъестественное в игре происходит дале-

це ложатся на покрытые инеем дома и побелевшие холмы. По степям и лесам игровых уровней бродят десятки видов животных – от любимых всеми

Mythology кажется по-настоящему живым. В нем меняется время суток, в соответствии с положением камеры просчитываются реальные тени всех

Легионеры, идущие через пустыню, оставляют медленно исчезающие отпечатки ног (учитывая fog of war, этот момент может стать одним из ключевых в тактике игры), а на морозе солдаты, предоставленные сами себе, начинают ежиться от холода. При этом у них изо рта на холодном воздухе вырываются клубы пара от дыхания.

овец, слонов и газелей до медведей, крокодилов, львов, зебр, жирафов, волков, кабанов и прочих представителей богатой египетско-греческо-скандинавской фауны. Мир **Age of**

объектов, а система освещения с легкостью готова поспорить с любым современным суперпроектом. Игра наполнена разнообразными мелкими деталями. Например, легионеры, идущие через пустыню, оставляют на песке медленно исчезающие отпечатки ног (учитывая fog of war, этот момент может стать одним из ключевых в тактике игры), а на морозе солдаты, предоставленные сами себе, начинают ежиться от холода.

Ничуть не менее грандиозны и изменения, запланированные для игрового процесса. Отныне основной упор делается на кампанию для одного игрока, и Ensemble планирует построить



Самый первый скриншот из игры, который был открыт публике, заставил всех поверить, что перед ними AoE III.

ветки на другую, а традиционные скучные брифинги перед началом миссии будут заменены на сюжетные ролики, выполненные на игровом движке. Детализация

ко не так часто, как нам того хотелось бы. Чтобы заручиться поддержкой богов, придется немало потрудиться. Здесь работает схема, наподобие Black





АоМ отличается фантастической графикой. Стоит только взглянуть на водопад...

& White, но только наоборот. В игре от Lionhead вы старались сделать все, чтобы ваш народ еще больше молился вам, добавляя таким образом силу и новые возможности. В **Age of Mythology**, напротив, именно вы вынуждены делать богам подношения и оказывать знаки

логических юнитов (например, на вызов нескольких солдат из знаменитой благодаря фильму «Мумия возвращается» армии Анубиса), на получение предметов, дающих вашему герою особые способности, или вызов какого-либо божественного «спецэффекта». Особые юниты обычно имеют достаточно узкое предназначение. Так, например, скандинавского Frost Giant'а можно использовать для крупных сражений, поскольку он обладает способностью замораживать противников, но не убивать их. Использовать его в обычных стычках не имеет смысла, а вот в серьезном бою он даст вашим войскам временную передышку и позволит без труда перебить всех замороженных противников.

О достоинствах нового подхода Ensemble к жанру исторических стратегий можно рассуждать



внимания, чтобы они одали вас своими невероятными силами. У каждого из основных народов в игре имеется всего лишь три различных божества. У египтян, например, это Ра (бог Солнца), Осирис (властитель подземного царства) и олицетворяющий собой злое начало бог пустыни Сет. У греков – Зевс, Посейдон (красочно изображенный на обложке этого номера) и Аид. Скандинавам же достались бог войны Один, Тор (германский бог грома) и Локи (скандинавское божество хитрости и коварства). В связи с мифологическими нововведениями в игре появится еще один дополнительный вид ресурсов, Favor, который накапливается в зависимости от количества построенных храмов и не может превышать значения в 100 единиц. Favor можно тратить на покупку особых мифо-

Мифологические персонажи обладают порой огромной силой или иными талантами.

чрезвычайно долго. Основная же идея такова: **Age of Mythology** предоставляет нам совершенно уникальную возможность не только поиграть в Age of Empires на совершенно новом невероятном трехмерном движке, но и испытать уникальные ощущения, погрузиться в одну из самых интригующих и интересных эпох в истории. Пожалуй, именно это уникальное сочетание исторической аккуратности, принципиально различных цивилизаций и культур да еще и с фантастическими элементами делает **Age of Mythology** настолько привлекательной. Новая игра от Ensemble Studios просто обречена на покорение новых высот. И сенсационный успех, разумеется, тоже.

ЗАВЕДИ СЕБЕ РОБОТА



<p>новая цена</p> <p>\$249.99</p> <p>Система Robotics Invention System 1.5 программируемая с компьютера</p>	<p>\$139.99</p> <p>CyberMaster</p>	<p>\$79.99</p> <p>Дополнительный набор</p>
<p>\$90.00</p> <p>Ultimate Accessory Set</p>	<p>\$90.00</p> <p>Дополнительный набор</p>	<p>\$129.99</p> <p>Droid Developer Kit</p>
<p>\$90.00</p> <p>Дополнительный набор</p>	<p>\$199.99</p> <p>Dark Side Developer Kit</p>	<p>\$179.99</p> <p>Vision Command</p>

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



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



PS2

Сергей Овчинников

JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

VIDEO
НА ДУШЕ

В стародавние времена (а точнее, примерно пять-шесть лет тому назад), когда Sony только начинала планомерное завоевание игрового рынка со своей суперсистемой PlayStation, настоящим символом игровой индустрии все еще была компания Nintendo и ее флагманский сериал Super Mario.

Жанр: Платформер **Издатель:** Sony **Разработчик:** Naughty Dog **Продюсер:** Jason Rubin
Количество игроков: 1 **Онлайн:** <http://www.naughtydog.com/> **Дата выхода:** 11 декабря 2001

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9690

Считалось, что без подобного центрального персонажа и центральной игры любую игровую консоль ждет разочарование игроков и, как следствие, неминуемый крах. Как ни странно, Sony также разделяла эту философию и с самого начала жизненного цикла PlayStation занималась поисками

но-таки спорное, было найдено, и уже в 1996 году в свет вышла первая игра сериала Crash Bandicoot от молодой команды разработчиков Naughty Dog. Она была издана Sony совместно с киностудией Universal, которая закрепила за собой права на будущую звезду игрового мира. Crash был отличной игрой, хотя из-за ограничения

Монстры здесь не только свободно передвигаются по миру, но и вполне способны пуститься в погоню за наглыми мальчишками, охотящимися за сокровищами. Злодеи не просто научились бегать за нами — теперь они могут перепрыгивать через пропасти, и главное, задорным рыком привлекать внимание остальных монстров, находящихся поблизости.

подходящего героя. С первыми же анонсами супермощной игровой системы Nintendo 64 и, соответственно, шедевра Shigeru Miyamoto Super Mario 64 эти поиски стали еще более энергичными. В конце концов решение, пусть и доволь-

свободы движения персонажа и весьма стандартного дизайна до Mario ему было очень далеко. В условиях практически полного отсутствия на платформе Sony классических ярких и веселых платформеров творение Naughty Dog быс-

тро завоевало популярность и в результате разошлось по миру (вместе с сиквелами) тиражом более 20 миллионов экземпляров. Crash Bandicoot хорошо продавался даже в Японии, известной своей яростной антипатией ко всем игровым продуктам, созданным "неяпонскими" компаниями. Однако вскоре дороги Naughty Dog и



Один из безумных летающих аппаратов позволяет пересекать гигантские водные пространства.

Universal разошлись, и владельцы торговой марки заявили о том, что для продолжения сериала будет найдена другая команда разработчиков. Более того, с поглощением кинокомпании Universal французским медиа-гигантом Vivendi и образованием игрового издательства Vivendi-Universal Interactive, сериал Crash Bandicoot перестал быть эксклюзивным для платформ от Sony. Новый Crash, который появится в продаже уже этой зимой, выйдет как на PlayStation 2, так и на Xbox и GameCube. Сама же студия Naughty Dog была приобретена Sony и все последние два года тру-



Главные герои игры. Игральный, но скучноватый Jak и его безумный питомец Daxter, глупый и веселый.

дидась над созданием совершенно секретного проекта, который носил загадочное название Project Y и с большой помпезностью был анонсирован за несколько дней до начала выставки E3'2001. **Jak & Daxter: The Precursor Legacy** — не продолжение сериала Crash Bandicoot. Это гораздо лучше.

Новая игра Naughty Dog стала главным сюрпризом, подготовленным компанией Sony для выставки E3. Неудивительно, ведь технически **Jak & Daxter** затмил собой практически все игровые проекты на PlayStation2 и даже на других, теоретических более мощных платформах от Nintendo и Microsoft. В основе графического великолепия игры лежит грамотная работа с центральными процессорами PS2, заставить которые производить на свет достойное изображение оказалось задачей весьма непростой и для многих разработчиков совершенно непосильной. Naughty Dog подошла к проблеме аналитически, не спешила ни с анонсами, ни с объявлением даты выхода игры, пропустив Launch и запланировав появление проекта спустя год после американской премьеры консоли. Именно благодаря тако-



С помощью этой пушки Jak может сражаться с монстрами и заниматься поиском секретов.



Веселые комиксовые персонажи получились у Naughty Dog столь же яркими, как и в Crash Bandicoot.

му неспешному подходу к делу, позволившему программистам в полной мере ознакомиться с особенностями платформы, мы в результате смогли увидеть столь впечатляющую графику и в **Jak & Daxter**, и в другом суперхите этой осени, Metal Gear Solid 2.

Долгие годы работы над Crash Bandicoot научили команду многому. И не научили ничему одновременно. В новом проекте Jason

Rubin и его коллеги одновременно расширяют традиционную формулу своих предыдущих творений и стараются скрупулезно придерживаться всех основных классических правил. Более того, даже заполучив в свое распоряжение столь мощную игровую систему и великолепный 3D-движок, Naughty Dog все равно предпочитает работать не в полном 3D, которое при неграмотном дизайне легко дезориентирует игрока, а в некоем подобии трехмерности, позволяющем легко направлять действия персонажа и



Дизайн персонажей наполнил диснеевский, наполюину Naughty Dog'овский.

ляется игрой нового поколения, и свободы действий в ней ничуть не меньше, чем в пресловутом Super Mario 64. При абсолютно новом уровне технического исполнения. Как и в Mario 64, и в десятках его клонов, здесь мы скорее имеем дело не с уровнями, а с мирами. И занимаемся не стандартным прохождением, с обязательным забиванием всех врагов, а выполнением тех или иных возложенных на нас мис-



не заботиться о том, чтобы он смотрел по сторонам. Впрочем, все вышесказанное можно считать слишком уж суровой критикой нового проекта. По большому числу параметров **Jak & Daxter** все-таки яв-

... студия Naughty Dog была приобретена Sony и все последние два года трудилась над созданием совершенно секретного проекта, который носил загадочное название Project Y и с большой помпезностью был анонсирован за несколько дней до начала выставки E3'2001. Jak & Daxter: The Precursor Legacy — не продолжение сериала Crash Bandicoot. Это гораздо лучше.

www.gameland.ru

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

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

www.gameland.ru

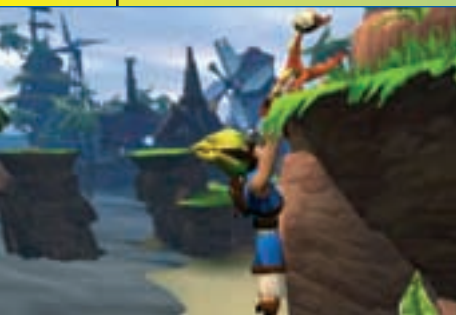
(game)land



Игр: 1706
демо-версий: 227
алдейтов: 136

HOME ЧАТ ФОРУМЫ ПОИСК ЛИНКИ О КОМПАНИИ

НОВОСТИ ИГРЫ PC SONY SEGA NINTENDO X-BOX СВЕЖИЕ НОВОСТИ



Один из типичных видов в игре - перед вами целая панорама, простирающаяся на несколько километров.

сий. Но если в Mario для упрощения сути дела все эти миссии были зашифрованы в простом задании "собрать звезды", то **Jak & Daxter** представляет нашему вниманию систему куда более запутанную и своеобразную. В этой игре имеются и авантурные элементы. По мере развития сюжетной линии наши герои встречаются с многочисленными персонажами, населяющими мир игры и непременно желающими, чтобы веселая парочка им обязательно помогла. Получая квесты и выполняя их, герои смогут открывать новые уровни и секреты, получать самые разнообразные предметы и power up'ы. Причем далеко не все такие задания будут обязательны к выполнению — просто

лепную графику. Холмы, леса, луга, всевозможные деревянные мостики, скалистые уступы, покрытые сочной зеленой травой, фантастические джунгли — все это выглядит настолько хорошо, что невольно повышает мнение о технических возможностях PS2 (хотя о них, казалось бы, уже почти все известно). Впрочем, на протяжении всего игрового процесса вас наверняка не покинет чувство "дежавю" — все-таки дизайнерские решения разработчиков далеки от оригинальных. Тем не менее, творение Naughty Dog способно удивить даже самого взыскательного и критически настроенного игрока. Еще более впечатляющим является тот факт, что в **Jak & Daxter** напрочь отсутствует процедура загрузки уровней — персонажи перемещаются из одного участка мира



повышенная роль искусственного интеллекта монстров. В большинстве платформеров монстры существуют лишь в качестве объектов для немедленного уничтожения, и поэтому им чуж-

В помещениях игра не столь впечатляет, как на открытом пространстве. Детализация явно ниже.

мальчишками, охотящимися за сокровищами. Злодеи не просто научились бегать за нами - теперь они могут перепрыгивать через пропасти, и главное, задорным рыком привлекать внимание остальных монстров, находящихся поблизости. Если говорить о применении ими командной тактики, то в ранних версиях подобного не наблюдалось, однако программисты из Naughty Dog обещают, что в финальном релизе монстры смогут вполне эффективно сотрудничать друг с другом.



Jak & Daxter — это, конечно, не революция в игровом мире. Впрочем, **Crash Bandicoot** подобное обстоятельство вовсе не помешало добиться внушительного успеха. А у нового проекта Naughty Dog потенциал если не выше, то, по крайней мере, такой же. Игра потряса-



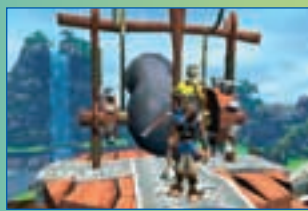
разработчикам хотелось, чтобы вы чувствовали себя в мире **Jak & Daxter** свободнее. Помимо квестов в игре будут встречаться и относительно стандартные задания: очистка джунглей от монстров, сбор и коллекционирование всевозможных монеток (а также ящичков, талисманчиков и прочей стандартной рухляди) и гонки "на время" или "на победителя" с использованием самых невероятных видов транспорта. К числу последних относится даже настоящая ракета, на которой наши герои будут с бешеной скоростью нестись между скал над гигантским взрывающимся вулканом.

Дизайн уровней столь же красочен и ярок, как и в **Crash Bandicoot**, с привычной поправкой на велико-

Наличие трехмерной травы, пусть даже не повсеместно, — это как торговая марка всех next-gen проектов.

в другой абсолютно плавно и незаметно. Столь революционный шаг позволил разработчикам не только приравнять игру на DVD к проекту, базирующемуся на картриджах, но и помочь сохранить целостность игрового мира. Действительно, когда, забравшись на самую высокую скалу, вы можете с нее увидеть наши герои будут с бешеной скоростью нестись между скал над гигантским взрывающимся вулканом.

Одним из самых серьезных (по крайней мере, для платформера) нововведений игры стала



Jack & Daxter - это, конечно, не революция в игровом мире. Впрочем, Crash Bandicoot подобное обстоятельство вовсе не помешало добиться внушительного успеха. У нового проекта потенциал, думается, еще выше.

до любое, даже самое скромное развитие интеллекта. Первыми попытками сделать монстров умными увлекся Yuji Naka, создавший концепцию A-Life для игры Nights. Разработчики **Jak & Daxter** решили, что в их игре от монстров требуется нечто большее, нежели спокойное и мирное ожидание своей участи, и поэтому созданию AI было уделено особое внимание. Многие игроки частенько проходят уровни в платформерах, даже не дотрагиваясь до монстров, обегая их и не тратя время на сражения. В **Jak & Daxter** такая тактика чревата серьезными осложнениями. Монстры здесь не только свободно передвигаются по миру, но и вполне способны пуститься в погоню за наглыми



юще красива, снабжена отличным управлением и, достаточно велика, чтобы приковать вас к экрану на долгие часы. Вне всяких сомнений, с выходом этого проекта Naughty Dog окончательно присоединится к числу самых талантливых девелоперских команд в мире. С нетерпением ждем 11 декабря.

DEAD OR ALIVE 3

Олег Кафаров

XBOX

Трепещите, фанаты файтингов! Грядет эра XBox! В день американского запуска “черного ящика” мир познает, что такое Идеал. 15 ноября мы вживую увидим третью часть суперпопулярного файтинга Dead or Alive — самый амбициозный проект Тесты за всю ее историю.

Жанр: fighting Издатель: Tecmo Разработчик: Team Ninja Главный дизайнер: Tomonobu Itagaki
Онлайн: <http://www.tecmo.co.jp/> Дата выхода: 15 ноября 2001

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9239

Какие игры можно назвать самыми красивыми, захватывающими и зрелищными? “Файтинги!” — ответите вы, и будете совершенно правы. Даже несмотря на то, что древний жанр уже изжил себя и за последние несколько лет не открыл ничего нового, его обожают, а многие просто боготворят. Смирившись с тем, что еще больше усовершенствовать игровой процесс драк невозможно, разработчики стали делать основной упор на внешний вид своих творений. И в этом они очень даже преуспели. Посмотрите на скриншоты! Можно наслаждаться совершенством, просто наблюдая за игрой со стороны. Известная японская компания Тесты решила не останавливаться на достигнутом



во второй части проекта и выпустить на консоль от Microsoft более усовершенствованную Dead or Alive.

Этот сериал уже давно стал объектом всеобщего поклонения. На PlayStation 2, например, релиз Dead or Alive сумел заметно ис-

Спустя всего лишь полгода после первого появления на публике VF4, Тесты смогла представить в DoA3 настоящие сугробы, деформируемые в реальном времени.

портить жизнь и так далеко не совершенному Теккен. Вообще, в феномене этой сверхпопулярности нет ничего странного: DoA — нечто вроде выставки достиже-

ний трехмерного хозяйства. За сравнительно недолгую историю своего существования игра успела появиться на таких популярных платформах, как Dreamcast и





PlayStation 2. В обоих случаях она использовала технические ресурсы на полную катушку и раскрыла их истинный потенциал. Готовящаяся к премьере Xbox-версия выглядит как отличный CG-ролик, режиссером которого являетесь вы сами.

При более внимательном рассмотрении становится ясно, что большая часть игры все же осталась прежней, как на PlayStation 2. Полюбившиеся герои вновь

Модели персонажей улучшены не столь радикально. Но выглядят великолепно.

появятся на экране, только на сей раз в двадцатитысячном (!) полигонном великолепии. К уже знакомым персонажам игры прибавятся еще три новых, каждый из которых отличается экстраординарным характером и уникальным стилем боевых искусств. Первый из этой тройки — Брэд Вонг — боксер китайского происхождения, постоянно находящийся “под градусом”, отчего его по-



На данной стадии разработки уже ясно, что в отношении управления Тесто особо не переусердствовала. Чтобы привыкнуть к нему, равно как и к самой архитектуре джойстика Xbox, требуется время.

ведение непредсказуемо, а движения отвязны. Еще два персонажа — девушки. Кристи и Хитоми в

своих экстравагантных одеяниях органично дополняют **Dead or Alive 3** и делают его максимально



Сложность построения арен претерпела просто-таки революционные изменения. Сотни тысяч полигонов в кадре — это реальность.



www.mconline.ru
ПОЛЕЗНЫЙ САЙТ О МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВАХ

10110
01100
01000
10110
01100
01000
10110
01100
01000
10110
01100
01000
10110
01100
01000
10110
01100
01000

- 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.



разнообразным. Заметно расширился набор боевых приемов. Теперь каждый из героев способен выполнить не один десяток умопомрачительных трюков.

Как и раньше, нашей главной задачей является победа над

реве, пляжная галька или парящая над водной гладью чайка — выглядит настолько реалистично, что к ней хочется прикоснуться.

Как вы уже могли догадаться, боевые арены также выполнены



В древнем китайском храме полы начищены до блеска и отражают фигуры героев. Еще и еще, новые полигоны.

различными противниками. У каждого из героев есть своя история, но полноценным сюжетом ее назвать невозможно. Вообще, с первого взгляда все герои третьей серии выглядят идентично своим "предкам" — те же костюмы, те же манеры поведения. Но стоит присмотреться, и мы сразу замечаем разницу, которая заключается в деталях. Потрясающая плавная анимация персонажей, ничем не скованные движения, великолепные спецэффекты — и вот перед нами уже доведенный до совершенства, временами даже слишком реалистичный продукт. Отдельного упоминания заслуживают арены. Теперь большинство боев происходит не в тесных, ограниченных стенами помещениях, а на открытой местности с потрясающей панорамой. При этом каждая деталь — будь то листок на де-

на высочайшем уровне. Дизайн и дух выдержаны в лучших традициях сериала. Анимированные фоны и обилие интерактивных деталей создают неповторимое ощущение свободы и совершенства. Возьмем, к примеру, лесную арену, носящую кодовое название "Уровень пяти тысяч листьев". Действительно, огромное количество кружащихся листочков, более сотни трехмерных деревьев, бегущий вдаль ручеек, и еще множество мини- и микродеталей поражают воображение. Стоит добавить, что сам уровень состоит из нескольких миниарен. При



Эта арена переключалась в DoA3 из лихого гонконгского боевика.



ект — камера. Ну не хотела она рисковать своей драгоценной жизнью и метаться среди деревьев, рискуя разбить себе линзы. Будем надеяться, что к ноябрю разработчикам удастся все же довести камеру до ума.

всем этом великолепии единственной каплей дегтя в представленной демо-версии оказалась главная гроза разработчиков 3D-игр, способная на корню похоронить любой про-

Но, право, самое большое впечатление на меня произвел так называемый "пещерный" уровень. Действие разворачивается

... с первого взгляда все герои третьей серии выглядят идентично своим "предкам" — те же костюмы, те же манеры поведения. Но стоит присмотреться, и мы сразу замечаем разницу, которая заключается в деталях. Потрясающая плавная анимация персонажей, ничем не скованные движения, великолепные спецэффекты — и вот перед нами уже доведенный до совершенства, временами даже слишком реалистичный продукт.



в огромном ледяном зале. Если вы хотите узнать, что такое настоящее 3D — обратите внимание на лед. Дело в том, что по своей структуре он многослойный, поэтому персонажи отражаются в нем многократно и с разных сто-

На данной стадии разработки уже ясно, что в отношении управления Тесто особо не переусердствовала. Чтобы привыкнуть к нему, равно как и к самой архитектуре джойстика XBox, требуется время.



Несмотря на радикальное улучшение графики, большая часть анимации перекочевала в игру напрямую из прошлой серии.

рон. При этом немаловажную роль играет грамотно построенное освещение.

Хотите насладиться "sea view", не выходя из дома, — вам дорога на "Пляж". Бой разворачивается на мокрой гальке океанского побережья. Полная жизни береговая линия тянется на километры вдаль, пальмы мерно покачиваются на ветру. И несмотря на всю сложность этого великолепия, в представленной демке не было замечено ни одного момента торможения.


"Благодаря невиданным ранее графическим и звуковым возможностям, **Dead or Alive 3** сможет установить в жанре файтингов новый



стандарт качества!" — вот одно из громких заявлений Тесто, которыми компания в последнее время смело разбрасывается направо и налево. "Мы долго искали проект, способный полностью раскрыть потенциал XBox. Свой выбор мы

Собирающие "с миру по нитке" дизайнеры Dead or Alive 3, разумеется, не могли пройти мимо столь впечатляющего штампа. Эффект освещения lens flare предствлен во всей красе.

Графически Dead or Alive 3 является самым сильным и эффектным из всех игровых проектов на XBox. Между тем, подобных результатов можно добиться и на остальных консолях.

остановили на **Dead or Alive 3**," — вторит ей Microsoft. Да, судя по всему, проекту суждено стать ярчайшим бриллиантом в короне XBox во время ее ноябрьского запуса, а также лишним поводом купить именно ее, а не ближайшего конкурента — GameCube. Нам же остается только надеяться, что после премьеры проект не окажется просто технологической демкой графических возможностей новой консоли. В любом случае, **Dead or Alive 3** надо увидеть самому. Эта игра наполнена жизнью, которой она готова поделиться с XBox. 



ВЫСТАВОЧНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ
ЦЕНТР
САВЕЛОВСКИЙ

Тел. 784-7223, 784-72-26

- самый большой крытый рынок компьютеров и бытовой техники!

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



На 20% дешевле,
чем в магазинах

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

PC, PS2

Что означает - "готический"? Если перед вашим мысленным взором сразу проносятся величественные, темные и даже немного зловещие интерьеры, то вы на верном пути. Считайте, что половину представления об игре Gothic вы уже получили.

ГОТИК

Сергей Дрегалин

Платформа: PC **Жанр:** Ролевая приключенческая игра **Издатель:** 1C/snowball.ru **Разработчик:** Piranha Bytes
Требования к компьютеру: Pentium III 600, 128Mb RAM **Количество игроков в многопользовательской игре:** 16
Интернет: http://www.piranha-bytes.com/html_english/products/gothic/html/_gothicframe.htm **Дата выхода:** ноябрь 2001

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5779

ДВА РУДОКОПА И ДВЕ ТРЕТИ

Где мы? Зачем и почему мы здесь? Первые закономерные вопросы, возникающие после оглядывания унылого каменного грота. Мы на рудниках, друзья. Рудники скрыты глубоко под землей королевства Миртана и являются основным источником его благосостояния. Добываемый металл - это и оружие, и доспехи, а следовательно, и мощь королевства в бесконечной войне с полчищами орков.

Чтобы выжать максимум из рудников, вкладывая при этом минимум средств, король распорядился использовать в качестве рабочей силы каторжников. Так возникли грандиозные подземные рудники-тюрьмы, огороженные особым магическим куполом - невидимой стеной, отталкивающей любое живое существо, но свободно пропускающей неодушевленные предметы.

Вот в такой дыре мы и начинаем игру. Наш герой является пленником подземной тюрьмы. Кроме того, ему нужно справиться с несложным поручением - доставить запечатанное письмо одному магу. Забегая вперед, скажу, что это задание станет началом череды неожиданных приключений.

НЕ ВЕРЬ, НЕ БОЙСЯ, И ГЛАВНОЕ - НЕ КРАДИ

Разнообразие в унылые готескные пейзажи рудников вносят многочисленные персонажи. Нельзя сказать, что они отличаются каким-то исключительным AI, но в целом ведут себя адекватно. Смотрим направо - там вкалывают два рудокопа под бдительным оком надсмотрщика. Смотрим вперед - за мостом пускает в воздух клубы дыма одинокий воин. Еще несколько персонажей стоят по стойке смирно. Жизнь, можно сказать, бьет ключом.

Проверяем интерактивность на шживость. Скажем, попробуем пообщаться с тем парнем, что стоит около моста. Нет проблем - стоит нам завести разговор, и камера отъезжает в классическом киношном стиле, берет в ракурс нашего героя и собеседника. В



Первый же диалог затянулся на несколько минут. Этот парень не прочь почесать языком и поделиться информацией о подземной тюрьме.

демо-версии нет озвучки, но к счастью, полная версия этим не грешит. Система диалогов нелинейная - мы почти всегда можем



вым уровнем владения оружием и без магии нам в бою не продержаться. Тут надо думать, как прокачивать нашего любимца. Благо такая возможность есть.

ДЕЛА РОЛЕВЫЕ

Если бы не солидная ролевая модель, Gothic могла бы потеряться в бесконечной череде приключенческих игр и отправиться жить на полку в общество пышнотелой мисс Крофт. Обилие ролевых параметров, плюс инте-

Старт игры начинается с запуска какого-то DOS-приложения. От этой архаичности невольно передергивает - с большим трудом верится, что буквально лет пять-шесть назад под DOS делалось большинство игр, а Windows довольствовалась в основном "Сапером"!

выбирать из двух или более вариантов ответа. Ветвистость, конечно, не столь серьезная, как в Planescape: Torment, но и не такая простая, как в Diablo. Лаконичный компромисс - это всегда в плюс.

Делаем следующие шаги, знакомясь с игрой. Бежим вниз, в зловещее лоно рудников, и пытаемся аккуратно вскрыть сундук за спиной хозяина. Чем это заканчивается? Верно, праведным гневом владельца. Тут же переходим в боевой режим и пытаемся отмахнуться мечом... Куда там! С нуле-

ресная система магии ставят Gothic в один ряд с Ultima IX. А это уже серьезно.

Генерации персонажа не существует. Сила и ловкость оцениваются в 10 единиц, мана - в 5, а жизнь - в 40. Это базис, который изменениям не подлежит. Владение одноручным и двуручным мечом, а также луками и арбалетами отсутствует. Защита против оружия, стрел, огня и магии нулевая. Магии нет. Ни к одной из гильдий мы еще не примкнули. Специальные умения (красться и выполнять акробати-

ческие кульбиты) - увы и ах... Умения обшаривать карманы и открывать сундуки - я вас умоляю... Пока наш герой абсолютно, можно сказать, девственно чист. Но ведь все только начинается! Каждый заработанная единица опыта поможет в изучении умений. Выполнение квестов позволит обучиться магии. Присоединение к гильдии подарит определенные бонусы к характеристикам, а также откроет новые возможности. Все в наших руках. То, в кого превратится главный герой, на все сто процентов определяется выбранным стилем игры и нашими действиями.

Что касается гильдий - их три. Все пленники подземной тюрьмы объединились под знаменами старого лагеря, нового лагеря и пси-лагеря. Прежде чем стать адептом одного из этих заведений, следует тщательно взвесить все плюсы и минусы. В одном нас научат хорошо владеть оружием, в ущерб магии. В другом - в равной степени владеть мечом и заклинаниями, но на средненьком



Это не гроза. Перед героем часть магического купола, ревниво сторожащего своих пленников.

уровне. В третьем... Впрочем, вы и сами прекрасно догадаетесь, какой расклад предложит последний лагерь.

ИНТЕРФЕЙСНЫЕ СТРАСТИ

Управление в Gothic пугает. Сложное, неудобно, непривычное - такое впечатление, что разработчики по-прежнему живут в девяностолухматом году, когда симбиоз клавиатуры и мыши был еще не в моде. Управление держится исключительно на клавиатуре. Никакого free look я не обнаружил. Привычно положив руку на клавиши W-A-S-D, я вскоре понял, что они не имеют никакого отношения к управлению героем. Слава богу, он откликнулся на "стрелочки". И на том спасибо. Однако в полной версии матриархату клавиатуры придет конец. Viva вышеобозначенному симбиозу!

В инвентаре царит исключительный порядок. Все вещи уклады-

Для скачивания доступны две версии игры - немецкая и английская. Обе предлагают ознакомиться с первым уровнем. Но что характерно: если немецкая версия занимает около 90МБ, то английская - аж 270МБ!

ваются в дружный столбик, который можно прокручивать вверх и вниз. Содержимое инвентаря делится на несколько групп - в одном столбике живут склянки со снадобрями, в другом - оружие, в третьем - броня, и так далее. Ни-



Во время боя одежда главного героя изрядно поистрепалась. Противник умудрился даже оторвать рукав!

На обнажение оружия персонажи реагируют адекватно, и сразу оголяют свои собственные мечи и топоры. Однако миролюбивые ребята не будут вступать в схватку, пока мы первыми не сунемся на них с мечом наперевес. Ну, а если решимся померяться силами и позорно проиграем бой, лежать нам на сырой земле рудников. До поры до времени. Через минуту наш герой, кряхтя, поднимется живехонек. Вот только здоровье будет на минимуме, да и в инвентаре мы не досчитаемся выбитого во время сражения оружия. Противник заберет его в качестве трофея, тут уж ничего не поделаешь. Кстати, местные мужи - народ отходчивый. Огреют пару раз по голове, отнимут меч, да и оставят в покое. Кому какое дело до такого неудачника...

ЭТО ЖЕ ГОТИКА!

Дизайн игры иначе как готическим не назовешь. Мрачные и в то же время величественные рудники, темные и одновременно помпезные ландшафты, суровые и исключительно сильные воины... Ну да, готика, она самая. Дополнительный эффект дает грамотно подобранное музыкальное сопровождение - если играть ночью, да одному, да в темной квартире... Жутковато. Рука так и тянется к чему-нибудь острому и колюще-режущему, мало ли что.

Игровой движок, увы, порядком несовершенен. Главный герой застревает в объектах, камера иногда выкидывает такие колена, что привести ее в чувство просто нереально, а самое главное - все это дело еще и порядком тормозит. Спишем все на сы-

Gothic выйдет в России под издательской маркой 1C/snowball.ru. Рабочее название пока не утверждено, но оно, скорее всего, будет не "Готикой". Но очень близко по стилю и духу!

Переход от мирного режима в режим "убей-их-всех-чертовгерцог!" и обратно выполняется единственным ударом по клавише <Пробел>. После этого наш герой выхватывает указанное по умолчанию оружие и становится в боевую стойку. Есть и более изысканный вариант - подготовиться к небольшой рукопашной потасовке. Между прочим, наш главный герой неплохо боксирует.

рость демоверсии. К релизу ошибки и недочеты обещали подчистить и оптимизировать.

Итог однозначный - ожидание проекта не вылилось в разочарование. Gothic с лихвой подтвердила все заявления анонсов и оказалась исключительно жизнеспособным и интересным проектом. Разработчикам осталось лишь подлатать несколько дыр, а нам - подготовить место в рубрике "Хит!".

PREVIEW

стр. 038-045

Serious Sam: The Second Encounter

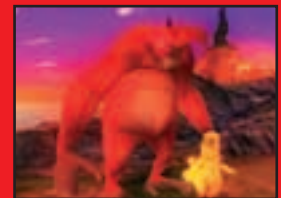


Приключения Серьезного Сэма продолжают!

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Новая попытка LucasArts создать стратегию по Star Wars оказалась лучше предыдущих.

Black & White: Creature Isles



Страшные и очень страшные монстры...

WaveRally



Достойный конкурент WaveRace

Doom Advance

Знаменитый шедевр теперь на GBA!

Burnout

Новейший симулятор вождения. И аварий.

PC

Олег Коровин

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Если уж с чем и сравнивать Serious Sam, то первое, что приходит в голову, — это Doom. Даже несмотря на огромную разницу в популярности этих проектов. Действительно, почему бы и нет? Бешеный темп игрового процесса, толпы врагов, горы оружия, моря крови и реки адреналина. Почему бы и нет? Не было в игре только того “нечто”, что делает ее хитом на все времена, но ведь это и не обязательно. Главное, что на фоне гораздо более “серьезных” и “вдумчивых” FPS, которые мы получали до этого, Serious Sam стал чем-то новым, а если подумать, то хорошо забытым старым. Игра была отличная и вполне заслуживающая продолжения.

Жанр: FPS Издатель: GodGames Разработчик: Croteam Онлайн: <http://www.croteam.com/> Дата выхода: ноябрь 2001

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10091

Как заявляет Croteam, создатели сериала, их завалили вопросами о том, когда же выйдет Serious Sam 2. Разработчики считают, что не стоит торопить события. Первая часть игры была, строго говоря, лишь первым эпизодом. Разработчики во главе с GodGames справедливо полагают, что игроки с удовольствием вновь окунутся в уже знакомый мир столь поучительного насилия и жестокости. **Serious Sam: The Second Encounter** — это второй эпизод сериала. Причем, в отличие от многих следующих такой политике разработчиков, Croteam планируют закончить проект уже совсем скоро — в ноябре он должен появиться в продаже.

Главным героем, само собой, по-прежнему является Sam “Serious” Stone — гора мускулов, используемых для транспортировки тяжелых-



Куда больше expansion pack, нежели полноценный сиквел, Serious Sam: Second Encounter, тем не менее, представляет немалый интерес благодаря отличному дизайну уровней.

шого мозга, и лишь изредка — для нападения на беззащитных монстров, к которым Sam питает нескрываемую слабость, за что и был прозван “Serious”. Так вот, старина Sam только-только закончил свои зоологические исследования в



горы Южной Америки — не смог человек перелететь через Анды, с кем не бывает. Видно, серьезным парням должно по жизни не везти. Хотя, теперь у него появляется новый шанс показать, насколько он серьезен, и вновь попытаться добраться до нехорошего Mental’a.

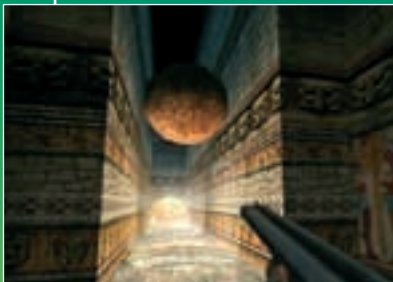
На этот раз место действия не ограничивается одной точкой земного шара. Помимо уже упомянутой Южной Америки, Сэм

... старина Sam только-только закончил свои зоологические исследования в Древнем Египте, вытер кровь с научно-исследовательского пулемета и совсем уж было поверил, что ему удастся отсюда выбраться, захватив космический корабль. Но как раз в этот момент он врезался в горы Южной Америки — не смог человек перелететь через Анды, с кем не бывает.

Древнем Египте, вытер кровь с научно-исследовательского пулемета и совсем уж было поверил, что ему удастся отсюда выбраться, захватив космический корабль. Но как раз в этот момент он врезался в

побывает еще и в Вавилоне, и в средневековой Европе. Чем разнообразнее места действия, тем интереснее. Как и раньше, одной из основных особенностей игрового дизайна будет наличие





огромных открытых пространств. А так как изменилась наша дислокация, мы увидим и новые типы ландшафтов. В частности, уже есть скриншоты, демонстрирующие те самые злосчастные южноамериканские горы, живописнейшие долины и знаменитые ступенчатые пирамиды. К ним, кстати, очень не рекомендуется приближаться, так как на пирамидах лежит печать темных сил древних цивилизаций. Но Сэму с его везением на такие мелочи грех обращать внимание. Говоря о дизайне, также стоит отметить, что теперь переход из открытых локаций в помещения и обратно должен стать совершенно гладким и естественным, чтобы не возникало ощущения разделенности игрового мира на отдельные блоки.

Движок никаких существенных изменений не претерпел, однако, судя по картинкам, игра стала выглядеть лучше — стараниями дизайнеров или программистов, достоверно не известно, но все равно приятно. Самое благоприятное впечатление производит все, что связано с освещением: заходящее солнце, лучи света из

окна, пробивающиеся сквозь мрак, взрывы и т.д.

В **Serious Sam: The Second Encounter** останутся все виды оружия из первой части и к ним добавятся три новых. Среди них будет огнемет и бензопила. Наличие последней снова наводит на светлые ассоциации с Doom. Здесь, судя по всему, пила будет довольно мощным оружием, так как она не является “бесконечной”, а использует то же топливо, что и огнемет. Насколько полезной окажется эта игрушка в бою с двумя десятками монстров, покажет только практика. Огнемет же обещает быть совершенно убойной машиной — впрочем, как и в большинстве игр.

На вопрос, не собираются ли разработчики сделать новый

вая часть игры была достаточно сложна, чтобы удовлетворить даже самых мазохистски настроенных индивидуумов. Тем не менее, гуманнее от этого наши противники не станут, и нас снова ждут обаятельнейшие звери, готовые сделать все от них зави-

мы могли по достоинству оценить “Seriously Warped Deathmatch”, которому уделяется очень много внимания. Также у нескольких игроков будет возможность плечом к плечу идти сквозь толпы врагов, расчищая путь к окончательной победе.

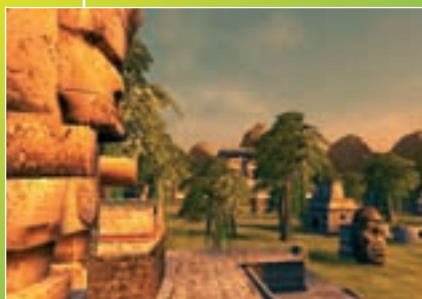
На вопрос, не собираются ли разработчики сделать новый Serious Sam сложнее по сравнению с оригиналом, — ведь у игроков было достаточно времени, чтобы поднатореть в искусстве войны в условиях данного конкретного мира, — Croteam ответила, что это было бы настоящим безумием. На самом высоком уровне сложности первая часть игры была достаточно сложна, чтобы удовлетворить даже самых мазохистски настроенных индивидуумов.



Несмотря на то, что никаких существенных изменений движок игры не претерпел, SS2 все равно выглядит лучше.

Serious Sam сложнее по сравнению с оригиналом, — ведь у игроков было достаточно времени, чтобы поднатореть в искусстве войны в условиях данного конкретного мира, — Croteam ответила, что это было бы настоящим безумием. На самом высоком уровне сложности пер-

Serious Sam: The Second Encounter сейчас выглядит так, будто ничего лучшего поклонники оригинальной игры получить и не могли. Притом что этот проект — не add-on, и уж точно не



Тонна симпатичных монстров, реки крови и традиционно удачное оружие - стандартный набор хорошей игры.

сящее, чтобы не дать герою добраться до Mental'a.

Если в плане графики движок практически не трогали, ограничившись косметическими дополнениями и изменениями, то сетевой код был серьезно улучшен, чтобы дать игрокам возможность сражаться через Интернет с минимальными потерями скорости и психической энергии. Croteam хотят, чтобы

сиквел, а всего лишь очередной эпизод, в нем сочетаются черты первой и второй части, причем лучшие черты. Особенно приятно при этом, что разработчики все же не поленились внести некоторые улучшения, хотя могли бы этого и не делать — никто бы не жаловался. А в игровом процессе мы получим все ту же динамику и азарт. Уж не дадут ли нам мех, гораздо лучший, чем мы ожидали получить?





PC

Дмитрий Эстрин

STAR WARS: GALACTIC BATTLEFIELDS

Жанр: real-time стратегия Издатель: Lucas Arts Разработчик: Lucas Arts/Ensemble Studios
Онлайн: <http://www.lucasarts.com/products/battlefields/default.htm> Дата выхода: ноябрь 2001 года

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9473

Команда разработчиков Lucas Arts и жанр стратегий в реальном времени — понятия, как казалось до недавнего времени, несовместимые. Вроде бы заманчивая, перспективная идея: сделать RTS во вселенной Star Wars. И вроде бы даже разработчики это понимают. А что в результате? В результате — Force Commander, низкокачественный, второсортный и недоделанный продукт. Издевательство над на-

шими надеждами и спекуляция на нежных чувствах фаната Star Wars. И вот новая попытка — Star Wars: Galactic Battlefields. Кстати, очень нетипичный проект для Lucas Arts.

Нетипичность, прежде всего, в том, что гордая компания решила привлечь к разработке именитую команду, создательницу Age of Empires Ensemble Studios. Шаг, конечно, правильный и для Lucas Arts, которая не любит признавать



Самые удивительные моменты в игре наступают, когда во время боя в воздухе замирают десятки летающих юнитов.



свои ошибки, сложный. Кроме того, с точки зрения технологий и прогресса, это шаг назад. Но при этом он все-таки направлен на осуществление мечты миллионов фанатов, не перестающих ждать и надеяться. Создавшаяся ситуация можно объяснить очень просто. **Galactic Battlefields** сделан на переработанном движке

Age of Empires II. При этом качество игрового процесса на высоте, не в пример тому же полностью трехмерному Force Commander. Lucas Arts воспользовалась опытом Ensemble Studios, и нам остается только приветствовать такое решение компании. Не так давно появившаяся демо-версия **Galactic Battlefields** оконча-

тельно убеждает в том, что на этот раз провала быть не должно.

Хотелось бы сразу расставить все на свои места. Несмотря на то, что в игре легко угадывается Age of Empires II, это лишь внешняя схожесть. Игровой процесс **Galactic Battlegrounds** стоит сравнить, скорее, с Red Alert 2. Легкомысленность, простота и бесшабашность — три самых важных качества новой стратегии от Lucas Arts. Фанаты будут в восторге — прохождение Galactic Battlegrounds представляет собой своеобразную экскурсию по вселенной Star Wars. Знакомые персонажи (от Дарта Вейдера до Чубакки), знакомая техника (от AT-AT до Tie-Fighter), знакомые названия, планеты, миры, сражения... Сюжет охватывает период времени всех шести эпизодов, в игру будет включена энциклопедия Star Wars и редактор миссий. В общем, если бы **Galactic Battlegrounds** появилась годика эдак два-три назад, цены бы ей не было.

В демо-версию включена всего одна миссия, которую можно пройти минут за десять. У нас в руках деся-



Архитектура многих построек не имеет ничего общего со Вселенной Star Wars - странное использование лицензии.

ток штурмовиков и Дарт Вейдер собственной персоной. Кругом зеленые джунгли. Цель миссии... Да какая разница, какая там цель! Выделяем всех резиновой рамкой и бежим по коридорам в джунглях. Миссия абсолютно линейна и примитивна до безобразия. Время от времени Дарт Вейдер сотоварищи натывается на повстанцев. Последние гибнут под лазерным мечом темного джедая и выжигаются бластерами штурмовиков. Также время от времени приходит подкрепление. В конце коридора миссия автоматически завершается. Все.

Ничего не напоминает? Типичный Red Alert 2, по-моему. Впрочем,

особенности игрового процесса присутствуют, о них и поговорим. Во-первых, чертовски долго уничтожаются здания. Для такой динамичной игры это недопустимо. Во-вторых, чрезвычайно приятно, что отряд при передвижении наблюдает относительный порядок без всяких на то указаний. Иногда, правда, излишняя самостоятельность юнитов начинает раздражать. Почему некоторые индивидуумы после четко и ясно сформулированный команды атаковать определенное здание занимаются неизвестно чем? Искусственный интеллект в **Galactic Battlegrounds** — это отдельная песня. Зомбированные повстанцы не замечают могучих AT-ST, когда те проходят у них за спиной... Дальше, что называется, некуда.

Первой стратегией Lucas Arts принято считать **Star Wars: Rebellion**, игру, появившуюся на прилавках в 1998 году. Вне всяких сомнений, это был провал — отрицательные отклики в большинстве рецензий, недовольство покупателей и т.д. Но при этом... игра оказалась не такой уж плохой. Конечно, графика отличалась редким убожеством (вспомнить хотя бы трехмерные космические бои), да и на традиционную RTS творение Lucas Arts походило мало, но концепция и идея оказались чрезвычайно оригинальными и довольно-таки увлекательными. Но на вопрос: "А можно было бы сделать лучше?" — любой фанат **Star Wars: Rebellion** ответил бы однозначным "да".



Движок Age of Empires II предоставил LucasArts поистине безграничные украшательские возможности. Которыми разработчики игры почему-то пользуются чрезвычайно редко.



В графике тоже не обошлось без разочарований. Анимация схематична и неестественна. Прыгающий, аки горный козел, Дарт Вейдер с лазерным мечом способен вызвать лишь горькую усмешку. Языки пламени над зданиями архаичны и просто некрасивы. Спецэффекты... Не будем о грустном. В остальном графика более-менее обычна и, самое главное, адекватна. Не хотелось бы лишний раз вспоминать Age of Empires II, но, судя по всему, придется.

И все же, все же... Мы прогнозируем успех **Star Wars: Galactic Battlegrounds**. Это один из тех редких случаев, когда игра Lucas Arts не разочарует поклонников вселенной "Звездных Войн". Пусть она довольно примитивна, но зато динамична и легка. Ничего большего от Lucas Arts мы уже давно не ждем.

BLACK & WHITE: CREATURE ISLES

PC

Олег Коровин

Black and White есть Black and White. Ничего, кроме революций, от этого сериала ждать просто не приходится. И если первая часть произвела фурор по части искусственного интеллекта и подарила полную свободу действий, то “мини-сиквел” (так его называют разработчики) Creature Isles собирается пойти еще дальше...

Жанр: god-sim **Издатель:** Electronic Arts
Разработчик: Lionhead Studios **Онлайн:** <http://www.bwgame.com/>
Дата выхода: конец 2001 — начало 2002



Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9051

Помните трех нахальных пилигримов, которые собирались уплыть с вашего острова в первой части Black and White? Признайтесь, кто не выдержал такого хамства? Эх, вы! Не по-божески это. А вот благодаря тем, кто все-таки отправил маленьких путешественников в дорогу, стало

вам уже будут ждать с распростертыми объятиями.

Поклонники B&W разделились на два лагеря. Одни воспринимали игру прежде всего как real-time стратегию, другие же были полностью поглощены заботой о собственном монстре, не особенно интересуясь всем остальным. Последних оказа-

тельными придется общаться вашему подопечному.

А теперь — обещанная революция. Живет на острове Ева — титан женского пола, с которой мечтает познакомиться буквально каждый. И ваш питомец, забыв отца своего, потеряв всякий стыд и почувствовав в себе зверя, заявляет, что он уже не хочет учиться, а хочет жениться! Все, что вы отныне делаете, делается исключительно ради того, чтобы удовлетворить самые что ни на есть животные инстинкты вашей зверюги. Короче: в обычных компьютерных играх впервые в истории появится секс. Передачи о животных потеряли свою прерогативу показывать нам ЭТО.

мые разнообразные задания. К примеру, испытание “на отцовство”. На острове вы найдете цыпленка, и проснувшиеся родительские инстинкты заставят титана усыновить его. Непосредственно взаимодействовать с детенышем вы не сможете, так что все будет зависеть от того, как вы воспитали своего питомца, внезапно ставшего “отцом”. Именно вам предстоит научить его родительской заботе и отцовской любви.

Помимо общей концепции нововведений будет масса: новые титаны, улучшенная боевая система, искусственный интеллект и много чего еще. Но все меркнет по сравнению с ЭТИМ. Кстати, Creature Isles будет включать в себя патч для



Идеи B&W в Creature Isles максимально близко подошли к идеям Pokemon.

возможным появление Creature Isles. Пилигримы нашли в океане остров и принесли его жителям Слово о вас. Так что когда вы появитесь в этом райском уголке,

лось больше, поэтому при создании Creature Isles Lionhead пошли навстречу именно “второму лагерю” игроков. На острове вы будете единственным богом! Никаких конкурентов, никаких войн. Живи себе и заботься о звере. Мечта любого supreme being. Но зато там полно “бесхозных” вольных титанов, с ко-

... в обычных компьютерных играх впервые в истории появится секс. Чтобы завоевать сердце красавицы, вам придется буквально из кожи вон вылезти, но доказать, что ваш титан — самый сильный, умный, романтический самец на острове. Короче, единственный, кто достоин Евы.

Чтобы завоевать сердце красавицы, вам придется буквально из кожи вон вылезти, но доказать, что ваш титан — самый сильный, умный, романтический самец на острове, единственный, кто достоин Евы. Ради этого придется выполнять са-

оригинальной игры, чтобы вы смогли перенести туда не просто усыновленного детеныша, но своего титана с его собственным отпрыском. Так что если вам все-таки удастся очаровать Еву, знайте: усилия не пропадут даром.

PS2

Олег Кафаров

Что лучше: GameCube или PlayStation 2? На что потратить свои кровные сбережения? Подобные мыслишки будоражат сегодня умы практически всех добропорядочных геймеров. Сложный математический анализ сменяется списком игр, которые вскоре появятся на консоли. При сравнении достоинств Final Fantasy X с загадочным Mario Sunshine несчастный игрок впадает в состояние паники, протрации и полной неразберихи. Наша задача — по возможности помочь ему сделать правильный выбор...

WAVE RALLY

ча, конечно, непростая. Именно для этой цели Opus придумала GZ Wave — специальный движок, с помощью которого можно добиться потрясающих графических эффектов. Вода и все, что в ней отражается — как настоящие, бэкграунды — почти “живые”. Что еще нужно страдающему от морской болезни любителю водной стилистики? Ах, да! Action ему подавай, да такой, чтоб не наскучил. Но и об этом разработчики не забыли. На выбор предлагается несколько трасс: Венеция, Майами, снежная Норвегия — одним словом, вода на любой вкус. Рев двигателя будет время от

отдельных частей, соединенных шарнирами. Из-за этого анимация зачастую “прихрамывает”. Кстати, этот недостаток вовремя подметила компания Infogrames, которая ревностно следит за всеми разработками конкурента, и быстренько постаралась исправить его в своем аналогичном детище Splashdown.

Но самое интересное еще впереди. Поговаривают, что в режиме freestyle мы сможем выполнять различные акробатические трюки. Кроме того, можно будет усадить за джойстик друга и заставить его сыграть с вами в режиме



Жанр: Racing Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Opus Онлайн: <http://www.eidos.com/>
Дата выхода: ноябрь 2001

Дополнительная информация: www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10183

Известная компания Kawasaki — производитель водных мотоциклов и главный спонсор нинтендовского проекта Wave Race: Blue Storm решила перебраться во вражеский стан — к Sony. Компания сделала свой выбор и стала спонсором игры с милым названием Wave Rally, которая разрабатывается для PS2. Правильный ли это был шаг, мы узнаем очень скоро.

Разработкой проекта занимается Opus — компания с несколько подмоченной репутацией (стоит лишь вспомнить ее “нашумевший”, в самом плохом смысле этого слова, продукт



Из очевидных достоинств проекта можно смело выделить отличные отражения и качественные модели персонажей.

Surfing H30). Видимо, разработчики решили загладить свою вину перед поклонниками и доказать, что толк в водных мотоциклах они все-таки знают. В принципе, в симуляторе скутера особых новшеств придумать нельзя — разве что воду можно по-другому сделать. Поэтому здесь главная задача заключается в “оживлении” всего, что находится на экране. Зада-

времени сменяться не менее впечатляющим ревом трибун, которые, равно как и все остальное в игре, наконец-то ожили. Сама же команда, состоящая из восьми гонщиков, одета с иголочки — в костюмчики из новой коллекции Jet Pilot. Единственный недостаток участников гонки, который сразу бросается в глаза — “эффект Барби”, когда тело состоит из



Трюковая составляющая будет играть в WaveRally серьезную роль. Да и самих трюков в игре будет больше, чем в WaveRace. .

“head-to-head” или попытать счастья в режиме чемпионата.

Перед нами еще один способ побороть скуку. А заодно и сравнить Wave Rally с подобным проектом на GameCube — может, хоть это внесет какую-нибудь ясность?



Рев двигателя будет время от времени сменяться не менее впечатляющим ревом трибун, которые, равно как и все остальное в игре, наконец-то ожили.

GBA

Страх. Адреналин. Неожиданность. Испуг. Смятение. Выстрел. Защита. Нападение...

Некогда самая популярная, самая кровавая и самая жестокая игра ждет приближающегося момента своего второго пришествия.

DOOM ADVANCE

Жанр: First Person Shooter Издатель: Activision Разработчик: David A. Palmer Productions

Онлайн: www.activision.com Дата выхода: Ноябрь 2001

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9765

Doom... Как много в этом слове! Для кого-то это целая эра, яркая страница жизни, дорогое воспоминание. Счастливые обладатели 368-х и еще более счастливые обладатели "крутых" 486-х час за часом, ночь за ночью просиживали перед мониторами, ведя ожесточенные бои против мерзких захватчиков-инопланетян и находящихся за соседним компьютером отвратительных, злобных друзей. После выхода Doom появилось несметное количество его клонов: Heretic, Quake, Half Life, наконец. Но все они были "как Doom". Технический прогресс мчался вперед, и сего-



GBA-версия знаменитой игры практически неотличима от PC-оригинала.

дня то, что было под силу только большому компьютеру, может сделать маленький карманный GBA. Теперь, на исходе 2001 года, игровой мир вновь погрузится в мрачную вселенную Doom...

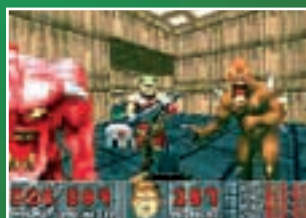
...Как-то поздно вечером под окном болтали три игровых компании. То были Id Software, Activision и David A. Palmer Productions. Сидят, пригорюнившись, и рассуждают. "Коли я б была царицей, -

молвит David A. Palmer Productions, - ни за что бы не пустила в девяностых Doom бесплатно!" "Коли я б была царицей, - говорит Activision, - я твой Doom сегодня бы продала!" И уж очень хотелось им с минимальными капиталовложениями получить максимальную прибыль. Да тут еще и Nintendo со своим новеньким модненьким GBA как нельзя более кстати под руку подвернулась. На том и порешили: выпустить некогда хитовый проект на суперпопулярном сейчас "карманнике" и вернуть себе некогда упущенные деньжата. Стали трудиться. Но так хотелось им поспеть к Рождеству, что те уровни, где возникали проблемы при переносе на GBA-картридж, они просто выбрасывали. В итоге вместо "родных" двадцати девяти уровней мы получим в лучшем случае всего-навсего двадцать четыре. В арсенале нашего персонажа будут все те же восемь видов оружия.

Стоит ли описывать игровой процесс, о котором до меня рассказали уже тысячу раз? Если вкратце, все сводится к стрельбе без суда и следствия (и тем более жалости!) по всему, что движется на экране. А также в постоянном агрейде.

Внешне Doom Advance выглядит абсолютно так же, как и его знаменитый дед-герой. Все происходит в невероятно "плоском" 3D внутри гигантских данджеонов с редкими вылазками наружу подышать свежим воздухом. Единственный явный графический недостаток - то,

Счастливые обладатели 368-х и еще более счастливые обладатели "крутых" 486-х час за часом, ночь за ночью просиживали перед мониторами, ведя ожесточенные бои против мерзких захватчиков-инопланетян и находящихся за соседним компьютером отвратительных, злобных друзей.



За первой серией Doom наверняка последует и более успешная вторая.

что при большом скоплении врагов они просто превращаются в нечто бесформенное и непонятное (GBA все-таки не создан для полноценных трехмерных миров). Когда на Quakesop впервые была представлена играбельная демо-версия проекта, стал очевиден и второй изъян "карманной версии": для того чтобы в полной мере овладеть управлением, надо быть настоящим виртуозом! Для обычной смены оружия надо

совершить титанические усилия, зажав одновременно аж три кнопки. И не забудьте уворачиваться по ходу от вражеских атак! Дабы скрасить уже овладевшее вами уныние, скажу и о ярком достоинстве Doom Advance - мультиплеере. Итак, с помощью специального GBA-Link можно соединить аж четыре портативных консоли, устроив междоусобную резню. Именно наличие этой возможности позволит продукту после его релиза оставаться "на плаву" как минимум год. Ну, или капельку подольше.

Doom Advance станет первым (и надеюсь, не последним) шутером от первого лица на GBA. Он предстанет перед нами в практически неизменном виде - с обилием крови и насилия (и куда только "строгая" Nintendo смотрит?). И если как приложение для цифровых видеокамер Doom так и не прижился, то успех на GBA ему, скорее всего, обеспечен, даже несмотря на все его недостатки. Уж очень теплые у нас воспоминания! Кто знает, может именно после его выхода на handheld'ах начнут появляться настоящие FPS? Quake Arena Advance, например?! Поживем - увидим.



PS2

Любите ли вы гонки? “Какой же русский не любит быстрой езды!” – ответил бы классик. А не устали ли вы еще от бесконечных заездов, пересечений финишных линий и рева возбужденных трибун? Нет? Ах, почти нет! Устали от однообразия? Понимаю. Отрадно, что и в Criterion Studios это тоже очень хорошо понимают.

BURNOUT

Жанр: Racing Издатель: Acclaim Разработчик: Criterion Studios
Онлайн: www.criterion.co.uk Дата выхода: Ноябрь 2001

Олег Кафаров

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10162

Эффектную даму по имени Фиона Сперри (Fiona Sperry), которая по совместительству является еще и вице-президентом Criterion Studios Limited, на прошедшей не так давно пресс-конференции просто распырило от гордости за новую разработку своей компании. “Мы создаем то, что придется по вкусу абсолютно всем без исключения!” Нет конца радости и у Acclaim, которая получила права на выпуск этого неоднозначного проекта. А с чего это вдруг столько шумихи?

Действительно, с первого взгляда Burnout мало чем отличается от других гоночных симуляторов для PlayStation 2. Красивая графика, отличные модели самых разных автомобилей и все такое. Но для того, чтобы выколотить из пресыщенного игрока его последние кровные сбережения, нужно сделать проект с “изюминкой”. Желательно большой и без косточек. И именно такого “кишмиша” в Burnout хоть отбавляй!

На этот раз нам вновь предстоит сесть за руль отполированной до блеска машины и разогнаться до умопомрачительной скорости (в Burnout она равна 60 кадрам в

секунду). Прокатиться с ветерком разработчики предлагают по шестнадцати длиннющим трассам, расположенным в Северной Америке, старушке Европе и Азии. Но! Помимо десяти автомобилей соперников, на дорогах будут находиться еще не менее трехсот (!) других машин – от спортивных Porsche до heavy trucks. Дорогу вам, естественно, уступать никто не собирается, а пробки, которые разработчики умышленно создают, будут покруче МКАДовских! А чего стоит этот их хваленый “искусственный интеллект”! Не поленились ведь каждого из трехсот водителей наделять им, да еще каким! Самым что ни на есть зловредным и яростно настроенным против бедного геймера.



Города похожи на MSR, а вот физическая модель в игре куда удачнее.

Как вы понимаете, стресс от вождения получают абсолютно все. Теперь же на экране появится датчик на манер Illbleed'овского, который будет отображать сердцебиение и пульс водителя. И, не дай Бог, не успеете вовремя затормозить! Инсульт и все тут! Ну, правда, может и выживете, но машину разобьете прилично, отчего управлять ею станет несравненно сложнее.

Ну что, удалось мне разжечь в вас интерес к новенькой гонке? Похоже, Burnout станет еще одной неординарной игрой от Criterion Studios, наряду с Trickstyle и готовящейся увидеть свет Airblade. До отказа наполненная хардкорным экшеном, бешеными скоростями, зрелищными ландшафтами, беско-

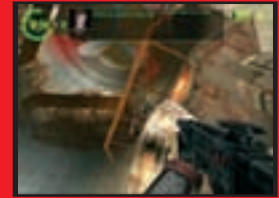


нечными автобанами и ненавистным трафиком, игра станет достойной продолжительницей традиций AM2 и Namco. Технически дитя Criterion Studios, возможно, несколько проигрывает “законодательнице мод” Gran Turismo 3 A-spec, но зато у нее в запасе есть ряд интересных решений относительно игрового процесса. Burnout – свежая струя в уж очень консервативном жанре гонок, которую мы давно уже ждем. Test drive проекта назначен на ноябрь.

REVIEW

стр. 038-045

Red Faction



Зачем мы ждали Red Faction? Ответ здесь.

C&C: Yuri's Revenge



Этот Expansion - почти целая новая игра.

Ico

Одна из самых атмосферных игр в истории.

Zoo Tycoon

Зоопарк - это весело и вкусно :-)

Advance Wars

Лучшая пошаговая стратегия последних лет?

Magic & Mayhem: Art of Magic

Старая игра в новом облики

Демиурги

Новый проект Nival Interactive еще более масштабен и грандиозен, чем все предшествующие.

Alien Front Online

Исключительно онлайн-проект.

Red Faction



Жанр: FPS Издатель: THQ Разработчик: Volition Количество игроков: 1 Онлайн: <http://www.red-faction.com/> Требования к компьютеру: ПII 300, 64MB RAM, DirectX 8.0

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7515

После знакомства с Red Faction создается впечатление, что данный продукт — вовсе не игра, а исключительно демонстрация возможностей использованного в ней движка GeoMod с его главной feature — разрушаемым в реальном времени окружением.

Илья Сергей

Но не будем забегать вперед. Я уверен, найдутся читатели, для которых вступительная фраза абсолютно ничего не значит. Вообще, что это за зверь такой — GeoMod? Придется-таки рассказать. Надеюсь, в последний раз...

Движок GeoMod, на котором делалась Red Faction, в свое время был

разрекламирован едва ли не больше самой игры. Главной его отличительной особенностью являлась система геометрической модификации окружающей среды. Другими словами, нам разрешают рушить стены, здания, опоры башен и т. п. Что и говорить, в жанре First Person Shooter раньше такого не встречалось. Мы ждали выхода игры, благоговейно рассматривая скриншоты и ролики.

Выпустив игру первым делом на PlayStation 2, разработчики, несомненно, сделали грамотный



Технически Red Faction выполнен на вполне достойном уровне. Релизации же идеи о свободно разрушаемых объектах мы ждали очень долго. И зачем?

Сергей Дрегалин

6 | От Red Faction я ждал совсем другого, но, очевидно, у создателей Descent что-то не заладилось.

Сергей Амирджанов

7 | Основным промахом разработчиков стала их собственная неуверенность в том, каким должен быть проект.

Дмитрий Эстрин

8 | Хороший качественный шутер. Играть довольно интересно, технологически Red Faction не уступит лучшим играм своего жанра.

Максим Заяц

7 | Единственная по-настоящему оригинальная часть этой игры — движок. Все остальное устарело лет пять назад.

28
средний балл
7,0



При всех своих достоинствах, игра весьма плохо сбалансирована, а оружие в ней для фаната FPS вообще выглядит смешотворно.

ход. Как-никак, новая консоль, вполне понятен и ажиотаж вокруг нее. Владельцы PS2 отнеслись к детищу Volition весьма благожелательно. Это было в мае месяце сего года. И вот наступает сентябрь, и диски с PC-версией **Red Faction** появляются на прилавках магазинов. Разумеется, после довольно долгого ожидания от игры ждали чего-то экстраординарного. И тем больше было разочарование.

Стрелять из автомата в Red Faction настолько же неудобно, насколько и неэффективно. Серией из трех выстрелов никого не убьешь. А длинная очередь от бедра — это вообще нечто. Ну объясните мне, почему вместе с автоматом трясется весь экран — неужели у Паркера эпилептический припадок?

Сюжет, простой как две копейки, излагается нам прямо во вступительном ролике. Никакой интриги в стиле Half-Life (хотя **Red Faction** явно претендует на его лавры) нет и в помине. В недалеком будущем начинается освоение Марса. В связи с этим некая компания организует вербовку добровольцев с целью полета на Марс и последующей работы там в роли шахтеров. Хорошо поставленный двигатель торговли активно вешает лапшу на уши потенциальных работников, в результате чего довольно много народу, поверив в воздушные замки, отправляется обрабатывать недра красной планеты. Однако на деле все оказывается далеко не так хорошо. Положение горняков мало чем отличается от поло-

жения рабов. Проживают они в бараках, вкалывают по 16 часов в сутки, и вдобавок ко всему, охрана слишком уж охотно пускает в ход свои электрические дубинки. В результате один особо продвинутый шахтер по фамилии Parker (естественно, в нашем лице) решает исправить положение.

Первое, на что обращаешь внимание после просмотра вступительного ролика — это донельзя убогая графика. Такое впечатление, что делалась **Red Faction** на движке второго Quake — настолько все квадратное и угловатое. Вдобавок, все это хозяйство умудряется жутко

тормозить. Пришлось сразу отключить тени и снизить разрешение со ставшего уже привычным 1024*768 до 800*600. Да, кстати. О тенях. Я до этого момента наивно полагал, что пора, когда тенями назывались черные кружочки под фигурками врагов и NPC, закончилась давным-давно. Как я ошибался... Видно, ребята из Volition решили предаться ностальгии. Не сказал бы, что в их деле это очень уместно.



СУПЕР ФИШКА ДЛЯ ХАКЕРА!!!

НА 20 ДНЕЙ РАНЬШЕ + ДЕШЕВЛЕ



ПОДПИСКА НА 6 МЕСЯЦЕВ \$9,95

получи электронную версию журнала посылу

ИНСТРУКЦИЯ:

- 1) Зайди по ссылке <http://www.xakep.ru/e-mag>
- 2) Скачай файл себе на компьютер
- 3) Запусти программу
- 4) Распечатай квитанцию и оплаты подписку в СберБанке
- 5) Получи код активизации
- 6) Читай все номера в течение 6 месяцев!!!

www.xakep.ru



■ Все вполне стандартно. Идем по коридорам, стреляем в нерасторопных врагов и изредка спасаем несчастных товарищей по оружию.

В общем, все вполне стандартно. Идем по коридорам, постреливаем в нерасторопных врагов и изредка спасаем товарищей по оружию. Кстати, о врагах. Видимо, денег на AI у разработчиков не хватило, и они решили ограничить поведение врагов парой примитивных скриптов. На деле все выглядит примерно так. Враг стреляет в нас, после чего стрейфится. Причем, стрейфится не для того, чтобы вернуться от ракеты, а просто так — для пущей важности. Приняв солидную долю свинца на грудь и проорав что-то вроде “Прошу, пощади!”, он делает несколько шагов назад — типа, убегает, дабы зализать раны. Однако после нескольких шагов он забывает про ранения и вновь бросается в бой. В обзоре **Red Faction** на одном из англоязычных сайтов автор искренне восхищается небывалой гаммой эмоций, которую враги и друзья обнаруживают посредством выражений типа “Время умирать, Паркер!”, “Только ты и я, шахтер” и т. п. Прочитав данное утверждение, я остро осознал тот факт, что мы, пардон, слишком застряли. Нам, дескать, подавай продвинутого AI, чтоб враги столы переворачивали, гранаты назад кидали...

Оживление наступает, когда находишь ракетницу и начинаешь

проверять на деле обещания разработчиков — действительно ли можно рушить стены, аль нет? Здесь, как оказалось, все в полном порядке. При попадании ракеты в стену в последней остается весьма внушительная воронка. Воронки невзрачные, некрасивые, но это ли главное? Главное, что они есть, и GeoMod работает как надо. А несколько воронок — это уже целая дырка в соседний коридор. Поначалу процесс разрушения всего и вся настолько увлекает, что невольно забываешь об игре. К сожалению, со-

хранить плоды своей деструктивной деятельности вряд ли удастся, ибо ракет в игре мало, и по большей части они нужны для уничтожения вражеской бронетехники. Ох, как нужны...

Враг стреляет в нас, после чего стрейфится. Причем, стрейфится не для того, чтобы вернуться от ракеты, а просто так — для пущей важности. Приняв солидную долю свинца на грудь и проорав что-то вроде “Прошу, пощади!”, он делает несколько шагов назад — типа, убегает, дабы зализать раны. Однако после нескольких шагов он забывает про ранения и вновь бросается в бой.



Довольно позабавившись с ракетницей, невольно обращаешь внимание на другие виды оружия. Вроде бы, здесь все на месте: пистолет, электрошок, шотган, автомат, огнемет... Но, Бог ты мой, насколько все это хозяйство угловато выглядит. Лично мне такой шотган (который, если чест-



■ Архитектура уровней в **Red Faction** относительно стандартна, однако дизайнерам удалось найти несколько довольно интересных решений.

но, больше напоминает водопроводную трубу) в руки брать противно. Хотя боевые качества у него вроде бы неплохие. Стрелять из автомата в **Red Faction** настолько же неудобно, насколько и неэффективно. Серией из трех выстрелов никого не убьешь. А длинная очередь от бедра — это вообще нечто. Ну объясните мне, почему вместе с автоматом тря-

сется весь экран — неужели у Паркера эпилептический припадок? Уж не говорю о том, что попасть куда-то становится просто нереально.

Под конец своего оптимистического повествования могу заметить, что **Red Faction** — игра абсолютно линейная. Другое дело, есть множество моментов, на которых можно основательно зависнуть. Грустно, господа. Очень грустно... Репутацию Volition спасают лишь былые заслуги. За **Descent**, согласитесь, можно многое простить. Но только единожды. Второго продукта такого же качества, как **Red Faction**, игровая общественность не вынесет. Ибо случайность, которая повторяется дважды, — это уже не случайность...



ISSN 1680-1326



9 771680 132008 >

#10[9] октябрь 2001 года

Ephoto

Э ц и ф р о в о е ф о т о]

Читайте в октябре:

тема номера

Погружение в видео

субъективная оценка

PhotoPC 3100Z

Новая идеология от Dimage

ТЕХНОЛОГИИ

Paint Shop Pro – профессиональная лаборатория на дому

интернет

Как нам обустроить веб-камеру

школа

Создай свое солнце

(история снимка «Ялта»)



info@e-photo.com.ru

C&C: Yuri's Revenge



Жанр: RTS Издатель: Electronic Arts Разработчик: Westwood Studios

Онлайн: <http://www.westwood.com/>

Требования к компьютеру: P2 300, 64 Mb RAM

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9130

Вообще-то, я не люблю expansion pack'и. Это, конечно, мое сугубо личное мнение. Я имею полное право его иметь, а вы — с ним не соглашаться. И все-таки мне нравится, когда жанр в целом и конкретный сериал в частности движется вперед, а не топчется на месте, давая счастливым покупателям то, что у них и так уже есть. Ну да ладно.

Олег Коровин

Westwood — одна из самых консервативных компаний в игровой индустрии. Может, именно этим и объясняется ее вполне достойное финансовое состояние. И все же консерватизм — это, в лучшем случае, бег на месте, а порой и уверенные шаги к светлому прошлому. Однако есть такие игровые сериалы, которым неторопливость развития и любовь к ностальгии не только не мешают, но создают вполне привлекательный в глазах общественности имидж.

Конечно, сейчас мы говорим о явлении, стоящем на порядок выше. Все-таки C&C легендарен. И к тому же стабилен и неколебим, как скала. Red Alert 2. Хит? Конечно, хит. Однако от провала эта игра была далека так же, как и от прорыва в жанре. А все благодаря Westwood, существующей по старой доброй формуле “зачем чинить то, что не сломано”. А так как

Red Alert 2 действительно разошелся «на ура», будьте любезны получить expansion pack.

Вы заметили, что каждая последующая часть сериала начинается сразу после славной победы Союзников и триумфального поражения советских войск? Так и на этот раз. Только наши заокеанские враги расслабились, поверив было в очередную победу, как объявился Юрий, злой и гениальный. Свои амбиции Юрий подкрепил более чем вескими доводами. Он собрал армию солдат, полностью подчиненных ему благодаря контролю над сознанием. Именно с помощью этой технологии Юрий собрался завоевать весь мир, установив повсюду устройства под названием psychic dominators.

Событие дня. За Юрия играть нельзя! По крайней мере, в кампании. Что заставило разработчиков принять столь неординарное решение, сказать трудно. Кампании будут только за Союзников и Советы, по семь миссий в каждой. Задача Союзников: используя вездесущую машину времени, отправиться в прошлое и таким

Событие дня. За Юрия играть нельзя! По крайней мере, в кампании. Что заставило разработчиков принять столь неординарное решение, сказать трудно, но факт остается фактом. Кампании будут только за Союзников и Советы, по семь миссий в каждой.

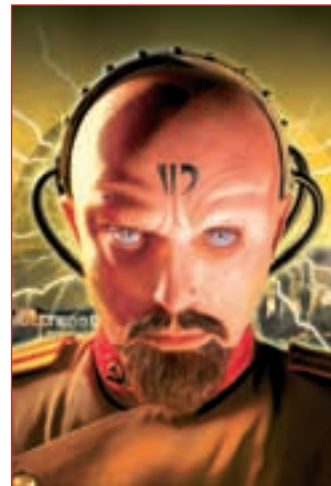
образом помешать Юрию. Советы стремятся не только остановить супостата, но и отыгаться за нанесенное им в Red Alert 2 поражение.

В игровом процессе мало что изменилось. Я даже не говорю об основ-



■ Как всегда в “ответвлении” Red Alert, на экране творится черт знает что: летают ракеты, сверкают лазеры — и все это одновременно.

ных принципах gameplay'a — это уж слишком фундаментально. Даже в мелочах Yuri's Revenge выглядит точно так же, как и его прародитель. В целом это вполне оправданно. Не раз



что-то менять. В основном все нововведения сводятся к добавлению юнитов с новыми возможностями. Если обычно expansion'ы и add on'ы делаются по принципу “больше и лучше”, то здесь от него осталось только “больше”.

Олег Коровин

8

Название “expansion pack” является довольно формальным. Yuri's Revenge ничего не расширяет, зато является дополнением.

Сергей Амирджанов

8

Westwood утверждает, что этот add-on — самый крупный подобный проект в истории компании. И мы с этим готовы согласиться.

Дмитрий Эстрин

8

Для add-on'a все сделано чрезвычайно хорошо. Поклонники Red Alert 2, вне всяких сомнений, будут в восторге.

Максим Заяц

8

Добротный и качественный add-on одной из лучших 2D RTS последних лет.

32

средний балл

8,0

СТРАНА ИГР. ЗОЛОТО

ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

Основной момент при игре за Юрия — mind controlling. Проявляется он буквально во всем. Взять хотя бы сбор ресурсов. У Юрия этим занимается Slave Miner. Машина подъезжает к руде и выгру-

сражении с техникой и безобидными котятка для пехоты.

Переходим к тем, с кем нам предстоит провести минимум 14 миссий. Как истинные патриоты на протяжении вот уже которой части играть начинаем за наших (хотя, если отбросить ложную скромность и спрятать горделивую улыбку, Юрия тоже можно считать "нашим"). Итак, в советских войсках пополнение. Во-первых, Борис, то есть Boris. Очень по-на-

могут его задавить. А еще Союзники обзавелись Battle Fortress. Мало того, что fortress, так еще и передвигаться может, неся во чреве до пяти солдат, которые будут отчаянно стрелять по всему, что движется. Также на стороне капиталистов будут почти легендарные морские котики. Теперь не только Таня может взрывать здания. У Navy SEAL тоже есть С4, и они знают, как ей пользоваться. Благодаря этому появляются некоторые новшества в ведении боя и атаке/защите базы, так как у нас теперь есть регулярные войска, способные уничтожать сооружения. Берите на заметку. И не забывайте о том, что эти ребята, хотя и военные, но тоже не лишены мозгов, а значит, поддаются дурному влиянию. «Очень любят рыбий жир, при звуках флейты теряют волю».

Итоги. В Command & Conquer можно играть годами, чем многие, собственно, и занимаются. И это далеко не случайно. Игра действительно проработана до мелочей. А потому все, что требуется людям, — это дополнительные карты и новые юниты. Некоторым еще хочется продол-



Команде разработчиков удалось несколько улучшить внешний вид игры, при этом полностью сохранив старый движок.

жает рабов (mind controlled slaves) на работы. Собрав руду, люди тут же относят ее в машину, и счетчик ресурсов незамедлительно идет вверх. Очень удобно. Среди боевых юнитов контролем над разумом занимается Yuri Prime, Yuri clone и Master Mind. Они способны захватывать практически любые боевые единицы противника. Но после гибели контролирующего поработанный вояка снова станет самим собой. Для охраны базы очень удобны Psychic Dominators, которые навсегда подчиняют вам вражеские юниты, имевшие неосторожность подойти слишком близко к этим устройствам. А помочь нежелающим оказаться в радиусе действия установок могут Magnetron'ы, способные переносить вражескую технику на небольшие расстояния. Из непосредственно боевых юнитов меня больше всего порадовала летающая тарелка Floating Disk. Порадовала, наверное, тем, что она летающая, да еще и тарелка. Очень стильная штука. Это вам не дирижабль. Стреляет она лазером и к тому же, зависнув над строениями, нарушает их функционирование. Сразу вспоминаются кадры из SimCity 3000. Еще выделяются Lasher Tanks — просто звери в



шенски, с русским размахом он выносит пехоту из автомата, а еще может вызвать самолеты, чтобы разбомбить указанную цель. Siege Chopper — поистине универсальная машина. Смертельно опасен в воздухе (как и положено вертолету отечественного производства), и кроме того, показывает очень неплохие результаты на земле: посадив его, мы получаем довольно мощную огневую поддержку.

Союзники. У них теперь тоже появился свой «Борис». Попроще, конечно, но зато массового производства. Guardian GI. Во-первых, у него есть большая противотанковая пушка. Вражеской технике хана. Да к тому же брони на нем столько, что наземные юниты не

Отлично прорисованы здания, еще внушительнее стали выглядеть взрывы. Да, Westwood хорошо выполнила задание..

жения истории, красивых роликов и сражения ради идеи, а не ради самой войны. И все это есть в новом детище Westwood. Yuri's Revenge, безусловно, очень хороший expansion pack. То, о чем я говорил в начале статьи, относится скорее к "хотелось бы". Но есть совершенно определенные законы и правила того, каким должно быть качественное дополнение. Westwood знает их очень хорошо и неуклонно им следует. Поэтому проект получился, в общем-то, почти безупречный.



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



Полномочия включают:

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



www.elspa.ru

Ico

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА
ИГРА, КОТОРАЯ ВОДОТ В ИСТОРИЮ

VIDEO
НА ДУШЕ



Жанр: Adventure Издатель: Sony
Разработчик: Sony Количество игроков: 1
Онлайн: <http://www.playstation-europe.com/>

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7271

Ico. Что это такое? Или кто это такой? Пушистая белка, лихо прыгающая по веткам и собирающая орехи? Давно забытая древняя цивилизация, укрывшая в заброшенных храмах несметные сокровища? Воинственный диктатор, жаждущий покорить весь мир? Космический корабль, посланный погибающей Землей на поиски лучшей планеты? Нет, нет и еще раз нет. На этот раз стандартные штампы не сработают. Для того чтобы лучше понять, что же на самом деле представляет собой игра под странным названием Ico, нужно освободить себя от предрассудков, расправить крылья своей фантазии и отправиться в самое удивительное путешествие, подобного которому еще никогда не было.

Сергей Овчинников

К этому неприметному и, вроде бы, ничем не примечательному проекту американского подразделения Sony мы почему-то всегда относились со странной симпатией. На немногочисленных скриншотах и видеороликах можно было увидеть странного мальчика с рогами, как у быка, выполняющего стандартные кульбиты средненького клона Tomb Raider. Почему этот проект привлек наше внимание, мы до конца не понимаем до сих пор, ведь лишь после релиза выяснилось, что перед нами отнюдь не стандартный action/adventure, а игра с совершенно необыкновенной атмосферой, сказочная и таинственная. Эта самая таинственность, недосказанность и тихое изящество тех кадров, что нам довелось увидеть ранее на игровых выставках, сыграли решающую



Несмотря на обилие action-элементов, Ico на самом деле является классической авантюрой, по духу весьма напоминающей знаменитые классические игры от Sierra и LucasArts, но только с использованием полной трехмерности и весьма своеобразным подходом к построению головоломок.

роль — Ico стал нам интересен. И к счастью, разочароваться в этой игре нам так и не пришлось.

Несмотря на обилие action-эле-

ментов, Ico на самом деле является классической авантюрой, по духу весьма напоминающей знаменитые классические игры от Sierra и LucasArts, но только с использованием полной трехмерности и весьма своеобразным подходом к построению головоломок. Что же касается сражений, то они, похоже, вставлены в игру исключительно ради демонстрации выдающихся качеств графического движка, который не то чтобы производил на свет сногшибательное количество полигонов, но зато совершенно сказочным образом работает с тенями и освещением. Страшные монстры-тени, похожие на гигантских воронов, сеют ужас и ярко выделяются на фоне относительно мирного и спокойного игрового мира. Гигантский заброшенный замок, местами полуразрушенный, со снопам солнечного света, пробивающимися сквозь давно разбитые окна, с

массой безумных механизмов, глубокими пропастями, мрачными подвалами и зеленым садом, укрытым могучими кронами деревьев... Тишина и спокойствие,

Величественные залы, изящные лестницы, громадные окна и лучи мягкого, струящегося по холодным камням света — все это делает игровой мир Ico совершенно уникальным. Здесь хочется оставаться часами.



Даже в самом мрачном и опасном замке всегда можно найти место, где все страхи отступают перед сказочной красотой и гармонией. По крайней мере, в Ico это утверждение верно на 100%.

похоже, являются основным лейтмотивом всей игры. Если вы любите активное действие, поощряете пролитие на экране многих декалитров крови и терпеть не можете всевозможные миролюбивые авантюры, то к Ico не стоит даже присматриваться — зачем портить настроение себе и окружающим?

Ico — это авантюра. Авантюра, лишенная всех типичных жанровых особенностей. Здесь вы не найдете ни одной стандартной головоломки типа "перемести по полю двадцать семь тысяч кусочков картинки и тогда на верхнем этаже откроется дверка". Не встретите ни одного персонажа, помимо себя,

Сергей Овчинников

10

Одна из самых оригинальных, красивых и атмосферных игр на моей памяти. На небосклоне игровой индустрии зажглась новая звезда.

Сергей Амирджанов

9

Одна из самых оригинальных и интересных игр за последние годы, увы, едва ли будет замечена широкой публикой.

Дмитрий Эстрин

9

Элегантность, необычная атмосфера, оригинальность — три качества Ico, которые стоит отметить в первую очередь.

Максим Заяц

9

Оригинальная, атмосферная, добрая и очень красивая игра — достойнейший представитель редкого на PS2 жанра.

37

средний балл

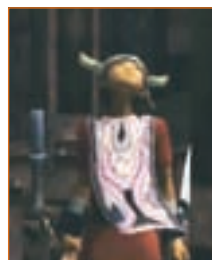
9,3

любимого, и заточенной в замке принцессы Jorda. Более того, не сможете даже насладиться всей прелестью сюжетной линии благодаря массе диалогов. Нет, не поймите неправильно. Диалоги в игре присутствуют (хотя их и мало), но вот беда — **Ico** и Jorda разговаривают на разных языках и понять друг друга им весьма сложно. Гораздо проще в таких случаях пользоваться языком жестов и простых звуков. Вы можете крикнуть и позвать свою спутницу, которую, кстати, вам придется спасти из заточения и вывести из романтического и симпатичного, но

и отличным текстурам, разработчикам удалось добиться удивительного эффекта. Кажется, что ничего красивее не может быть в принципе. В **Ico** работает тот же самый графический прием, который сделал сенсацию из графики **Metal Gear Solid 2**. Здесь абсолютно все построено гармонично, базируется на одних и тех же принципах, ничто вычурно не выбивается из общего ряда. При этом во внешнем облике **Ico** нет ничего скучного или однообразного. Каждая комната, каждая веранда или поляна сделаны с любовью и на-

Мир Ico похож на творение живописца — это мир живых красок, тонов и полутонов. Благодаря чрезвычайно удачной работе с освещением и отличным текстурам, разработчикам удалось добиться удивительного эффекта. Кажется, что ничего красивее не может быть в принципе.

все же весьма угрюмого замка. Можете просто взять ее за руку и водить везде за собой. Однако основная проблема заключается в том, что девочка не может (или не хочет) прыгать, быстро бегать, забираться вверх по веревкам и вообще преодолевать какие-либо сложные препятствия. И поэтому, пробравшись через какое-нибудь заковыристое место самостоятельно, герой должен в первую очередь подумать о том, как провести через препятствие принцессу, да так, чтобы ей не угрожала опасность. Как раз на этих моментах и построено большинство головоломок, органично вплетенных в ландшафт замка и всегда имеющих весьма изящное и элегантное решение. Сама игра не слишком продолжительна, а головоломки не особенно сложны — завершить **Ico** можно за 8-9 часов. Но все равно, что это будет за путешествие!



■ **Главный герой, смелый паренек Ico, которому придется исследовать гигантский готический замок и спасти принцессу.**

стоящим мастерством. Ничуть не менее искусно работает камера, которая, кажется, всегда знает, куда вы собираетесь пойти, и поэтому выбирает наилучший вид, который при желании можно еще чуть-чуть скорректировать. Камера в **Ico** не стремится фокусироваться на герое и только на герое. Напротив, она показывает вам все, что необходимо для того, чтобы сориентироваться на местности, или даже подсказывает путь к решению очередной головоломки. Немногие персонажи, которых вы встретите по пути, также тщательно проработаны и доведены практически до совершенства. И опять-таки, технология оживает в руках талантливых дизайнеров. Взять хотя бы Jorda, хрупкую и беззащитную девушку, на программирование искусственного интеллекта которой у программистов ушло почти полгода — стоит бросить лишь один беглый взгляд на ее визуальное воплощение в игре, и вам сразу станет ясно, насколько ярко прорисован ее образ. А страшные тени, которые представляют собой весьма сложные полигонные модели... Они кажутся сплошным воплощением тьмы, тварями, одновременно пугающе живыми и дышащими холодом смерти.

Подводя итоги, можно сказать, что малоизвестной команде разработчиков под эгидой Sony Computer Entertainment America (состоящей, правда, исключительно из японцев) удалось воплотить в жизнь проект, которого можно было ждать от корифеев игрового рынка, но отнюдь не от новичков. **Ico** является чрезвычайно оригинальной и смелой игрой, бросающей свежий взгляд на жанр Adventure. Более того, на пути к реализации этих смелых идей ни дизайнеры, ни программисты не допустили практически никаких мало-мальски серьезных ошибок. **Ico** чист и прозрачен, как весенний ручей. Ошибку допустили лишь маркетинговые подразделения Sony, которые вовремя не распознали в игре потенциальный суперхит и не смогли правильно ее разрекламировать.



NEW DESIGN

Ты считал нас извращенцами? Да, мы такие :). Такого дизайна не делал еще никто! Теперь, вся наша энергия получает не только текстовое, но и графическое исполнение. Чистый драйв и адреналин. Пора переименовываться в "Полный экстрим" :).

Под соусом барбекю от наших мегадизайнеров наши авторы расположили хитрые, полезные и временами пакостные материалы :).

- Винты. Какой вырвать, их же целая туча!
- BBS. Откуда это пошло, что это за мода выле?
- MP3. Где ж их достать то? На обычных серверах все тормозит!
- Локалки. Как защититься? А как атаковать?
- Linux. Поставил и что дальше?
- Шаровары. Наделал своими напоминаниями. Как взломать?
- DVD. Дорого, как вы рипнуть в DivX?
- Копинг. Хочу шиффер, свой, собственный!
- Игры. А что на это скажет Palasaliy?
- Хумор. Больше Дэнис! Хорошего и разного!



■ **Юную принцессу Jorda придется водить по наиболее мрачным помещениям за руку, помогая преодолевать препятствия и решая ради нее массу головоломок.**

Несмотря на оригинальный подход к игровому процессу, основная часть шарма **Ico** лежит все-таки в технической области, если, конечно, невероятные бестелесные красоты игры можно назвать плодом работы программистов, а не художников. Действительно, строго говоря, **Ico** сделан почти обыкновенно. Вы не найдете здесь излишне детализованных моделей или каких-нибудь безумно красивых взрывов. Опять-таки, речь вовсе не об этом. Мир **Ico** похож на творение живописца — это мир живых красок, тонов и полутонов. Благодаря чрезвычайно удачной работе с освеще-

Zoo Tycoon



Жанр: Менеджмент зоопарка **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Blue Fang Games **Онлайн:** <http://www.microsoft.com/games/zootycoon/>
Требования к компьютеру: ПИ 500, 64Мб RAM **Дата выхода:** сентябрь 2001



■ Каждому обитателю зоопарка нужно подобрать свою микросреду. Кому-то нравятся тенистые места, кому-то — песчаные просторы, а кто-то не может обойтись без воды.

лись о соседях. Например, пантер чрезвычайно раздражают живущие рядом кролики. Вы представляете: прямо перед вашим носом прыгает шашлык с хвостом, а дотянуться до него — ни-ни. Но это еще цветочки. Животных нужно своевременно поить и кормить, причем той едой, которая им по нраву. Нужно нанимать хороших сотрудников, которые будут ухаживать за зверьем. Нужно, нужно, нужно... Иначе так и будут вымирать.

ИЗ ЖИЗНИ ЖИВОТНЫХ И ПОСЕТИТЕЛЕЙ ЗООПАРКА

Предположим, с грехом пополам животных мы подобрали, в клетки разместили, персонал наняли. Теперь нужно позаботиться и о тех, кто к нам придет — то бишь о посетителях. Глазеющий народ — штука исключи-

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8954

Если до сего момента зоопарк был для вас развлечением, теперь он станет каторгой. Вы думали, что хуже всего в этом богоугодном заведении придется несчастным зверушкам и птичкам? Как бы не так! Настоящим пленником флоры и фауны становится администратор зоопарка. Именно его нужно показывать под восхищенный шепот неразумных чад: “смотри-ка, живой зоо-администратор!”



ют”? Ах да, у них же размер негабаритный... Тогда вот в ту. Что вы говорите? Там уже обосновались вечно голодные леопарды? А ну их, этих жирафов, кто у нас там дальше?..

■ Всевозможные аттракционы — обязательная часть нашего зоопарка. Они помогут не только привлечь посетителей, но и повысить доходность!

Закупаем за кругленькую сумму, усаживаем в клетки и... Дохнут, гады. Хиреют на глазах, размножаться отказываются наотрез и потихоньку вымирают, словно мамонты. В чем дело? Оказывается, мы не позаботи-

Первые же хлопоты — размещение животных. Это для разминки. В игре более сорока видов братьев наших меньших: от бешеных слонов (интересно, почему их тоже считают нашими меньшими братьями?) и флегматичных верблюдов до глупых пингвинов и резвых пантер. На любой вкус. Теоретически, заселять клетки можно только какими-нибудь бурыми мишками или неприхотливыми лосями, однако кто пойдет смотреть на такое убожество? А ведь наша основная задача — делать деньги. Забота о животных — это сказки для “Гринписа”. Нам же нужно привлекать покупателей и раскручивать их по полной.

Уже ясно, что мишками-лосями их не удивишь. Нужна экзотика. Например, бенгальский тигр или та же пантера.

У компании Blue Fang Games, разработчика Microsoft Zoo Tycoon, достаточно необычное прошлое. Дело в том, что почти все ее сотрудники являются выходцами из команды Parargus Software, которая специализировалась... на гоночных симуляторах! В их активе были такие хитовые проекты, как Indy Car Racing, NASCAR Racing, Grand Prix Legends. Почему они вдруг сменили курс чуть ли не на сто восемьдесят градусов? Видно, всему виной конъюнктура — “наscarы” и “индикары” уступили место всевозможным “тайкунам” и “сима”...

Сергей Дрегалин

ПТИЦЫ В КЛЕТКАХ, ЗВЕРИ В КЛЕТКАХ...

Идея ясна из названия игры — нам предстоит испытать на себе всю прелесть управления зоопарком. Причем рутина затягивает сразу и надолго. Жирафчиков привезли? Очень хорошо, вон в ту клетку их, пожалуйста. Как это “не влезает”?



Сергей Дрегалин

8

Милый и вполне половозрелый симулятор. Серия Tycoon еще более укрепила свои позиции.

Сергей Амирджанов

7

Достаточно стандартный симулятор зоопарка, немножко подпорченный простоватой для 2001 года графикой.

Дмитрий Эстрин

8

Строить и развивать можно, конечно, все, что угодно, но Zoo Tycoon от других игр жанра отличает сбалансированность и оригинальность.

Максим Заяц

7

Какая разница что строить — больницу, американские горки, зоопарк?... Главное, что это интересно и весело!

30
средний балл
7,5

тельно неблагодарная. Чуть что им не по вкусу, сразу воротят носы и больше к нам ни ногой. А это верный путь к банкротству. Будем стараться, чтобы не только зверям, но и людям было приятно и выгодно.

Первым делом налаживаем инфраструктуру. Строим побольше палаток с хот-догами, попкорном и колой, устанавливаем повсюду эффектные фонтаны, не забываем об удобных скамейках, прилаживаем практичные контейнеры для мусора на каждом углу — все для посетителей. Устанавливаем льготные цены на билеты и ждем, пока люди не повалят валом. На вырученные деньги покупаем новых животных, расширяем вольеры для старых обитателей. Можно даже насыпать песочку или завести снега, а то и вовсе соорудить небольшое озеро. А что? И зверям приятно, и посетителям весело.

Ура! Посетители считают наш зоопарк прекрасным! Значит, не зря были вложены солидные суммы — пришел черед получения не менее солидных дивидендов.

Четыре кнопки в левой части экрана берут на себя почти все функции: изменение территории (прокладка дорожек, создание искусственных водоемов, установка снежных глыб), приобретение животных, расстановка всевозможных объектов (фонтанов, аттракционов, клеток) и найм обслуживающего персонала. Из них произрастает древо дополнительных меню, но пока жизнь движется своим чередом, экран не обременен лишними окнами. Кстати, для страждущих предусмотрена даже кнопка “паника”, которая отменяет последнее действие.

Когда вы окончательно освоитесь с управлением зоопарком, самое время попробовать на клык тринадцать бесперспективных и убыточных зоопарков, который нужно в рекордно короткие сроки сделать преуспевающим. Задача непростая, так как необходимо не только провести грамотную политику партии, но и устранить ошибки безымянных предшествен-



Для белых медведей, привыкших к суровым холодам Полюса, можно насыпать снежку. А для верблюдов - подбросить пару центнеров песка.

ный период. Или получить исключительную почетную награду — Синюю Ленту — за заботу о зверушках.

ников, гвоздь им в голову. Да и время поджимает — видите указатель даты внизу экрана? Вот он-то и тикает. Не успеете, скажем, за пять лет добиться стабильного дохода в пару сотен тысяч — “Game Over”, господа.



Нет, это не редкий вид зеленого медведя. Еще секунду назад он был белым, аки мел. Издержки интерфейса.

В общем, все достаточно сложно. Но за хороший зоопарк стоит побороться. Ведь так интересно наблюдать за зверями, режущимися в клетках, и за смешными посетителями, вечно тычущими пальцами и говорящими “гы!”. Отличный графический движок, вращение камеры с шагом в девяносто градусов, удобный интерфейс — все это делает игровой процесс прозрачным и лаконичным, несмотря на обилие тактических хитростей. Ваши возможности почти не ограничены, вплоть до того, что вы можете узнать настроение любого из сотен посетителей зоопарка. Или сделать снимок любимой зверушки — например, макаки-резус в брач-

Microsoft Zoo Tycoon очень органично вошел в ряды всевозможных “тайкунов”. Сказать, что он выделяется из серии чем-то особенным, не могу — согрешу против истины. В целом очень милая, размеренная и достаточно увлекательная игра. Но все же с ма-аленькой оговоркой. На любителя.



GameLand Kali – Русская игровая служба!

“Страна Игр” предлагает читателям и всем желающим пожизненный доступ на самый популярный в мире универсальный игровой многопользовательский сервер Kali.Net.

Сразитесь в свою любимую игру с живыми соперниками, а игр свыше 300.

Померяйтесь силами с командой (game)land Online, примите участие в чемпионатах и турнирах, проводимых нами.

На (game)land Kali мы установили новые правила - призы и награды ждут не только финалистов, но и многих других игроков в самых удивительных номинациях!

Подробности на www.gameland.ru в разделах Kali.Net и Online, а также на страницах (game)land и “Хакера”...

Advance Wars



Жанр: пошаговая стратегия **Издатель:** Nintendo **Разработчик:** Intelligent Systems
Количество игроков: 1-2 **Онлайн:** <http://www.nintendo.com/>

Доп. информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9912

С приходом осени и постепенным приближением пред Рождественского пика продаж на игровом рынке Америки многие авторитетные издания начали публиковать списки так называемых "лучших покупок" этого горячего сезона. Разумеется, компьютерные и видеоигры в этих списках занимают далеко не самое последнее место.

Сергей Овчинников

Но удивительнее всего то, что практически во всех игровых категориях побеждает вовсе не новомодная PlayStation2 или дебютирующие в середине ноября Nintendo GameCube и Microsoft Xbox, а скромная портативная система GameBoy Advance, стоящая меньше ста долла-



ров и предлагающая на выбор библиотеку из нескольких сотен игр, среди которых частенько попадаются настоящие шедевры. Именно к этому разряду мы относим только что появившуюся на американском

рынке Advance Wars, созданную студией Intelligent Systems, которая уже преподнесла нам немало сюрпризов в Paper Mario и Mario Kart Advance.

Сериал GameBoy Wars, из которого Intelligent Systems черпала вдохновение в работе над своей игрой, никогда не выходил за пределы Японии, да и на родном рынке не смог добиться значительной популярности. Ни одной игры этой серии мы, к сожалению, не видели, так что сравнивать новый шедевр будем с более известными всем явлениями игрового мира. Advance Wars больше всего похожа на Command & Conquer, но с одним существенным отличием — по-



■ Главное в игре - это "правило первой атаки". Атакующий первым сразу же наносит ущерб противнику, и тот уже не может ответить столь же эффективно.

шаговым режимом боев. В результате вместо веселой полуркадной потасовки мы получаем игру, в которой на первое место выходят тактические решения, а не умение производить по пятьсот кликов мышкой в секунду.



В мире Advance Wars в смертельном противостоянии сходятся два государства, Blue Moon и Orange Star, каждое из которых располагает



жиме кампании мы не можем выбрать себе сторону, за которую будем сражаться. По умолчанию нашими союзниками и друзьями становятся силы Orange Star. Для того чтобы по-



всеми необходимыми видами войск, от сухопутных до морских и воздушных. Армиями командуют лучшие военачальники, одним из которых придется стать нам с вами. Поскольку значительной разницы между воюющими сторонами нет, в основном ре-

Сергей Овчинников

9

Не самая уникальная, но самая увлекательная и захватывающая пошаговая стратегия на моей памяти.

Сергей Амирджанов

9

Лучшая пошаговая стратегия на портативной платформе. Как в свое время Tetris и Pokemon, GBA и Advance Wars просто созданы друг для друга.

Дмитрий Эстрин

9

Однозначный "must buy" для всех владельцев GBA без исключения. Действительно лучшая пошаговая стратегия на консоли.

Максим Заяц

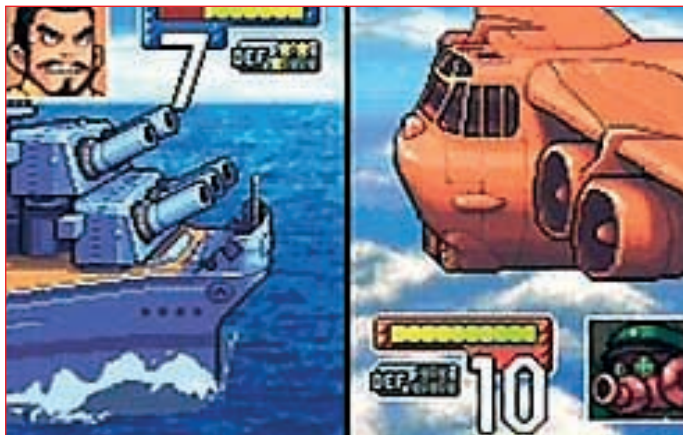
9

Великолепная пошаговая стратегия без всяких скидок на "слабые возможности" портативной консоли.

36

средний балл

9,0



■ Так выглядит боевой экран. Бомбардировщик атакует крейсер, которому, по всей видимости, скоро придется пойти на дно.

знакомиться со всеми многочисленными аспектами управления юнитами, особенностями ландшафта, специальными атаками и прочими тактическими премудростями, нам придется в практически обязательном порядке пройти боевую подготовку, растянувшуюся на 15 миссий tutorial. Впрочем, здесь нет занудных многочасовых инструкций по поводу того, какие кнопки нужно нажимать. В Advance Wars этот вводный курс сделан весьма оригинально и вполне может считаться началом стандартной кампании. Миссии здесь в основе своей достаточно простые, но,

проходя их, можно научиться нескольким весьма эффективным приемам. Так что не пренебрегайте tutorial'ом!

Как и все настоящие японские игры, Advance Wars представляет на наш суд достаточно интересную сюжетную линию, построенную в основном на непростых взаимоотношениях военачальников враждующих сторон и традиционных любви, верности, ненависти и предательстве. Впрочем, не стоит пытаться откопать в этих диалогах глубину Xenogears или мелодраматичность Final Fantasy. Главное в Advance Wars — это все же само наполнение, миссии, которых в игре что-то около 120. Попав на игровое поле, мы видим "игрушечные" леса, поля, горы, реки и, к примеру, не-

самый высокий. В Advance Wars не существует "своих и чужих" зданий и городов. Все здесь может легко переходить из рук в руки, — достаточно любого пехотного полка, который займет город и произведет его захват (стандартному здоровому юниту на это требуется два хода). С этого момента населенный пункт (или фабрика, морской порт, аэродром) окрашивается в наш цвет и готов к эксплуатации. В городах можно подлечивать (со скоростью 2НР в ход) солдат и снабжать их амуницией. Кроме того, захваченные населенные пункты приносят нам доход. На фабриках строятся подразделения солдат (два вида: стандартные пехотинцы и гранатометчики), танков (разведывательные, легкие и тяжелые), артиллерии (стандартная, ракетная, противовоздушная) и некоторых других машин. В порту, соответственно, можно строить любые виды кораблей и субмарин, а на аэродроме производятся вертолеты, истребители и бомбардировщики. Во всех трех классах имеются и транспортные машины, способные перевозить войска на большие расстояния.

Военные действия ведутся просто: стороны по очереди двигают армии, стараясь первыми атаковать противника. Большинство юнитов, за исключением артиллерии и некоторых видов кораблей, способны атаковать врага, находящегося только на со-

мами. Одни хорошо дерутся в снегопад и плохо под дождем, другие отлично руководят артиллерией, третьи классно управляют танками и так далее. Суперприемы также значительно отличаются друг от друга — от восстановления здоровья всех юнитов до изменения климатических условий.

Двигаясь по сюжетной линии и выигрывая битвы, мы постепенно открываем



■ В добавление к сражениям на земле игра предоставляет нам возможность перенести боевые действия и на воду.

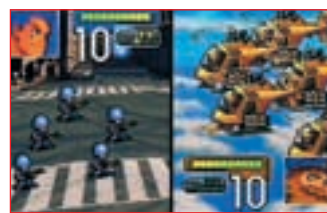
все новые и новые игровые карты, которые нам продают в специальном магазине в обмен на заработанные бонус-очки. На этих картах можно сразиться одному или в режиме многопользовательской игры, используя два GBA, соединенных link-кабелем, или одну систему в пошаговом режиме.

Nintendo четко придерживается плана выпускать на GBA по одному суперхиту каждый месяц. Advance Wars — малораскрученный, но чрезвычайно грамотно сделанный проект, способный на равных тягаться с самыми выдающимися представителями жанра. Тот факт, что эта игра вышла на портативной системе, еще больше подчеркивает ее достоинства. Из всей игровой линейки, подготовленной Nintendo на этот год и включающей такие серьезные вещи, как Mario Kart Advance, Wario Land и Golden Sun, именно Advance Wars кажется нам наиболее ценным и достойным проектом. Intelligent Systems создала еще одну великолепную игру, оторваться от которой совершенно невозможно. Ваш покорный слуга, например, играет в Advance Wars не только в транспорте (для чего, собственно, и был куплен GBA), но даже дома и на работе, где доступны куда более мощные и графически впечатляющие системы. Он, вроде бы, не сошел с ума — просто игра действительно очень хороша.



Advance Wars больше всего похожа на Command & Conquer, но с одним существенным отличием — пошаговым режимом боев. В результате вместо веселой полуаркадной потасовки мы получаем игру, в которой на первое место выходят тактические решения, а не умение производить по пятьсот кликов мышкой в секунду.

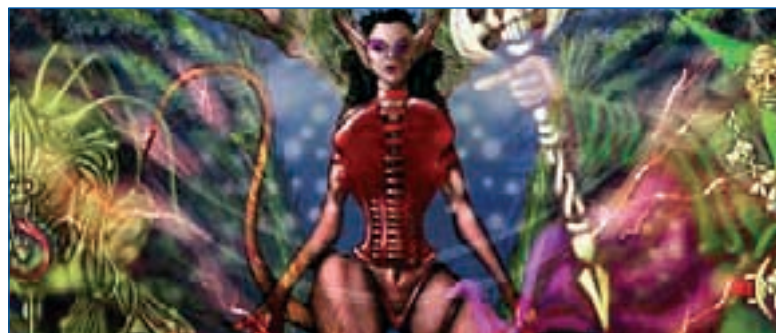
большой залив какого-нибудь моря. Первые карты обычно не больше экрана и имеют размер примерно 20X10 квадратов. Позже в игре появятся поля, простирающиеся на несколько экранов, со свободным скроллингом от края до края. Ландшафт играет в Advance Wars чрезвычайно важную роль, определяя степень защищенности наших войск от атаки. На дороге юнит практически беззащитен, и ему приходится рассчитывать лишь на собственные ресурсы. В поле возможность сократить объемы повреждений увеличивается. В лесу или на улицах города (города в игре представлены схематично, в виде зданий, занимающих всего лишь один квадрат) наши войска будут защищены еще лучше. Ну а пехота (техника, увы, забраться так высоко не может) будет чувствовать себя практически в полной безопасности в горах, где уровень защиты



седней клетке. За один ход практически любое подразделение (исключая, опять-таки, дальнобойную артиллерию и морские корабли) может как перемещаться по полю боя, так и атаковать противника. Тот, кто атакует, стреляет первым. Противник отвечает в пределах того же хода тем, что у него на данный момент осталось (после артиллерийской атаки ответа не последует). Серьезным образом изменить ситуацию на поле боя могут командиры, которые обладают индивидуальными характеристиками и специальными суперприе-



Magic & Mayhem: Art of Magic



Жанр: RTS **Издатель:** Virgin(Европа), Bethesda Softworks (США) **Разработчик:** Charybdis
Количество игроков: 8
Онлайн: <http://www.art-of-magic.co.uk/>
Требования к компьютеру: ПII 300, 64 Мб RAM, 3D-асс. **Дата выхода:** октябрь 2001

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6523

Эта игра появилась почти три года назад и сразу пришлась по душе очень многим. Magic & Mayhem – это история о приключениях молодого мага Корнелиуса, великолепный сказочный мир, населенный необычными существами, и уникальная возможность экспериментировать, самостоятельно составляя заклинания из подручных предметов.

Максим Заяц

Разумеется, были в игре и недостатки – куда же от них деться. Милая, но даже по тем временам уже несколько старомодная графика, ограниченный запас заклинаний, «замкнутые в кольцо» карты непривычной формы... Но для чего нужен сиквел хорошей игры, как не затем, чтобы исправить все ошибки и добавить еще много чего доброго, разумного, вечного?..

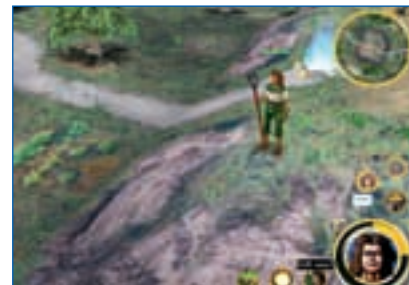
Когда-то, давным-давно, люди жили в хаосе и безжалостно истребляли друг друга, поставив мир под угрозу полного уничтожения. Так было до



■ Скриншоты, продемонстрированные во время инсталляции, скромно намекали на технологический прорыв. Впрочем, после того, как на экране появилась первая локация, все встало на свои места.

тех пор, пока не появился Магистратор. Маг необычайной силы и мудрости, он создал три сферы, которые были призваны сохранять баланс этого мира. Сфера Хаоса досталась воинственным лордам южных пустынь, Сфера Порядка – эльфам с Азорийских островов, Сферу Нейтральности получили мудрые друиды северных лесов Альбиона. Завершив труды, Магистратор уда-

лился от дел, и вскоре его не стало. Он был стар, очень стар... После его ухода порядок и равновесие в мире продержались недолго. Магический



■ Новый графический движок в корне изменил облик игры увы, далеко не в лучшую сторону.

вторжение на земли Альбиона... Нашего героя зовут Ауракс. Он еще очень молод и не знает многого. Неведомо ему и то, что он был избран судьбой для восстановления нарушенного порядка...

Мы ждали **Art of Magic** уже довольно давно, и вот диск с игрой наконец-то

За исключением мелких косметических изменений и дополнительных заклинаний/существ/героев игра не получила практически ничего нового, а вот часть старого утратила, причем лучшую часть.

взрыв уничтожил Сферу Нейтральности и ее хранителя, и больше не было силы, способной защищать Порядок и противостоять Хаосу. Лорды южных пустынь начали свое

появился в редакции. Первое впечатление – фантастика! Вообще-то, о графике принято говорить под конец, но в данном случае уместно несколько изменить привычный порядок. По-

Максим Заяц

6

Графика потеряла свой шарм при переходе от 2D к 3D, а ничего нового в игре так и не появилось.

Сергей Амирджанов

5

Чрезвычайно неудачное переосмысление идей оригинала, в который, несмотря на простую графику, было интересно играть.

Дмитрий Эстрин

6

Оригинальность иногда может оказаться палкой о двух концах. Magic & Mayhem 2 – типичный случай.

Сергей Дрегаллин

5

В оригинальной игре нужно было изменить только графику. Зачем потребовалось переименовывать саму концепцию, непонятно.

22
средний балл
5,5



Классическая формула создания “злых” монстров - чем больше, тем лучше. Зубы, когти, огненные призмасы - чудесное дополнение.

чему – объясню позже. Скриншоты, продемонстрированные во время инсталляции, скромно намекали на очередной технологический прорыв. Впрочем, после этого на экране появилась первая локация, и все стало на свои места. Картинки из большинства 3D-игр не передают и десятой доли их красоты. Порой даже обидно бывает, когда не удается перенести все великолепие того или иного момента на страницы журнала. **Art of Magic** – случай обратный и довольно редкий. На скриншотах она смотрится вполне достойно, однако когда дело доходит до самого игрового процесса, графика, мягко говоря, разочаровывает. Угловатые, плохо анимированные персонажи, беднейшие текстуры, слабые спецэффекты. Все это казалось бы вполне нормальным во времена первого Magic & Mayhem, но сейчас... Картину дополняют довольно старомодные ролики невысокого разрешения – если это стиль, то стиль примерно начала 90-х.

Единственным основанием для разговора о графике в самом начале обзора послужил тот факт, что больше в игре практически ничего не изменилось. Мы по-прежнему собираем заклинания из различных ингредиентов, используя в качестве основы талисманы трех Сил, по-прежнему




захватываем источники маны и бросаем в бой отряды сотворенных существ, по мере возможности помогая им своей магией, по-прежнему восстанавливаем силы яблоками и прочей растительной ерундой и сражаемся со Злом, которое на этот раз принимает облик воинов Хаоса. Интересно ли это? Пожалуй, все-таки да. Вот только былая атмосфера милой старой сказки утеряна безвозвратно – мир игры холоден и неприветлив, персонажи безлики, а их диалоги пусты. Возможно, такая оценка покажется черес-

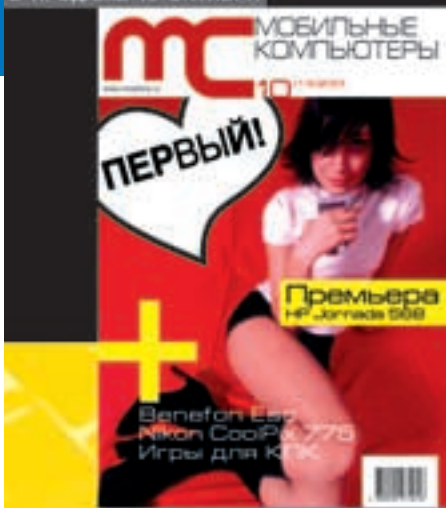


Световые эффекты в Art of Magic сделаны на весьма высоком уровне, однако главной проблемы игры это, увы, не решает. Смена команды разработчиков явно не пошла сериалу на пользу.

чур эмоциональной, но увы, она вполне объективна. За исключением мелких косметических изменений и дополнительных заклинаний/существ/героев игра не получила практически ничего нового, а вот часть старого утратила, причем лучшую часть. Не спасает положение и широко разрекламированный multiplayer. Лишившись сюжета, игра надоедает еще быстрее.

Резюмируя все вышесказанное, приходится с огорчением констатировать тот факт, что игра провалилась. Смена команды разработчиков не пошла сериалу на пользу, и в результате само существование мира Magic & Mayhem находится под угрозой – но только уже не по вине сил Хаоса, а в результате не слишком плодотворной работы команды Charybdis. Интересно, найдется ли молодой герой, готовый спасти его? 

В ПРОДАЖЕ 19 ОКТЯБРЯ



ПРЕМЬЕРА HP JORNADA 568



ОФИЦИАЛЬНАЯ ПРЕМЬЕРА PALM M 125



ИГРЫ ДЛЯ КПК



В НОМЕРЕ:

Первый российский журнал, посвященный мобильным компьютерам отмечает свой первый юбилей. В спецрепортаже, посвященном этому знаменательному событию мы проводим анализ тех событий, которые произошли в индустрии карманных компьютеров за прошедший с момента его рождения год.

После поглощения корпорации Compaq Hewlett Packard решил доказать всем, что их продукция может затмить собой разработки своего бывшего конкурента. Первый взгляд на HP Jornada 568 показал, что эту задачу им выполнить по плечу.

Самый доступный карманный компьютер теперь обзавелся слотом расширения и новым стильным дизайном.

Полный обзор всех самых интересных игровых проектов для платформ Palm OS и Pocket PC

А также:

Линейка ноутбуков Dell, обзор рынка ноутбуков в разных ценовых категориях, прототип клавиатурного КПК от Asus, мобильный телефон с GPS-приемником Benetton Esc, тестирование работы GPRS в Москве, новейший цифровой фотоаппарат от Nikon, премьера новой рубрики – «Тестовая лаборатория MC»

Демииурги



Жанр: Пошаговая стратегия **Издатель в России:** 1С **Издатель на западных рынках:** Fishtank **Разработчик:** Nival Interactive **Количество игроков:** 1-8 **Онлайн:** <http://www.etherlords.com/> **Требования к компьютеру:** Мин. — П 300 МГц, 64 MB RAM, 8 Mb Video, 1.4 GB свободного пространства на жестком диске + 500 MB для save'ов и файла подкачки. Рек. — PIII 550 МГц, 128 MB RAM, 32 MB Video **Дата выхода:** 8 ноября 2001

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9695

Феноменальный успех Magic: The Gathering, Roketop и других настольных карточных игр, чрезвычайно грамотно основанных на любимом занятии homo sapiens — коллекционировании абсолютно ненужных вещей, заставил многих в игровой индустрии по-новому взглянуть на понятие правильно организованного игрового процесса.

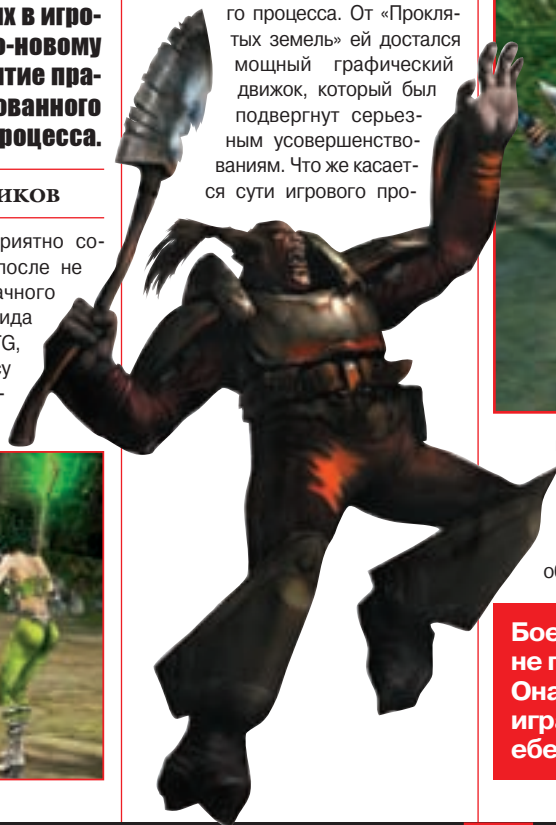
тивную форму сделала отечественная компания Nival Interactive, имеющая за плечами богатейший опыт и уже прославившаяся благодаря проектам «Аллоды» и «Проклятые земли». Новая игра от Nival, «Демииурги» (на Западе она известна под именем Etherlords), является, пожалуй, самым амбициозным проектом компании, как по масштабности идеи, так и по проработке игрового процесса. От «Проклятых земель» ей достался мощный графический движок, который был подвергнут серьезным усовершенствованиям. Что же касается сути игрового про-

цесса, то в попытках сравнить «Демииургов» с общепризнанными игровыми стандартами на ум чаще всего приходят ассоциации с Heroes of Might & Magic. Действительно, игра похожа

ресурсами — поначалу кажется, будто компания Nival решила пойти простым путем копирования идей, значительно улучшив игровую графику и создав но-

Сергей Овчинников

Чрезвычайно приятно сознавать, что после не слишком удачного проекта Сиды Мейера по MTG, первый шаг по переносу магии настольных карточных игр в интерак-



на бессмертное творение New World Computing. Очень похожа. Но только на первый взгляд. Замки, герои, расставленные по карте объекты и монстры, шахты с

■ Арены, на которых происходят «карточные» бои, чрезвычайно хорошо детализованы. В лесу, например, вы сможете увидеть парящие на ветру листья с деревьев и сумрачные кроны столетних дубов.

Боевая система «Демииургов» совершенно не похожа ни на что, виденное нами ранее. Она инспирирована настольными карточными играми и по структуре очень напоминает ебезызвестный Magic: The Gathering.



Сергей Овчинников

9

Еще одна великолепная игра от тандема Nival/1С, устанавливающая новые стандарты в жанре пошаговых стратегий.

Сергей Амирджанов

9

Одна из самых комплексных, сложных и захватывающих игр этого года. Nival в очередной раз поднимает планку качества российских игр.

Дмитрий Эстрин

9

Игра, которая становится в один ряд с лучшими продуктами мирового уровня. Красиво, технологично и чрезвычайно захватывающе.

Максим Заяц

9

От этой игры будут в восторге и любители пошаговых стратегий, и фанаты настольных карточных игр.

36
средний балл
9,0



существ и кастовать заклинания. У каждого из героев имеется в распоряжении собственная колода из 12 карт, наполнение которой, поначалу стандартное, можно с течением времени радикально изменять. Для того чтобы вызывать «продвинутых» существ, карты которых можно купить

будут израсходованы, «продвинутой» карта превратится в «простую» (то есть, стандартную) и останется таковой до тех пор, пока мы вновь не вложим в нее руны. По мере продвижения по сюжету каждого уровня (всего в игре две больших кампании и множество одиночных карт) герой будет набирать опыт, повышая свои боевые и магические навыки, и главное, увеличивая количество собственных HP. От этого параметра, как и в Magic: The Gathering, здесь зависит очень многое. Уникальность боевой системы «Демидургов» заключается как раз в том, что разработчикам удалось чрезвычайно интересным образом объединить стратегическую и тактическую части игры, добившись в этом идеального баланса. Всего в «Демидургах» бо-



Кладбищенские ужасы, воплощенные в жизни, иногда изменяют условия боя. Например, частенько стоимость заклинаний удваивается.

вую Вселенную. Всю глубину и сложность проекта можно прочувствовать лишь после первого столкновения с противником, будь то вражеский герой или же обычный, ни в чем не повинный монстр, охраняющий дорогу к шахте (в начальных миссиях, правда, куда вероятнее второе). Боевая система «Демидургов» совершенно не похожа ни на что, виденное нами ранее. Она инспирирована настольными карточными иг-

в специальных постройках или, например, получить в качестве награды за выполнение квеста, потребуются особые руны. Каждый раз при использо-



Технология боя проста - кастование заклинаний, атака, ход противника, выбор блокирующих существ и снова магия...

весьма быстрый при наличии даже среднего по сегодняшним меркам компьютера, движок демонстрирует совершенно невероятное для стратегического проекта качество графики, сравнимое в этом сезоне разве что с суперпроектом Empire Earth, с которым мы пока знакомы лишь по скриншотам. Отличное масштабирование, внушительный набор эффектов (особенно хороши сложные заклинания), огромное разнообразие текстур и куча мелких деталей делают этот проект совершенно неповторимым. Взять хотя бы очаровательного дракончика, сидящего на цепи, уныло оглядывающего окружающее пространство и грустно вздыхающего, видимо, думая о том, что пообедать сегодня ему так и не придется. И это, кстати, всего лишь одна из построек на карте! Художникам компании Nival удалось великолепно воплотить в жизнь задуманную атмосферу проекта, отлично вжиться в уникальную (и непростую) игровую Вселенную.

«Демидурги» — игра довольно сложная. Даже на самом простом уровне сложности от вас потребуются недюжинные навыки, чтобы преодолеть миссии основных кампаний. К сожалению, рамки этого обзора не позволяют рассказать о них более подробно. Но думаю, что многим игрокам очень пригодится специальный выпуск «СИ», который выйдет в свет одновременно с игрой (часть тиража даже будет укомплектована лицензионными дисками). В нем вы найдете абсолютно все о мире «Демидургов»... и даже немного больше.

В заключение можно сказать, что Nival Interactive в очередной раз удалось совершить маленькое чудо. Чудо, впрочем, уже хорошо спрогнозированное и спланированное. «Демидурги» — не просто отличная стратегия, это, вне сомнений, новое слово в жанре.



рами и по структуре очень напоминает небезызвестный Magic: The Gathering, правда, в несколько упрощенном варианте. Вместо четырех видов маны — всего один, универсальный, позволяющий вызывать

вании того или иного «продвинутого» заклинания вам придется потратить одну из «вложенных» в него рун, которые, в дополнение к мане, служат своеобразной «платой» за кастование круглого монстра или мощной магии. После того как все руны

Всевозможные крысы различных окрасов, силы, мудрости и ядовитости - основная сила темных сил на начальном этапе игры.

лее 300 различных карт-заклинаний, определенный набор которых доступен каждой из четырех игровых рас — механическим Синтетам, воинственным Хаотам, жизнелюбивым Виталам и стремительным Кинетам.

Технически «Демидурги» выполнены на высочайшем уровне. Оптимизированный и теперь уже

Технически «Демидурги» выполнены на высочайшем уровне. Отличное масштабирование, внушительный набор эффектов, огромное разнообразие текстур и куча мелких деталей делают этот проект совершенно неповторимым.

Alien Front Online



Жанр: Multiplayer 3D-shooter **Платформа:** Dreamcast

Издатель: Sega **Разработчик:** Wow Entertainment

Дата выхода: 7 августа 2001 **Онлайн:** www.sega.com/sega/gam_launch.jhtml

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9415

В то время как большинство игроков уже похоронили и оплакали Dreamcast, начав потихоньку копить деньги на PS2, Sega все продолжает радовать нас появлением новых и при этом очень качественных игр для своего безвременно ушедшего со сцены детища.

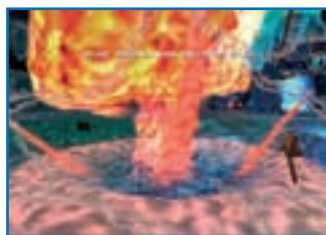
Михаил Разумкин

Одной из таких игр заслуженно стала Alien Front Online (далее AFO), удачно успевшая выйти в Америке до печально известных трагедий (почему удачно вы поймете чуть позже). Однако не стоит думать, что AFO - это нечто революционное. Напротив создатели House of the Dead и Sega GT Wow Entertainment решили не мучить себя сценарными изысками или выдумыванием глубокого игрового процесса. Вместо этого было решено сделать красивую, доступную и увлекательную игру всецело соответствующего жанру аркадного Shooter'a. Собственно говоря, именно в залах игровых автоматов она и появилась на свет. Была даже идея (причем вполне реально выполнимая) осуществить возможность одновременной онлайн-игры на домашних приставках и игровых автоматах. Но толи из-за упомянутых событий в Нью-Йорке толи из-за нехватки финансирования завершить проект на все 100% так и не

удалось. Мало того аркадная версия AFO, впрочем, как и домашняя появились только в Америке, а их релиз в стране восходящего солнца уже отменен. Что же такого страшного таит в себе эта незатейливая игра?

Начнем с сюжета, т.к. это ее наиболее короткая часть. Все банально и просто - на Землю нападают Триклопсы (Triclops), воинственно настроенные инопланетяне, подыскивающие себе новый дом. Им противостоит доблестная американская армия, которая, как обычно, стоит на страже мира и порядка. Короче конфликт налицо. Вам же остается принять одну из противоборствующих сторон и... вперед на мины, э-э-э, точнее на танки.

■ Примерно так будет выглядеть гибель вашего бронированного друга. Впечатляет, не правда ли? А ядерный взрыв раза в три больше...



Если вы еще не поняли, то воевать вам придется, сидя в боевой машине. У землян это, конечно, бронетехника: быстрая Mk2 Merkava, универсальный M1A2 Abrams и тяжелая гаубица M-109 A6. Пришельцы, как и положено, щеголяют на биомеханических монстрах: маневренном Hover'e, двуногом аналоге

AT-ST из Star Wars и могучем четырехлапом крабе-переростке. Отличия машин просты: первый тип быстрый и маневренный, но с хиленькой броней и слабой пушкой, второй - средний вариант, а третий - настоящий Джагернаут, только с черепашей скоростью. У каждого танка, кроме основного оружия (пушки), можно установить и вто-

ростепенное, подбираемое на поле брани. Его разнообразие радует глаз: огнеметы, реактивные ускорители, всевозможные ракеты, силовые поля и т.д. Соответственно модельный ряд землян принципиально отличается от инопланетного и невозможен для применения чужаками (обратное правило также верно). О балансе оружия точно судить не берусь, но, на мой взгляд, за инопланетян играть проще.



Михаил Разумкин

7

Гремучая смесь Outrigger и Tokyo Wars с качественной графикой и недостатком - отсутствием офлайн-режима для двух игроков.

Сергей Амирджанов

7

Симпатичное переосмысление идей замечательной игры Tokyo Wars, с двумя (!) новыми уровнями и массой онлайн-наворотов.

Дмитрий Эстрин

7

Сравнительно легкомысленный action, который может заинтересовать владельцев Dreamcast весьма и весьма неплохой графикой.

Максим Заяц

8

Dreamcast упорно не хочет уходить в историю, и пока на этой консоли выходят такие проекты, ей без труда удастся удержаться на плаву.

29
средний балл
7,2

Всего существует три режима игры. Первый "Arcade" предназначен для одного человека и скорее всего наскучит вам уже после первого часа. Его смысл прост - кооперируйтесь с однополчанами и дави гадов, только не забывай подбирать аптечки и power up'ы. Идет отсчет времени. Завалил врага - плюс 10 секунд, завершил бой - получи бонусы за точность стрельбы, командную игру и потраченные жизни. И так пока не кончится время. Но все дело в том, что в этом режиме есть только три уровня, пусть больших и красивых, пусть максимально интерактивных, но всего три! Вашингтон со своим Капитолийским холмом, Токио с неоновыми рекламами, пагодами и торговыми лавками и база пришельцев на каком-то островке в Тихом океане. После третьего повтора ничего более разумного, чем нажать на кнопку "Quit", в голову не приходит. Второй режим тоже рассчитан на одного игрока, но принципиально отличается от предыдущего. Видимо из-за того, что он постепенно вводит вас в суть игры, его назвали "Tactics". Этот режим состоит из более чем тридцати миссий, разделенных на четыре сценария. После прохождения определенных частей, вам открывается доступ к следующим, а в финале вас ждут пять видео роликов. До финала добраться чрезвычайно сложно, зато играть стало намного интересней. Для каждой миссии вам придется выбирать наиболее оптимальный танк и маршрут, ваши жизни сократятся до трех-пяти, а аптечки и power up'ы больше не



Вашингтон. Кругом американские флаги и инопланетные захватчики. Так же слева синее железобетонная, пульсирующая конструкция чужих.

испытать, хотя мой Dreamcast без проблем выходит в сеть, да и онлайновые режимы PSO и UT работали исправно. Не знаю в чем причина сбоя с AFO, поэтому расскажу о нем по впечатлениям моих заокеанских коллег. Итак, игра предусматривает возможность одновременного сражения до восьми человек, однако для ва-



И на десерт несколько лестных слов о графическом исполнении игры. Американцы это называют "solid graphic", я же скажу - это на самом деле очень круто. Во-

Особенно радует возможность практически полного разрушения окружающей действительности: здания, припаркованные машины, заборы, деревья, все можно сровнять с землей или по крайней мере проехать через них.



будут вываливаться вам под ноги. Зато на поле появятся юниты поддержки, где периодически можно будет восстановить силы. Не обойдется и без оборонительных сооружений: например, пушки противника вы запомните надолго...

Но самый интересный режим - это "Online". Сразу оговорюсь, мне так и не удалось самому его

шего нервного благополучия наиболее оптимальным является вариант "двое надвое". Существует три стандартных режима: "death-match", "flag" и "fortress". Первый, думаю, пояснять не надо. Второй длится на время, и побеждает команда, которая дольше удерживала флаг. В третьем одни обороняют крепость, а другие нападают.

SPORT

Хроника событий

13 сентября прошли соревнования турнира на кубок Pentium 4.

ONLINE

Sung Chul Byun

Стратег из Кореи

Legend of Mir

Еще одна Massively Multiplayer Online RPG

GameDale

Сделай свою игру!

Download

Только несерьезные программы. которые будут мешать работать и учиться

ТАКТИК

Max Payne

Финальная серия приключений Макса.

Commandos 2

Первые советы по прохождению нового шедевра Pyro.

Anachronox

Сможет ли Слай Бутс победить властителя преступного мира Дэтту?

Red Faction

Тема лекции: "Противоречивый и неординарный проект Red Faction и его прохождения."

КОДЫ

ПИСЬМА

Хроника событий

13 сентября прошли заключительные соревнования турнира на Кубок Pentium 4. Интрига, длившаяся почти два месяца, завершилась. Финальная встреча прошла в Манеже в рамках выставки IT-Формат. Хочется сказать большое спасибо крупнейшему российскому производителю компьютерной техники — компании Formoza — за четыре современных мультимедийных компьютера, оснащенных процессором Pentium 4 (приз за первое место), и мировому лидеру в области информационных технологий — корпорации Intel, — без которой компьютерный спорт был бы просто невозможен. Будет также не лишним напомнить о том, что наш журнал выступил информационным спонсором данной акции.

Warrior

www.cyberfight.ru

Для многих лето — это пора отпусков, но не для тех, кто увлечен компьютером и играми. Такая молодежь провела это лето под флагом отборочных соревнований на один из самых громких и масштабных турниров СНГ по компьютерному спорту — **Кубок Pentium 4**, который организовала компания Intel. Официальной игрой турнира был выбран **Counter Strike** как самый популярный и перспективный командный FPS.

23 июля состоялась пресс-конференция, посвященная открытию **Кубка Pentium 4**, компьютерному спорту и роли компании Intel в его развитии. Открыл ее менеджер по связям с общественностью в странах СНГ и Балтии компании **Intel Technologies Inc.** Александр Палладин.

Далее выступили:

- директор по маркетингу потребительского рынка в Восточной Европе, на Ближнем Востоке и Африке **Intel Technologies Inc.** Егор Яковлев;
- заместитель главного редактора компьютерного журнала **Mega Game** Алексей Котко;
- начальник отдела маркетинга компании **Formoza** Елена Самойлова;



— генеральный секретарь ФКС России Константин Сурконт.

В итоге были выбраны 7 городов России, Украины и Белоруссии: Москва, Санкт-Петербург, Екатеринбург, Самара, Орел, Днепропетровск и Минск. В этих городах прошли отборочные турниры:

Москва, клуб **"Кентавр"** — 21-22 июля. В чемпионате приняли участие 22 команды из Москвы, Санкт-Петербурга, Ангарска, Киева и Орла. Общее количество игроков, принявших участие в чемпионате, составило 110 человек.

После упорных и интереснейших боев, на которых присутствовала масса бо-



льщиков, в игре осталось 6 команд. По итогам этого турнира они попали в полуфинал **Кубка Pentium 4**:

- 1 место — **WnR [Москва]**
- 2 место — **Union [Москва]**
- 3 место — **net [Москва]**
- 4 место — **Bunker [Киев]**
- 5 место — **CyberZone [Москва]**
- 6 место — **c58 [Москва]**

Ангарск, клуб **"Millenium"** — 28 июля. В чемпионате приняли участие 8 команд из Ангарска, Иркутска, Братска и Красноярска. Общее количество игроков, принявших участие в чемпионате, составило 40 человек. По результатам турнира в полуфинал прошли 3 команды:

- MnM [Ангарск]**
- PGP [Ангарск]**
- Puls [Красноярск]**

Екатеринбург, клуб **"Мегадром"** — 12 августа. В чемпионате приняли участие 8 команд из Тюмени и Екатеринбурга. К сожалению, не смогли участвовать команды из Ижевска, Челябинска и Перми. Общее количество игроков, принявших участие в чемпионате, составило 40 человек. По результатам турнира в полуфинал прошли:



- MaZe [Екатеринбург]**
- 4k [Екатеринбург]**
- Camelot [Тюмень]**

Санкт-Петербург, клуб **"M19"** — 16 августа. В чемпионате приняли участие всего 6 команд. Все они были из Санкт-Петербурга. В итоге в полуфинал прошли три команды:



- M19 [Санкт-Петербург]**
- Arctica.Undead [Санкт-Петербург]**
- T33 [Санкт-Петербург]**

С учетом высокого уровня игры в Питере, иногородних гостей не было.



Орел, клуб **"Game City"** — 18 августа. В чемпионате приняли участие 12 команд из Москвы, Калуги, Воронежа и, конечно же, Орла. Всего в чемпионате участвовало 60 человек. По результатам турнира в полуфинал прошли 3 команды:

- AC-7 [Москва]**
- LT [Москва]**
- VIP [Москва]**

Как видите, столичные гости забрали все первые места.

Самара, клуб **"Портал"** — 24 августа. В чемпионате приняли участие 15 команд, практически все из Самары и области. Всего в чемпионате участвовало 75 человек. По результатам турнира в полуфинал прошли 3 команды:

- RB [Самара]**
- SNW [Самара]**
- sGr [Самара]**

Днепропетровск, клуб **"Кибер Мир"** — 25-26 августа. В чемпионате приняли участие 19 команд. В течении двух дней почти 100 человек боролись за выход в полуфинал. В чемпионате приняли участие представители разных городов — Киев, Одесса, Симферополь, Санкт-Петербург — а также лучшие команды Днепропетровска. В итоге, отборочные туры прошли три команды:

- Arctica.cT [Санкт-Петербург]**
- CW [Днепропетровск]**
- xb [Киев]**

Минск, клуб **"Matrix"** — 25-26 августа. В чемпионате приняли участие 32 команды из Минска, Солигорска, Бреста, По-



лоцка, Витебска, Новополоцка, Могилева, Молодечно. Это был самый посещаемый квалификационный турнир, в котором участвовало 150 человек. В итоге, в полуфинал прошли три команды:

- sTealth-1 [Минск]
- Matrix-1 [Минск]
- eXistenZe [Минск]

Последний квалификационный турнир прошел 8-9 сентября в московском клубе "Корона". В итоге, в полуфинал вышли 30 команд. Подводя итог квалификационных турниров, стоит отметить размах, который они приобрели. Всего в них приняли участие более 800 человек.

Теперь перейдем к полуфинальной стадии турнира, которая проходила с 11 по 12 сентября в Москве, в клубе "Кентавр".

11 сентября стало долгожданным днем для многих любителей **Counter Strike**, а также для профессиональных команд, которые прошли отборочные игры в 8 городах России, Украины и Белоруссии. В итоге, на турнире были представлены команды из 10 городов. Полуфинальный тур прошел в известном московском клубе "Кентавр". На чемпионат приехали все, кто прошел отборочные туры. Таким образом, собралось 30 команд, которые были разбиты на 8 подгрупп.

Техническая база клуба позволила проводить чемпионат на 8 игровых полях, что дало возможность одновременно играть всем группам. Были настроены два больших экрана обсервера, которые позволили болельщикам следить за играми на обоих этажах "Кентавра", не мешая участникам.

О том, как прошел первый день чемпионата, вы можете прочесть здесь — <http://pentium4cup.ru/articles/0010.shtml> Не хочется обременять вас огромным количеством цифр. Можно отметить, что при хорошей организации самого игрового процесса не было никаких пререканий в ходе чемпионата. Думаю всем, кто когда-либо проводил соревнования или был их участником, известно, что не один

чемпионат не проходит без задержек. Подобные задержки были вызваны тем, что в некоторых группах команды практически одинакового уровня очень много переигрывали, так как "ничьих" быть не может. Приведу пример:

- AC 7 def HR at de_prodigy 10:10, 5:5, 5:5, 5:5, 5:3
- Game 1: AC 7 [Terrorist] def HR [Counter Terrorist] 10:8
- Game 2: AC 7 [Counter Terrorist] lose HR [Terrorist] 5:10

После 4 переигровок победила команда **AC7**.

Первый игровой день был завершен. Сталось 8 команд, из которых были сформированы уже 4 группы. Соответственно, во второй день для каждой группы было предоставлено два игровых поля. 12 сентября как заключительный день полуфинального тура был очень ответственным для всех участников, так как именно тогда должны были определиться 4 команды, которые проходили в финал.

Второй день начался сбором всех команд перед "Кентавром" в 10.00, а уже в 11.00 начались первые игры. За второй день чемпионата прошли 3 тура. Было очень много интереснейших игр. Средние и большинство сильнейших команд СНГ выясняли отношения, держа в руках калаш и "калаши". Многие игры заканчивались в один раунд, победой противника буквально за несколько секунд до конца. В этот день "Кентавр" был заполнен только одним звуком: "Terrorist Wins". ;)

Не секрет, что последний решающий тур проходил поздно ночью, но он должен был пройти. И вот последняя группа была определена. В нее вошли 4 команды:

- CyberFight [Москва]
- WnR [Москва]
- M19 [Санкт-Петербург]
- Arctica.Undead [Санкт-Петербург]

Именно эти команды прошли в финал **Кубка Pentium 4**, который проходил в Манеже 13 сентября.

Выставка "IT-Формат", организованная корпорацией Intel и компанией "Формоза", в 10 утра ждала гостей — участников финала. Все началось с представления команд зрителям и массе журналистов из разных компьютерных изданий и с телевидения. Программу вел известный шоумен Николай Фоменко, то и дело подогревавший зрителей своими коварными вопросами. ;) После этого команды, игравшие за 3-4 место, уехали



e-shop

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

Интернет-магазин с доставкой

NEW

Game Boy Advance
\$169.99



НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ КАРМАННЫХ ПРИСТАВОК

ИЗМЕНИЛСЯ ТЕЛЕФОН

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

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

DC	\$139.99	NOBVA ЦЕНА	\$65.99	\$24.99	\$45.99
	DreamCast (US)	NEW	DC-US)Phantasy Star Online 2	Клавиатура для DC	(DC-US) Floigan Brothers
N64	\$95.99		\$79.99	\$29.99	\$49.99
	(N64-US) Pokemon Stadium 2		(N64-US) Mario Party 3	(N64-US) Mystical Ninja	(N64-US) Fighter's Destiny II
GBA & GBC	\$95.99		\$19.99	\$39.99	\$25.69
	Game Boy Color		GB Power Handles	(GB Color) Daikatana	(GB) Pinocchio
PS One	\$39.99		\$63.99	\$63.99	\$63.99
	Power Pack EX		(GBA) Tony Hawk Pro Skater 2	(GBA) Earthworm Jim	NEW (GBA) X-Men: Reign of Apocalypse
	\$129.99		\$9.99	\$65.99	\$5.99
	(PSX-PAL) PS One		(PSX-PAL) Formula One 2000	(PSX-US) Final Fantasy Chronicles	(PSX-US) Nanotek Warrior



в московский клуб "Грифон", а главные претенденты на 4 компьютера (Intel Pentium 4-1700, 256 MB, MB Intel socket423 i850, HDD 20,4 GB Quantum, Asus AGP Geforce 2 MX 32 MB, DVD-ROM 16x Sony, Sound card Genius SM/Live, Ethernet card, Case midtower INWIN s-508) играли на выставке, собрав у стенда корпорации Intel большую толпу болельщиков. И вот они, долгожданные 40 минут игрового времени, решающие, кто же займет первое место.

Game 1: CyberFight [Terrorist] vs M19 [Counter Terrorist] at de_aztec
Game 2: CyberFight [Counter Terrorist] vs M19 [Terrorist] at de_aztec

В результате московская команда CyberFight выигрывает большой чем-

пионат, второе почетное место достается не менее именитой команде из Санкт-Петербурга – M19. В 15.00 на центральной сцене выставки "IT-Формат" было проведено награждение:

- 1 место – CyberFight [Москва]
- 2 место – M19 [Санкт-Петербург]
- 3 место – WnR [Москва]
- 4 место – Arctica.Undead [Санкт-Петербург]

Что можно сказать за завершение – этот турнир запомнится надолго участникам, организаторам и тем, кто просто следил за его ходом. Хочется еще раз поблагодарить всех тех, кто приложил массу усилий для его подготовки и проведения.

Начало осени было ознаменовано еще одним крупным событием в игровом мире. На этот раз речь идет об игре

StarCraft. Закончился третий тур соревнований **KBK (Knight Bridging Korea)** по **StarCraft**. Коротко о правилах. Турнир проводится по локальной сети для участников из Кореи и по сети Интернет для участников из всех других стран. Причем корейские игроки могут принимать участие и в онлайн-овых соревнованиях наравне с иностранцами. По результатам отборочных в первый тур онлайн-соревнований вышли 192 человека, из них пятеро российских игроков: **orky.Asmodey**, **orky.Ghost**, **orky.Brat** (aka **Flash**), **orky.Soul** и **orky.Ranger**. После второго тура количество участников сократилось до 32, а из наших осталось трое: **Asmodey**, **Ghost** и **Brat**. А дальше организаторы ввели странное новшество в правилах. **KBK** решили разбить 32 участника на четыре группы "по месту проживания". При этом Россия попала в группу вмес-

те со странами Азии. :) В каждой группе – олимпийская система. И только один спортсмен из группы (всего их четверо) попадает на финальные игры в Корею. Также туда проходят 12 корейских спортсменов по результатам местных LAN-игр.

Трое россиян, фактически сильнейших "старкрафтеров" мира, оказались в одной группе. **Ghost** отсеял **Brat'a** в полуфинале группы, а в финале встретился с **Asmodey'ем**. Победил **orky.Asmodey**.

Заметим, что если бы все трое наших оказались в разных группах или система проведения третьего тура была иная, то, скорее всего, финал **KBK** стал бы российско-корейским турниром. :) А сейчас в Корею поедет только Асма, и мы желаем ему удачи. Да и еще Приз за первое место – около 15 000 долларов.



Корея – страна восходящего Старкрафта

Karma

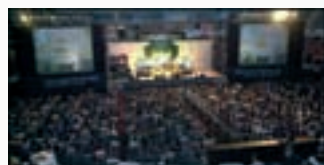
www.cyberfight.ru

Одной из самых распространенных, популярных, интересных и зрелищных игр на сегодня является творение компании **Blizzard – Starcraft: BroodWar**. Я не знаю ни одного человека, который не слышал бы об этой эпохальной (не побоюсь этого слова) игре.

В то время, когда единственным крупным чемпионатом по **Quake** был турнир, организованный самим Ромеро, в Корею начало набирать обороты **StarCraft-движение**. Сначала это была просто очень популярная игра. Однако вскоре компьютерные клубы стали расти, как грибы. Сейчас нигде в мире нет такого количества клубов на единицу площади, как в Корею. В городе с населением в 5.000.000 жителей существует 5000 компьютерных клубов. Это в 200 раз больше, чем в Санкт-Петербурге и Москве. Затем, видя столь интенсивный рост интереса к этой игре, некоторые компании начали использовать ведущих игроков для рекламы. Они выступали по телевидению и давали интервью. Поднимался ажиотаж, у каждого из лучших игроков появились фанаты – в общем, стало очевидно, что эта отрасль может быть очень прибыльной. Как следствие, появились различные лиги. За участие в них необходимо было внести некую сумму, подчас непосильную для обычного игрока. По этой причине, а также из-за растущего оборота маркетинга и рекламы, стали появляться профессиональные игроки и команды. В среднем, первое место в какой-либо лиге (а длятся они примерно около месяца битв в Интернете с последующим "живым" финалом) – это 10 000 долларов призовых денег. Второе и третье – примерно на

такую же сумму. Откуда берутся деньги? Очень просто. В настоящее время финалы крупных лиг проходят уже не в клубах или на презентациях, как раньше. Существуют специальные помещения, которые иначе, чем "стадион для **StarCraft**", я назвать не могу.

Во-первых, вместительность трибун – 8-10 тысяч человек. А каждый человек – это билет. Во-вторых, большая площадка для комментаторов, обычно их 2-3 человека. Их функция абсолютно идентична функции футбольного обо-



зрвателя. Шоу, разворачивающееся во время финальных игр, потрясает воображение. Представьте себе: трибуны, сцена, на сцене два молчаливых сосредоточенных игрока – два мастера своего дела, над каждым из них висит плазменный телевизор с диагональю экрана около 10 метров (а бывает и больше)... Все зрители, затаив дыхание, следят за каждым движением "gosu" – мастеров. Кстати, игроки перед матчами наряжаются в специальные костюмы для большей зрелищности. Костюмы очень стильные, большинство из них имитируют юниты из игры, но есть и оригинальные. Однако все соответствует тематике **StarCraft**. Даже в такой мелочи подход "с умом" приносит серьезные плоды. Но лиги – это только внутренние корейские соревнования. А ведь в **StarCraft** играют и у нас, и в Америке – во всем мире! Поэтому, наконец, кому-то в голову пришла замечательная идея превратить следующую лигу в нечто особенное – а именно, в чемпионат по приглашениям. Естествен-



но, для продвижения корейских игроков и повышения их шансов на турнире количество иностранцев было ограничено. Конечно, и до корейских чемпионатов были международные соревнования. Например, **PGL – professional game league**. Но они не могли похвастаться ни массовостью,



ни достаточно высоким средним уровнем участников, в отличие от серьезных корейских турниров. Действительно, известные профессионалы из Европы и Америки были разбиты не самыми сильными корейцами. Произошел естественный отбор: кто-то, проиграв, забросил игру, а кто-то, как, например, всемирно известный **X'Ds Grrrr**, стал "прогеймером". То есть стал жить игрой, зарабатывать ею на жизнь. Сейчас в Корею более

двух десятков супер-прогеймеров, которые получают очень немало, особенно в случае выигрыша на турнире. Во всем мире наберется еще 5-9 игроков такого же класса. Собрать их вместе и выяснять отношения в игре пробовали многие. Одним из самых известных турниров стали соревнования, организованные Национальным Банком Кореи. Большие финансовые ресурсы позволили провести огромную подготовительную работу еще до турнира, который по традиции проводился в две стадии – набор очков по



Словарик Геймера

Gosu — Сильнейший игрок, учитель.

Chobo — Слабый игрок, ученик.

Nasu — Безнадёжный неудачник.

Забить — Забросить, прекратить заниматься чем-либо.

Решать — Выигрывать с сильным перевесом.

LOL — сокращение от lot of laughter — громкий смех.

Hf — Have fun — пожелание веселой игры.

Gl — Good Luck — пожелание удачи перед игрой.

GG — Good Game — признание поражения — знак окончания игры.

Go-Go — Предложение начать что-либо. Как и большинство игровых сокращений, рождено плохим знанием английского.

Интернету и приглашение лучших игроков на финальную часть в Корею (бесплатно). Назывались эти соревнования **КБК** — **Knight Bridging Korea**.

Название довольно патристичное. В геймерской же среде все говорили просто — “ка-бэ-ка”. Турниров КБК было не так уж и много. В них есть свои минусы, как то: накапливающаяся усталость игроков, полностью субъективный посев, и еще несколько мелочей. Однако положительные качества все перебивают. Начнем все с того же “game place”, так сказать, “места для игры”, которое я вам уже описывал.



Продолжить следует большими призами, хорошо продуманными изменениями в картах и большим ажиотажем в телевизионном эфире (игры финала демонстрируются по нескольким каналам одновременно). Представьте себе: вы включаете ОРТ и видите теннисный матч “Кафельников — Сампрас”.



Камера следует постоянно за Сампрасом. Вам это не нравится, и вы переключаетесь на РТР, где тоже демонстрируют этот матч, только камера “зависла” над кортом. Вам и это не нравится, но, наконец, на канале НТВ вы находите трансляцию матча, где камера следит только за нашим Женей Кафельниковым. Вот так примерно освещается турнир **КБК** в Корею. Кстати, на последнем турнире **КБК**, который сейчас в самом разгаре, наш российский игрок (**orky**) **Asmodey** — один из тех четырех, кому оплачивают поездку в Корею и проживание в отеле. В предыдущих сезонах Асмодей не входил в число лучших только по одной причине: в нашей стране не было спонсоров, так что даже 10-20 долларов (взнос за регистрацию **Nick Name** для участия в отборочных играх) могли стать пробле-



мой, не говоря уже о тренировках и хорошем соединении, необходимом для высококлассных игр. В то же время в Корею существуют даже специальные женские команды. Для них на турнирах, в том числе и на **КБК**, есть специальный разряд — **womens part**.

Нам остается только трудиться, стараться и надеяться на удачу, чтобы

достичь корейского уровня развития в современном компьютерном спорте. И пока не наберется достаточное количество спонсоров, это будет для нас недостижимой мечтой. Давайте же если и не помогать, то хотя бы не мешать развитию киберспорта в России.

e-shop

http://www.e-shop.ru

e-mail: sales@e-shop.ru

ПОЧУВСТВУЙ СИЛУ!!!

PlayStation 2-US - \$439.99
PlayStation 2-PAL - \$399.99

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

\$79.99		(US) Extermination	\$79.99		(US) Onimusha Warlords	\$65.99		Warriors of Might and Magic	\$99.99		Time Crisis II с пистолетом
\$79.99		(US) Twisted Metal: Black	\$79.99		(US) Ico	\$75.99		Star Wars: Super Bombad Racing	\$79.99		Silent Hill II
\$65.99		(US) Mega Memory Card 16 MB	\$49.99		Hard Carrying Case	\$49.99		(US) DVD Region X (позволяет проигрывать DVD фильмы всех зон)	\$21.99		Горизонтальная подставка под приставку

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



SUNG CHUL BYUN — СТРАТЕГ ИЗ КОРЕИ

Хоть последнее время я по большей части играю в Unreal Tournament, но в душе я все-таки стратег. Это у меня еще со времен Warcraft'a. Увы, работы сейчас у нас в редакции много, а далеко не в каждом жанре можно "сыграть по быстрому". В частности, в RTS играть так не интересно, вот и приходится наступать на горло собственной песне и одновременно завидовать тем, кто имеет возможность оттягивать в StarCraft или AoE по настоящему — часами...

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

dolser@gameland.ru

Когда-то в стратегических играх рулили россияне. Вот, скажем, в шахматах — все чемпионы были наши. Теперь не так. Похоже, Азия готова доказать свое лидерство и в играх. Вспомним хотя бы легендарного Thresh'a — спонсируемого самим Microsoft'ом геймера-профи (играет в DOOM и Quake, клан DeathRow). А ведь этот 21-летний американец по имени Деннис Фонг (Dennis Fong) родился в 1977 году в Гонконге!.. А его извечный соперник Immortal?! Его, оказывается, на самом деле-то зовут Курт Шимада (Kurt Shimada) и он — этнический японец.

И если теперь я спрошу вас, а из какой части света — Европы, Америки, Азии или Африки — "происходит" самый крутой на Battle.net клан Z-ZONE, то вы, несомненно, дадите правильный ответ: "Из Азии!". И не ошибетесь.

Читайте интервью с членом Z-ZONE Sung Chul Byun'ом, корейцем двадцати одного года от роду...

? Как появился клан — Z-ZONE, сайт клана, сколько человек в клане, чем занимаетесь?

Z-ZONE появился 3 года назад. Его создали 3 человека: Khan, Lim и Kyo. Это были одни из лучших профессиональных геймеров в то время.

? Ваш лидер — Khan?

Да. Но сейчас SoO, Spunky, Kos лучшие игроки в клане. В нашем клане 100 человек, но только 40 активных. Мы встречаемся раз в два месяца. Z-ZONE один из лучших кланов Battle.net

? Где вы встречаетесь?

Мы все живем рядом, в Сеуле.

? Что ты думаешь о профессиональной игре в Старкрафт? Ведь Старкрафт в Корею стал спортом?

Профессиональная лига в Корею сильно развита, но есть еще некоторые недостатки. Например, прогеймеры не очень хорошо оплачиваются и лиги организуются не всегда хорошо. Но улучшения налицо. Знаменитые игроки, такие как SlayerS_BoxeR' влияют на улучшения условий для фанов и игроков в профессиональных лигах.

? Что ты думаешь о победе Chr'h над Slayers_BoxeR'ом? Chr'h действительно лучше играет чем BoxeR?

Стиль BoxeR'a — раздражать противника, используя много Dropship'ов, но в затяжной войне его стратегия не рулит, из-за этого он проигрывает. Chr'h один из самых быстрых игроков в мире, он контролирует мини-карту так хорошо, что замечает все BoxeR'ские Dropship'ы, он также знает стиль BoxeR'a, что позволяет

легко выигрывать эти игры. Chr'h — очень сильный игрок, с ним очень трудно играть.

? Что скажешь про поездку в Китай, а также о 4-х играх с легендарным Grrr?

Это были показательные игры для китайских фанатов БВ. Я очень устал, во время игр с ним и китайскими игроками. Сейчас я могу вспомнить только одну игру с Grrr, на LT: Остальные игры я не помню...

? Как ты себя чувствуешь в окружении своих фанатов? Не боишься не оправдать доверия?

Я уже имею опыт игры в больших турнирах, на которых присутствует много фанов. Нервно начеку лишь в редких случаях, и тогда совершаю глупые ошибки. Я помню, что действительно был на нервах, когда поменял спонсора и играл на большом турнире.

? Кого из прогеймеров ты уважаешь? С кем ты обычно играешь 2x2 и кого ты считаешь достойным противником?

Мне кажется, что [z-zone]SoO один из лучших прогеймеров в клане. Я предпочитаю играть в тимплэй с [=N2=]Rookie, так как с ним я выиграл много турниров 2x2, с участием сильных игроков. Так же я часто играю в тимплэй с SoO. Кстати, я проверяю свои страты и билд-ордеры на Game server'e под другим ником и с незнакомыми игроками.

? Любимая раса, любимый юнит и карта?

Конечно, Зерги... я люблю использовать зерлингов и гидр, но очень люблю Му-талисков. У меня нет любимых карт, но на турнирах Ongametnet мне нравилась карта "DarkStone", потому что я никогда не проигрываю на ней.

? Что нужно чтобы стать "Gosu": раса, удача, практика, скилл или опыт?

Наиболее важна удача, затем — скилл, практика, опыт и, наконец, раса.

? Почему удача на первом месте?

Потому что на престижных чемпионатах собирается много сильных игроков с примерно одинаковым скиллом, и выигрывает тот, на чьей стороне удача...

? Играешь ли ты в какие-либо игры кроме Старкрафта и ждешь ли ты SC 2?

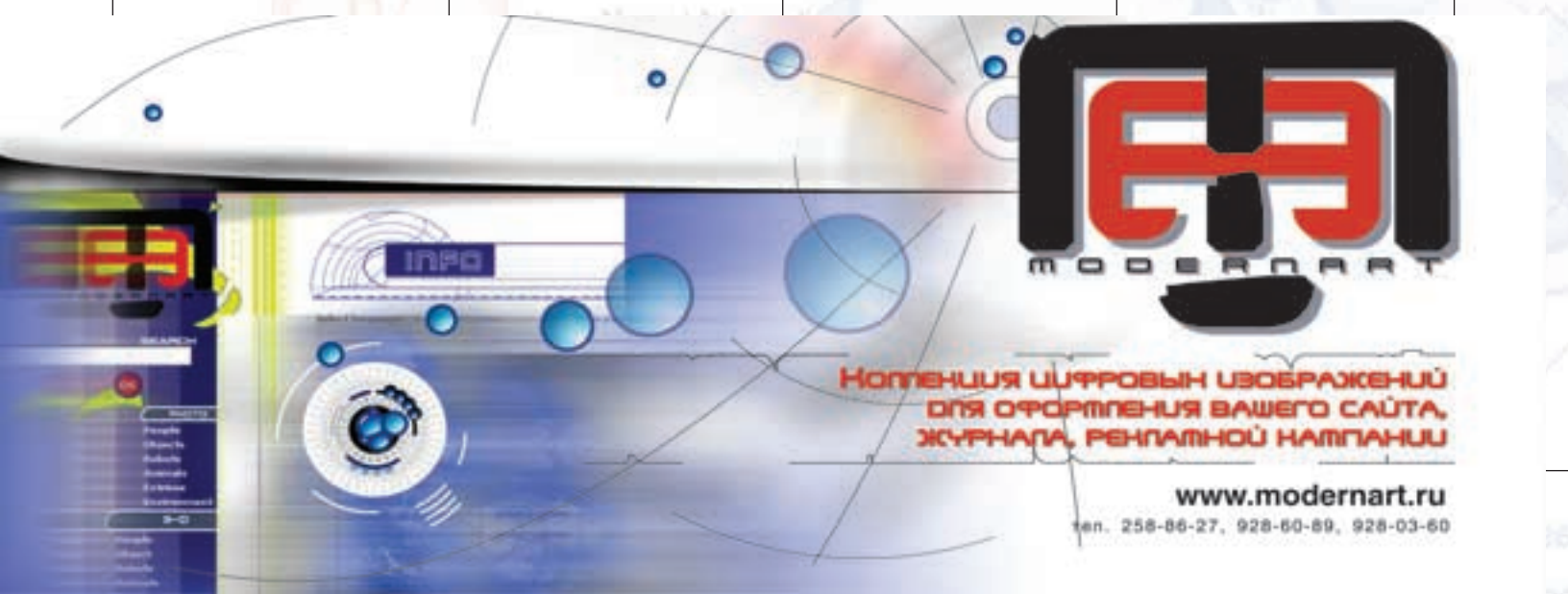
Мне нравится играть в Quake3 и другие 3D шутеры и некоторые корейские симуляторы, которых вы не знаете. Что я ожидаю от SC2? Я надеюсь, что это будет более сбалансированная игра чем SC 1.08, Терране слишком сильны по сравнению с другими расами, я надеюсь, что SC 2 будет без багов и не будет нуждаться в таком количестве патчей

? Какой URL твоего клана и хочешь ли что-нибудь сообщить своим фанам?

www.z-zone.oo.co.kr. Z-ZONE клан является только моим battle.net кланом и не имеет ничего общего с моей профессиональной командой и спонсором. Если вы хотите попасть в Z-ZONE clan, то надо связаться с Khan'ом и пройти трудный тест. Я всегда буду делать все возможное, чтобы быть лучшим, и надеюсь, что мои фанаты останутся со мной до конца моей карьеры.

P.S. При подготовке этой публикации были использованы материалы сайта Blizzard.ru (www.blizzard.ru). Там же есть полный текст русского перевода интервью (http://www.blizzard.ru/interview/byun.shtml).

Оригинал интервью можно найти на http://www.broodwar.co.yu/byun.htm



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

www.modernart.ru

т. 258-86-27, 928-60-89, 928-03-60

Любого обозревателя онлайн-индустрии электронных развлечений, не может не радовать ажиотаж, который складывается в последнее время вокруг именно мультиплеерного сегмента игрового рынка. Крупнейшие игровые издательства, среди которых такие titаны, как Electronic Arts, Sony, Vivendi, начали экспансию, причем с очень сильных и перспективных проектов. Star Wars Galaxies, Planet Side, Motor City Online, WWII online, Anarchy online — эти и многие другие игры значительно изменяют наше представление о мультиплеере, но... только в ближайшем будущем. К счастью, параллельно с грандами разработки в жанре MMORPG ведут и менее известные компании, готовые представить готовые игры уже сегодня. Об одной из таких разработок — Legend of MIR: three heroes — и пойдет речь.

Михаил Хорпяков

sucker@gameland.ru

Финансирование данного проекта ведет крупнейший итальянский издатель Digital Bros (DIB.MI), за плечами которого супер популярный Z: Steel Soldiers (известный в России под названием Z: Стальные Парни). Очевидно, игра при таком раскладе непременно должна отличаться высоким качеством и хорошей поддержкой. Так оно и есть и пора предметно поговорить о различных составляющих проекта.

Легендарные красоты

Legend of MIR (LoM) по сути является классической фэнтези-MMORPG игрой, с положенными жанру атрибутами: огромными пространствами, гигантским числом персонажей, монстров и предметов.

Континент "MIR", основное пространство иг-



LEGEND OF MIR: THREE HEROES

ры, отображается на наших мониторах в 2D перспективе с разрешением экрана 800x600 точек. Естественно, что все объекты мира — от строений и растительности до баночек и скляночек — спрайтовые, но зато какие! Если это дерево — то оно будет именно таких пропорций по отношению к персонажам, каких требует воображение: высоким, с огромной охапистой кроной, под которой может спрятаться ни один подлый супостат (к слову говоря, так на самом деле и происходит). Не менее правдоподобно выглядят всевозможные сооружения, начиная с ветхих полуразрушенных хибар и заканчивая гигантскими храмами и дворцами, окруженными поистине непреступными стенами. Объектов на карте и прочей визуальной мишуры вполне достаточно чтобы, с одной стороны, не обрезать игрока на унылое скитание по однообразным лесостепным прериям, а с другой — не наращивать из-за графики время задержки.

Второй, но от этого не менее важный в оценке графики фактор — это качество и проработанность анимации. Для нашего случая она более-менее соответствует уровню прорисовки — повторимся, очень высокому. Хотя, конечно, с поправкой на "онлайновость": лаги накладывают суровые ограничения на показатель "кадры в секунду".

Отдельного упоминания заслуживают визуальные эффекты. Вот что действительно приятно удивило! С кланцем, грохотани-

Жанр: массовая онлайн-рольпиг
Издатель: Digital Bros
Разработчик: WEMADE Ent.
Интернет:
<http://www.legendofmir.net/>

ем, гулом и трезвоном на наших глазах во врагов летят огненные шары, молнии и прочие неприятности, поражая случайного (или не совсем) свидетеля буйством красок и их оттенков.

Резюмируя вышесказанное, ставлю графике "Legend of MIR" оценку "4" с совсем небольшим минусом за бедность палитры и откровенно серое меню.

MIR'овой gameplay!

Но если визуальная красота — вещь для MMORPG в принципе второстепенная, то игровой процесс требует гораздо более строгого анализа. К счастью, "Legend of MIR" выдерживает конкуренцию и в этом плане. Начать описание геймплея хотелось бы со сравнения с другими представителями жанра. Естественно, когда речь заходит о MMORPG, то мы, прежде всего, подразумеваем Ультиму Онлайн. Несмотря на значительную разницу в возрасте, у обоих проектов есть преимущества и недостатки. Ультима выигрывает прежде всего в разнообразии занятий, в то время как "Legend of MIR" может похвастать лучшим балансом и неплохим решением проблемы PK.

И в самом деле, одной из самых насущных проблем любой онлайн-рольпиг является Player Killing, или убийство одних игроков другими. Если в начале истории жанра никаких решений не предлагалось вообще, то сейчас особенности регулирования PK являются чуть ли не определяющими. В "Legend of MIR" поступили следующим образом. Изначально все игроки имеют "белый статус" (определяется по цвету, которым пишется имя персонажа), означающий практически полную безопасность для общества. Стоит какому-либо субъекту убить себе подобного, как ему за это сразу начисляется сотня так называемых "штрафных" PK points и придается "желтый статус". Если количество PK points перевалит за триста, то игрок получит "красный статус" и

не сможет входить в населенные пункты. Со временем счетчик PK points уменьшается, понижая соответственно статус до исходного. При этом существует система самообороны, когда "защищающийся" за убийство не штрафуются. В общем, система очень хитрая и деликатная, хотя и не до конца совершенная. Например, когда я шутки ради отобрал у мирного охотника шмат мяса, он практически ничего не смог сделать — игроки младших уровней неприкосновенны (естественно, мясо я ему потом вернул). Но в то же время большинство населения "сознательно" и старается самостоятельно расправляться с убийцами.

Ролевая модель "Legend of MIR" менее либеральна, нежели остальные элементы игры. В который раз действует пресловутая цепочка: убили монстра (вариант: выполнили квест) — получили экспу — поднялись на уровень — выучили новое умение. Отличий не столь много, но они все же есть. Во-первых, реальное развитие персонажа начинается с 7 уровня, когда он заполучает свое первое умение. До этого вся игра заключается в охоте на различную живность: петухов, оленей, овец с целью продажи их мяса и получения средств, необходимых для базовой экипировки. Таким образом, "начальный этап" с первого до седьмого уровня позволяет новичкам освоиться в MIR'e и получить необходимые навыки использования интерфейса. Во-вторых, для каждого умения имеется три уровня владения, достигнуть которые можно лишь при определенном собственном уровне персонажа и достаточной практике.

Три героя

Всего в "Legend of MIR" присутствуют три класса персонажей: воин (warrior), маг (wizard) и клерик (Taoist), каждый мужского или женского пола. Класс персонажа влияет на его изначальные характеристики (неизменяемые в дальнейшем) и определяет доступные к изучению умения. Для магов это всевозможные заклинания преимущественно наступательного характера: файерболы, молнии, смерчи и т.д. Воины получают различные спец-атаки: двойные, молниеносные, оглушающие и т.д. Клерики же способны выучить как общественно-полезные умения: массовое лечение, магический щит и пр., так и атакующие заклятья: кислотные "плювки", вызов скелета и т.д.

От скилов и классов плавно переходим к монстрам.

Злобных тварей в "Legend of MIR" просто гигантское количество: йети, пауки, насекомые-убийцы, скелеты, вумы – страшные человекоподобные существа, зомби, зверюлюди и прочие, и прочие, всего – более полусотни разновидностей. Каждый монстр великолепно прорисован и обладает выразительной, действительно отличной внешностью. Разнится и их поведение: если одни особи предпочитают спокойно отсиживаться в тени, то другие не преминут в открытую напасть даже на очень сильного персонажа.

Арсенал

Сражения в игре занимают почти столько же времени, сколько странствования по землям континента. Подвергать врагов экзекуции можно с использованием дистанционного (луки, арбалеты) и холодного (мечи, топоры) оружия, а также уже ранее упоминавшихся магических заклинаний. Спротивляться противники будут аналогично. В наиболее "горячих" точках карты предпочтительно сражаться в группах, особенно состоящих из персонажей разных классов. Естественным следствием групп являются гильдии, орга-

низовать которые "по западному" просто: достаточно придумать название и уплатить один миллион золотых подати. Учитывая то, что не самый плохой меч стоит около двух тысяч золотых, сумма немалая и вряд ли вам удастся самостоятельно ее накопить.

Игра официально поддерживает союзы и войны между гильдиями.

В отношении оружия все стандартно, за исключением строгого разграничения по уровню персонажа: новичок сможет взять в руки разве что бесполезную палку, гордо именуемую "wooden sword", тогда как для среднего игрока ассортимент доступной амуниции включает в себя, помимо мечей, еще и луки, арбалеты и топоры. Правда, стоит отметить, ассортимент этот весьма скуден, и потому является довольно ощутимым недостатком игрового процесса. Остается надеяться на добросовестность разработчиков, пообещавших регулярно добавлять новые единицы в арсенал.

А вот чего в "Legend of MIR" действительно много, так это пространства. Территория игры, представляющая собою часть континента MIR, ограничена на востоке, западе и

юге горными массивами, а на севере – водными просторами. Столица континента – это большой, окруженный гигантскими стенами и водными рвами, город "Bichon Wall", расположен который в центре леса на юге карты. Правда, сразу попасть туда вам не удастся – все новички появляются в двух ближайших к "Bichon Wall" деревушках: "Border Vilage" и "Gingko Vilage". Леса, поля, реки, пустыни, горные хребты, пещеры и подземелья – все это вы также найдете в разнообразном мире игры. И что особенно важно, будь то пустыня, пещера или река – все будет реальным, потрясающих воображение масштабов.

Последние плюсы — 7-ой уровень бесплатно!

Самым выгодным, на мой взгляд, достоинством "Legend of MIR" является ее интерфейс. Нижняя функциональная панель занимает не так уж и много места, хотя при этом содержит ощутимое количество кнопок, датчиков и большое чат-окно. Может показаться, что в целом интерфейс копирует свой аналог из Diablo – вроде бы те же красно-синие колбочки, схожие экраны статистики персонажа, идентичный инвентарь. Но уже в процессе игры станут очевид-

ными отличия: для атаки монстра достаточно один раз щелкнуть на нем и боец станет самостоятельно наносить удары, для применения магии наводим курсор на цель и нажимаем заранее предустановленную кнопку спелла (F1, F2 и т.д.). Благодаря такому оригинальному подходу достигается полное превосходство тактического элемента над аркадным, игровой процесс становится на порядок интереснее.

В настоящий момент пребывание в "Legend of MIR: three heroes" стоит около трехсот рублей в месяц, при этом каждый желающий может получить бесплатный пробный период до достижения персонажем седьмого уровня. Впрочем, скажу вам по секрету, "пробный период" может и несколько подрастать, уровня так до восьмого, девятого... Да и триста рублей – не такая уж и большая сумма для столь солидной игры.

В заключении остается лишь констатировать: на игровом рынке появилась еще одна качественная, интересная MMORPG классического фэнтезийного исполнения, способная успешно конкурировать со многими современными коммерческими проектами аналогичного направления.



Сегодня мы продолжим знакомство с замечательным бесплатным игровым мотором Game Maker версии 4.0, и от теории начнем плавно переходить к практике создания собственной игры.

GAMEDALE: СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!

Дмитрий Ярандин
aka Solid Snake

Но сначала позвольте напомнить кое-что из того, что обсуждалось в предыдущей публикации. Итак, как было рассказано в 101 номере "Страны Игр", следующие вещи играют в системе Game Maker'a важную роль:

- "Объекты": детали, из которых состоит игра;
- "Комнаты": места (уровни), где живут ваши объекты;
- "Спрайты": (анимированные) картинки, используемые для визуализации объектов;
- "Звуки": используются в играх как звуковые эффекты или фоновая музыка;
- "Фоновые изображения": картинки, используемые как фон для комнат.

Вообще-то существует еще один вид системного игрового ресурса – "Скрипты". Обсуждение этого ресурса настолько обширно, что выходит за рамки нашей серии статей, да и не является необходимым для создания полноценной игры. Скрипт представляет собой небольшой кусок программного кода, который номинально может использоваться для расширения возможностей Game Maker'a. Давайте пока отнесем этот раздел к "высшему пилотажу" и начнем работу с более простых и понятных примеров.

Как вы помните, целью этой серии статей является обучение читателей созданию собственной игры на основе Game Maker 4.0. Базой для "уроков" послужили опыт работы с этим мотором (личный и наработки моей группы разработчиков) и, конечно, общедоступная документация и файлы примеров от создателя Game Maker'a – Марка Овермарса.

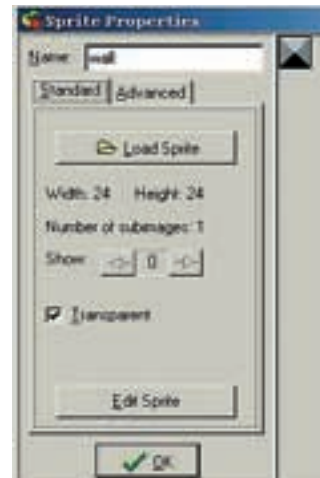
Полагаю, что правильно начинать именно с рассмотрения примеров, благо автор мотора включил в стандартный дистрибутив несколько своих показательных игр. А перед началом любой работы (и создания игры – в частности) неплохо бы четко представить то, что вы хотите получить в качестве результата. То есть определить цель работы и сделать некоторое описание шагов к ее достижению. Привычка делать это поможет избежать в дальнейшем массы ненужной работы и постоянных переделок.

Пример, и, соответственно, наша пробная игра будут предельно просты: мы сделаем комнату, в которой от стены к стене скачет мячик. Игроку надо попытаться кликнуть мышью на мяче, за что он получит определенное количество очков. Выполняя задание по созданию простейшей игры, поставим целью получить начальное практическое (а не теоретическое) представление об игровых объектах, их взаимодействии и игровых событиях.

Надеюсь, невооруженным глазом видно, что для этой учебной игры понадобятся как минимум два объекта – мяч и стена.

Очевидно так же, для визуализации на экране мяча и стены нужны и два различных спрайта. Так же было бы неплохо услышать какой-нибудь звук в тот момент, когда игрок попадает мышкой по мячу.

Если Game Maker 4.0 у вас загружен и уже готов к работе, давайте, пожалуй, начнем с создания спрайтов. Выберите в меню "ADD" (Добавить) пункт "Add Sprite" (Добавить спрайт). Для справки: ту же самую операцию можно выполнить, нажав соответствующую кнопку на панели инструментов Game Maker'a. Откроется форма свойств нового спрайта (Рис. 1).



В поле "NAME" (Имя) введите "wall" (Стена).

Вот тут позвольте мне сказать нечто прекрасно известное программистам, но возможно не очевидное для начинающих любителей игростроения – имена всех спрайтов, объектов, и других ресурсов в игре должны соответствовать следующим требованиям:

- 1 Имя должно быть уникально. В игре не может (и не должно) быть двух спрайтов с одним и тем же именем "wall". Если уж вы хотите сделать две разных стены – дайте их спрайтам имена "wall1" и "wall2".
- 2 Имена состоят из букв латинского алфавита (никакой кириллицы!) и цифр, причем начинаться они должны с буквы.

После того как вы дали вашему первому спрайту имя "wall", давайте загрузим в систему само изображение. Для этого нажмем на кнопку "LOAD SPRITE" (Загрузить спрайт) и выберем любую понравившуюся картинку стены из директории Game Maker'a – /Sprites/Maze.

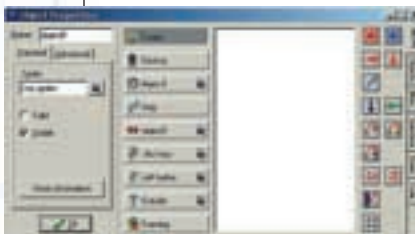
Здесь тоже хотелось бы оговориться насчет того, что Game Maker устанавливается с довольно приличным набором стандартных компонент – библиотекой звуков, различных спрайтов и фоновых изображений. Для последующего создания сложной игры, которая завершит наш курс, понадобится более приличные рисунки, но в качестве первого пробного упражнения и для дальнейших самостоятельных экспериментов – стандартный набор вполне подойдет.

После выбора картиннки, обозначающей блок стены, можно закрыть форму. Ваш первый спрайт готов! Теперь, повторяя все действия, подробно описанные выше, самостоятельно сделайте новый спрайт для мяча. Дайте ему имя "ball".

Теперь добавим звук. Из уже знакомого меню "ADD" выберите команду "Load Sound" (Загрузить звук). Найдите что-нибудь подходящее и проверьте, так ли этот звук хорош, нажав на кнопку "Play". Если выбранный звук устраивает – закройте форму (Рис. 2).



Переходим к самому интересному – нам надо сделать два объекта. Начнем с простого – создадим объект для стены. Из меню "ADD" выберите "Add Object" (Добавить объект). Откроется форма, вид которой может сначала немного напугать своей сложностью (Рис. 3).



Слева вы видите общую информацию об объекте. Начните с того, что дайте объекту подходящее имя и из выпадающего списка выберите тот спрайт, который должен отображать наш объект на экране – "wall". Т.к. стена "плотная" и сквозь нее нельзя пройти, не разбив себе голову, отметьте галочкой пункт "SOLID" (Теперь вам понятно, почему у меня такой странный ник?...). Стена является простым объектом и ничего делать ей не надо, кроме разве того чтобы стоять на месте и ждать пока в нее кто-нибудь врежется. Поэтому больше ничего с этим объектом мы делать не будем. Закройте форму.

Снова выберите тот же пункт меню и создайте новый объект. Назовите его "ball" и назначьте ему спрайт "ball". Мяч не должен быть "плотным", поэтому не ставьте пометку "Solid". Наш мяч должен прыгать по комнате, отскакивая от стен, соответственно надо определить модель поведения для него, описав небольшой ряд событий.

В середине формы – вертикальный ряд кнопок с названиями различных собы-

тий. Нажмите кнопку события "CREATE" (Начальное создание экземпляра объекта). Как видите, окошко этого события пусто – никакого поведения в момент создания объекта пока не предусмотрено. С краю, справа вы найдете вертикально расположенные закладки, обозначающие группы различных событий (их слишком много, чтобы помещать на одну форму).

На закладке "Move" (Движение) найдите иконку с 8-ью красными стрелками и перетяните ее в пока пустое окно, расположенное в середине формы. Это действие заставит наш мяч двигаться в заданном направлении сразу, после того как он будет создан. Как только вы поместите выбранное действие в окно, появится новая небольшая форма, в ней надо будет выбрать – в каком же направлении должен начать двигаться мяч. Если вы нажмете все стрелочки, это будет означать что мяч должен начать движение в случайном направлении, даже вы не будете знать в каком! Скорость (Speed) перемещения можно менять, но здесь все – очевидно, давайте оставим ее равной 8 (Рис. 4).



Закройте диалог.

Теперь надо определить, что же должно произойти с объектом в момент столкновения со стеной. Как вы, наверное, уже догадались (самым усердным из вас догадываться не пришлось, т.к. они помнят этот принцип, подробно описанный в прошлом номере журнала) – за моменты столкновений отвечает другое событие – Событие Столкновения (Collision Event). Найдите на форме кнопку события столкновения (Collision, с двумя маленькими красными стрелками, нацеленными друг на друга) и в выпадающем списке выберите тот объект, столкновение с которым вы хотите обработать – "wall".

Сейчас нам понадобится действие "Bounce" (Отскакивать). Если в поисках нужного действия, вы немного запутались в великом множестве ярких иконок – просто задержите мышью над рассматриваемой иконкой, и получите подсказку о том, что конкретно она делает. Жаль только, что на английском... (Рис. 5)

Найдите действие "Bounce" и поместите его в окно действий события "Collision".

Ну и напоследок, осталось определить, что же должно произойти в тот момент, когда пользователь попадет мышью по мячу (имеется в виду – успеет нажать левую кнопку мыши "на мяче"). Найдите соответствующее событие – "Mouse Event/Left Button" (События мыши/Левая кнопка). Для этого события нам понадобятся два действия: проиграть звук – иконку можно найти в группе действий "Misc." (Прочее) – и изменить счет игры (иконка действия расположена в той же группе). Еще было бы неплохо в-

интернет-магазин с доставкой



Z: Стальные Парни (русская версия)

3D стратегия в реальном времени
в комплект входит полное прохождение

- 

\$21.99

Emperor: Battle for Dune (рус. док)
- 

\$65.99

Operation Flashpoint: Cold War Crisis
- 

\$21.99

Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction
- 

\$79.99

Anarchy Online

у нас свыше 1000 игр

- 

\$62.99

Quake III: Arena
- 

\$19.99

Black & White (рус. док.)
- 

\$18.99

Half-Life: Blue Shift
- 

\$37.99

Ultima Online: Game Time
- 

\$29.99

Startopia
- 

\$25.99

Warcraft II: Battle.Net Edition
- 

\$55.99

EverQuest: The Ruins of Kunark
- 

\$19.99

UO: Third Dawn (рус. док.)

аксессуары для геймера

- 

\$49.99
- 

\$24.99

Fusion Game Pad
- 

\$149.99

Force Feedback Racing Wheel
- 

\$95.00

TBS VideoLogic SonicFury
- 

\$18.99


(OEM) Pilot Mouse
- 

\$225.00

Studio (Miro) Video DC-10 Plus
- 

\$219.99

Palm m105

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

Конкурс на Лучшую Любительскую Игру

“Страна Игр” и GAMEDALE Entertainment предлагают всем желающим принять участие в проводимом конкурсе на лучший любительский игровой проект. Вы можете представить как самостоятельную разработку, так и игру, сделанную в соответствии с рекомендациями Дмитрия Ярандина.

Цель Конкурса — поддержка отечественных программистов-любителей и популяризация созданных ими игровых продуктов.

Условия проведения Конкурса

- 1 Жанр игры — любой.
- 2 К рассмотрению принимаются игры, созданные в период с 1996 года по настоящее время.
- 3 Сроки представления проектов — до 31 декабря 2001 года.
- 4 Оценка проекта осуществляется жюри из представителей редакции “Страны Игр” и группы GAMEDALE Entertainment. Мнение жюри окончательное и обжалованию не подлежит.

Публикация проектов Конкурса

Все работающие игры, представленные к Конкурсу, не нарушающие общественную нравственность и отобранные жюри, будут рецензированы и опубликованы на компакт-диске “Страны Игр”. В специальных разделах сайтов GAMEDALE Online и GAMEDALE Entertainment будут даны ссылки на странички разработчиков.

Для участия в Конкурсе необходимо прислать Заявку на электронный адрес dolser@gameland.ru (с пометкой в поле **Subj/Тема** “Любительская Игра”) включающую:

- 1 Имя автора или название группы разработчиков.
- 2 URL дистрибутива игры.
- 3 Краткое описание игры (укажите название, жанр, операционные системы, год создания, размер дистрибутива, краткий сюжет). По желанию можно указать основные клавиши управления, коды, количество уровней и т.п.
- 4 Два скриншота, представительно демонстрирующие реальные игровые экраны с основными моментами действия (GIF формат, размер файлов до 60 Кб).
- 5 Выраженное автором (владельцем прав) согласие на распространение игры на указанных выше условиях.

Призы

- Гран-при — 3000 рублей
- Первый приз — 1000 рублей
- 2-ое место — 500 рублей
- 3-10-ое место — поощрительные призы (игры, компьютерные аксессуары, футболки и т.п.)

ВНИМАНИЕ: Всем победителям будет предложена работа над игровыми проектами студии GAMEDALE Entertainment (Швейцария)!

Теперь самое приятное – испытание готовой игрушки! Нажмите приятный зеленый треугольник команды “Run” на главной панели инструментов и операций **Game Maker’a** и смотрите, что у вас получилось. Как остановить процесс? По умолчанию (т.е. до тех пор, пока явно не изменено значение или обработка этого события) вы можете остановить игру нажав клавишу “Esc”.

Все работает? Поздравляю!

Вы только что сделали свою первую игру (кстати, с поддержкой **DirectX!**) на моторе **Game Maker**. Я надеюсь, что цель, поставленная нами во втором уроке серии, достигнута – мы попробовали самостоятельно создавать объекты, изменять их свойства и получили представление о том, как легко, методом перетаскивания нужных (и удаления не нужных) иконок действия заставить объекты делать то, что нам нужно.

Если у вас что-то не вышло – не расстраивайтесь, в директории /**Examples** игрового мотора находится стандартный файл примера этой игры. Вы можете изучить его, загрузив файл проекта – “**touch the ball.gmd**”.

Мы расстаемся до нашего следующего “урока”, а потому позвольте дать небольшое домашнее задание. Самостоятельно изучите остальные примеры стандартного пакета **Game Maker**, разберитесь с другими “событиями объектов” и поэкспериментируйте с созданным нами сегодня “**touch the ball**”. Помните, единственное, что ведет создателя игр к успеху – это его собственная фантазия и идеи, которые и будут оформлены в виде конечной программы.

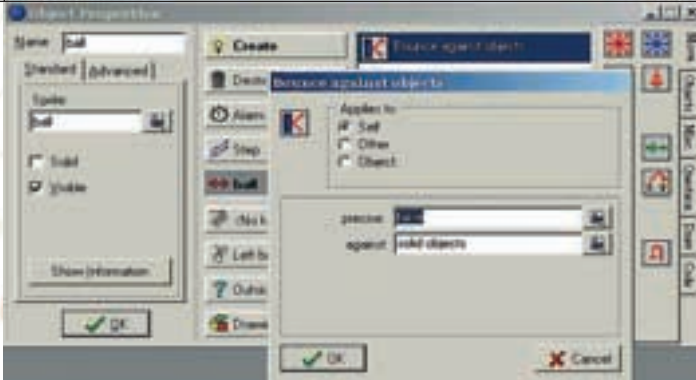


Рис. 5

сти “разнообразие”, и после попадания в мяч, изменить его направление случайным образом, так же как и в событии создания объекта (**Create**) (Рис. 6).

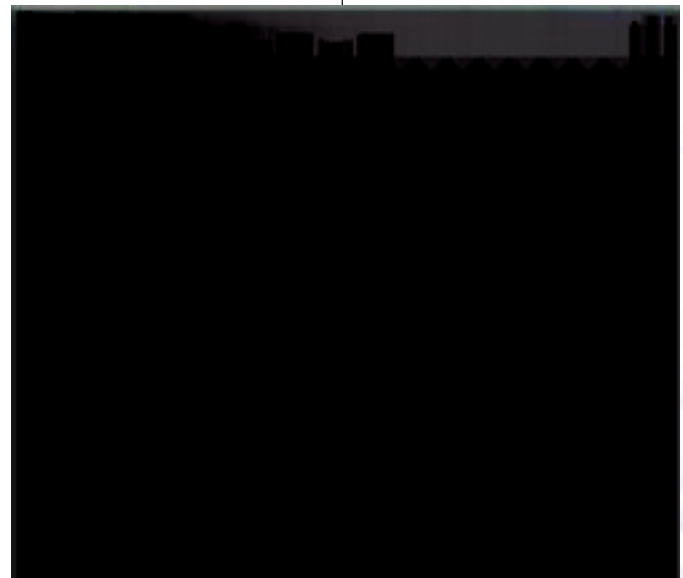
Для проигрывания звука выберите тот звук, который мы создали в самом начале. Добавив действие “**Score**” (Счет игры),

введите в поле появившейся формы “1” и отметьте пункт “**RELATIVE**” (Относительно). Это означает, что 1 будет прибавлено к текущему счету игры.

Наконец-то наши объекты готовы. Остается только создать комнату!

Добавьте новую комнату в игру, выбрав “**Add new room**” из меню “**ADD**”. Справа

вы видите пустую сетку комнаты. Слева – различные параметры и свойства, которые вы можете изменить: название, ширина и высота комнаты. В нижнем левом углу есть выпадающий список всех доступных объектов, которые можно распо-



ложить в комнате. Выбрав объект из списка, и щелкая левой кнопкой мыши в комнате, вы размещаете экземпляр объекта. Нажатие правой кнопки мыши удаляет объект из комнаты (Рис. 7).

Теперь выберите объект “**wall**” и очертите периметр нашей комнаты, так, чтобы мяч не мог выскочить за ее пределы и все время находился на поле. Потом поместите 1 или 2 мяча в комнату. Вроде все.

Выполнение этой домашней работы позволит нам не останавливаться на мелочах в следующем уроке, где я расскажу, как правильно делать анимированные спрайты, задавать размер и т. д. И, наконец, мы перейдем к созданию “**Дипломной работы**” – полноценной игры в стиле “**Super Mario Bros.**”

До новых встреч и не забывайте о Конкурсе на Лучшую Любительскую игру!



DOWNLOAD: НАЧАТЬ И ЗАКОНЧИТЬ В ПЯТЬ МИНУТ!

Обычно в обзорах под заголовком "Download: что-то там..." мы рассказываем о серьезных и полезных программах. Сегодняшняя заметка нарушает эту традицию — речь пойдет не просто о "несерьезных" продуктах, а о программах, которые будут мешать работать или учиться! А может, они и вовсе украдут не один день и час из вашей жизни.

Иван Петрович

petrovich_ivan@mail.ru

Сегодня на повестке дня — небольшие, но очень увлекательные игры, в которые любой начнет играть сразу, а вот закончить этот "процесс" быстро и безболезненно удастся далеко не каждому!..

Уж больно затягивает...

XQ-Balls ver. 1.1 SE

Интернет: <http://www.qixen-r.com>

Размер: 1097 Кб

Оценка: 8

Статус: freeware

Одним из первых на Конкурс Любительских Игр прислал свою разработку Кирилл Тарасов (tarassov@www.com). Его XQ-Balls развивает



нетленные концепции Color Lines, тетриса, "Сапера", и крестиков-ноликов. При этом оригинальная разработка Игоря уместилась в дистрибутив весьма скромного размера (около 1 Мб).

Небольшое игровое поле XQ-Balls (3x3 квадрата) заполняется шарами. Если есть возможность создать шарик, игрок создает его, а компьютер во время своего хода реагирует, создавая свои шарики или пропуская ход. Цель XQ-Balls — достичь Line Limit (сравни с frag limit...), значение которого можно устанавливать самому, заполняя линии в любом направлении (если поставить три шарика "в ряд", то они исчезнут, а вы полу-

чите очко). При этом, шарики игрока отличаются от шаров компьютера не только цветом, но и возможностью "захвата", которая появляется после заполнения линии.

Игра имеет неплохую анимацию и звуковое сопровождение и буквально создана для того, чтобы оторваться от работы (или еще какой-нибудь деятельности) на пару минут и отдохнуть (при этом в нее можно играть часами — все зависит от настроек).

Как и положено для игр подобного класса, системные требования очень демократичны (Pentium 166+, 16 Мб ОЗУ, звуковая карта, мышь). Для установки игры следует распаковать архив в "C:/". Больше всего в игре меня поразило наличие консоли [Shift]+[].

Из недостатков можно назвать отсутствие какого-либо многопользовательского режима, и скромное количество спецэффектов (хотя они и есть).

P.S. Напоминаем, что если вы хотите, чтобы о вашей игре узнали читатели "Страны Игр" и сайта GameLand Online, то шлите заявку на наш Конкурс Любительских Игр (смотри объявление в этом номере журнала).

Виселица ver. 1.2

Интернет:

<http://www.softarea.ru/cgi-bin/download.pl?id=1666=get=0=viselitsa.zip>

Размер: 402 Кб

Оценка: 8

Статус: freeware

Прототипом этой компьютерной игры была классическая, всем хорошо известная, головоломка Не пугайтесь жуткого названия, это никак не связано с убийствами и насилием — цель игры отгадать по известным буквам загаданное компьютером слово.

Отличительная особенность предлагаемой версии "Виселицы" в том, что все слова взяты из орфографического словаря русского языка, а оттого заведомо отгадываются и не содержат ненормативной лексики.



В любом случае, игра поможет и взрослым, и детям пополнить свой словарный запас.

WE Krakout ver. 1.1 build 33

Интернет:

<http://www.wegroup.org/downloads/krakout.zip>

Размер: 1500 Кб

Оценка: 9

Статус: Shareware

Римейк классического арканоида — необходимо разбить все "кирпичики",



удерживая шарик в пределах игрового поля. В процессе игры из некоторых "кирпичей" выпадают бонусы — ракеты, жизни, увеличение биты. Также дополнительные очки игрок получит за убийства мостров.

В игре много звуковых и видеоэффектов, так что и требования к железу не так уж и малы: Pentium II 333MHz и 20 Мб на жестком диске.

Убрать "шароварность" Krakout'a и получить дополнительные уровни к нему можно после регистрации за символические 70-100 рублей (<http://www.wegroup.org/krakout/special.html>).

Alhademic Lines ver. 1.31

Интернет: http://www.alhademic.ru/download/alines_ru.html

Размер: 1440 Кб

Оценка: 8

Статус: Shareware

Alhademic Lines — логическая игра, в которой требуется передвигая по игровому полю шары одинакового цвета, составлять их в фигуры (линии, блоки или квадраты). Собранные фигуры будут исчезать, освобождая место для дальнейшей игры. Одновременно с этим, игроку начисляются

очки. После каждого передвижения шара на поле появляются еще три. Игра идет до тех пор, пока все поле не будет беспорядочно завалено разноцветными шарами.

Alhademic Lines имеет три уровня сложности, отличающихся друг от друга количеством используемых цветов. Кроме этого существует возможность отмены хода, имеются различные режимы подсказок, а также сохранения игры на любом этапе. Эти дополнения были введены специаль-

но для почитателей AL, желающих достичь высокого результата. Дело в том, что на сайте разработчиков ведется Top Chart (<http://www.alhademic.com/alines/topchart.phtml>), куда можно отослать свой результат.



В итоговой рейтинговой таблице определяются 9 лучших игроков в различных сочетаниях по режиму игры и уровню сложности.

Alhademic Lines выполнена с использованием 2 шкурки, так что можно подключать собственные фоны и другие игровые элементы. Стоимость регистрации всего 100 рублей, но перед этим целых 20 дней мы можем "за бесплатно" убедиться в необходимости приобретения этой игрушки...

МАХ РАУНЕ

Советы по прохождению игры на уровне сложности Fugitive

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5427

Максим Заяц

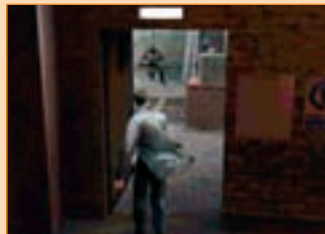
Часть 3: A Bit Closer to Heaven Пролог

Итак, второй опыт употребления "Валькирии". Кошмары Макса не отличаются особым разнообразием: мы вновь оказываемся у него дома в день убийства его жены. И снова — странные краски, изменившаяся перспектива и не совсем знакомые комнаты и коридоры. Открываем дверь в дальнем правом углу "кабинета", пробегаем через небольшую комнату и из "холла" сворачиваем направо в коридор. Из гостиной поднимаемся вверх по лестнице слева, наверху бежим в дверь направо. Странно: теперь повсюду горят свечи... Пробегаем через детскую в дверь налево и в следующей комнате открываем дверь, ведущую в спальню. На секунду перед нами появляется жена Макса — и мы вновь оказываемся в странном "кабинете". На этот раз он охвачен пламенем. На столе лежит письмо ("Макс, ты попал в комиксы... вся твоя жизнь...") и надрыдается самый обыкновенный телефон. Сняв трубку, мы слышим странно знакомый голос. Открываем дверь в дальнем левом углу, и снова оказываемся в кабинете. Еще один телефонный звонок только усиливает стойкое чувство déjà vu. И вновь мы открываем дверь в дальнем левом углу "кабинета", затем пробегаем через небольшую комнату и через "прихожую". Прямо перед нами находится открытая дверь (коридор справа забаррикадирован). Еще одна небольшая комната, еще одна, еще... все причудливо перемешалось в этом кошмарном наркотическом сне. Наконец, поднявшись на второй этаж и свернув направо, мы вновь попадаем в кровавый лабиринт. На этот раз он состоит из трех уровней, между которыми нам придется перемещаться (см. схему). Не

стоит забывать о том, что в этом загадочном месте Макс прыгает гораздо выше и дальше обычного. Наконец, отыскав выход из лабиринта, мы должны сразиться... с призрачным Максом Пейном, который принимает нашего героя за одного из убийц. Одержав победу в этом бою, мы сбрасываем оковы наркотического кошмара.

Глава 1: Take Me To Cold Steel

Отходняк... Паршивое ощущение: тошнит, всего трясет и тянет кого-нибудь убить. Нашу недавнюю знакомую, например. Оружия, правда, маловато — помимо дубинки и ломика удалось отыскать лишь одну "Беретту". Впрочем, внутренний голос подсказывает, что совсем скоро запас этот удастся пополнить. Мы отправляемся на литейный завод "Cold Steel". Подхватив управление игрой, выстрелом разбиваем одну из секций окна в крыше и прыгаем вниз, на ящики. В следующей комнате установлены мины-ловушки. При пересечении одного из лазерных лучей раз-



дается взрыв и мы перезагружаем игру. Сами мины закреплены на стене. Лучший способ борьбы с ними — точным выстрелом сбить один заряд. Разумеется, перед этим нужно отойти на безопасное расстояние — за порог, как минимум. Ну вот, мина уничтожена. Открываем дверь справа и собираем бонусы: одну аптечку, патроны и снайперскую винтовку (на полках у дальней стены), а также гранату (из шкафика спра-

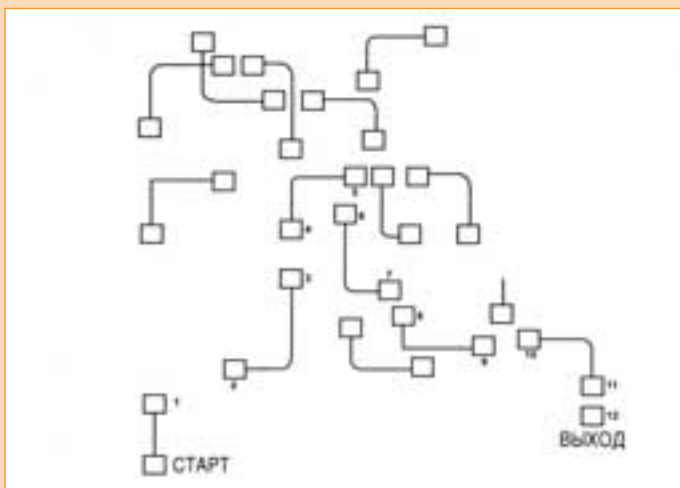


ва). Прослушав сообщение о небывалом шторме, мы сохраняем игру и распахиваем дверь напротив приемника. За ней находится огромный склад, который охраняют местные "спецназовцы" в масках. В центре зала их двое, и нас они пока не видят. С порога включаем **Bullet Time** и подстреливаем обоих из снайперской винтовки, после чего спускаемся вниз по пандусу справа и забираем у убитых "спецов" два колта "Коммандо". На ящике в открытом контейнере под пандусом лежит бутылка с "коктейлем Молотова". Забрав ее, мы подходим к застекленному "офису" слева — и сразу же разворачиваемся назад. Напротив двери стоит контейнер, из которого совершенно бесшумно выбирается очередной "спецназовец". Избавившись от него, мы забираем с тела дробовик и заходим в "офис". Забрав патроны и три аптечки, разворачиваемся ко входу и готовимся встречать еще одного "спеца". После этого выходим из "офиса", поворачиваем налево и открываем большие ворота (над пультом горит белый огонек). За ними нас ждут еще два "спеца". Отстрелявшись, распахиваем дверь напротив (ворота справа заперты), отступаем немного назад и, хорошенько прицелившись, ликвидируем очередную мину-ловушку. В следующей комнате идем направо — и тут через окошко в двери кто-то бросает нам под ноги гранату. Мчимся назад, а затем возвращаемся и приканчиваем нахала, ее уронившего. В следующей комнате сохраняем игру и открываем ворота слева. За ними нас поджидают сразу трое врагов (двое — на небольшой возвышенности перед дверью, третий — на платформе сверху). Если быстро пролететь вперед и прикончить первого типа, второй (за платформой) может сам подорваться на своей гранате. После этого нам останется вывести в расход третьего охранника. Забрав лежащие на небольших возвышениях (перед нами и слева) патроны, а также две аптечки с верхней платформы (пандус слева от входа), и полюбовавшись работой печи, мы спускаемся вниз, открываем дверь в дальнем левом углу помещения и бросаем туда гранату. Избавившись от возившихся с миной "спецов", мы забираем дробовик из шкафика за решеткой справа и открываем дверь за углом слева. Еще два врага: один на платформе слева и еще

один прямо перед нами. Избавившись от них, подбегаем к платформе слева, нажимаем на кнопку, для того чтобы открыть раздвижной мост, — и резко разворачиваемся к двери, откуда выбегает третий охранник. Еще один враг открывает по нам огонь сверху, с платформы. Перестреляв их, мы перебегаем на другую сторону (очередной "спец" по дороге) и поднимаемся вверх по пандусу, прихватив по дороге патроны для колта "Коммандо", лежавшие на ящике справа. Оказавшись на верхней площадке, открываем дальнюю дверь и бежим по узкому коридору. Его стерегут сразу три охранника: первый сам выбегает нам навстречу, второй (с гранатой!) поджидает за углом, третий — за следующим поворотом. Открываем дверь в дальнем конце коридора и отстреливаем двух охранников, укрывшихся за ящиками слева. Собрав трофеи — патроны и одну аптечку — взбегаем по лестнице в дальнем левом углу помещения и открываем дверь. Последнее испытание: два охранника в комнате слева. Прослушав их разговор об именах любимого оружия, мы подстреливаем обоих через окно, забегаем в комнату и включаем рацию, лежащую на столе слева. Прослушав сообщение, выходим из комнаты, бежим налево и открываем дверь в дальнем конце коридора.

Глава 2: Hidden Truths

Мы сразу же подхватываем управление игрой. На полках слева лежит граната и патроны, но стоит нам сделать всего один шаг вперед, как распаивается дверь слева и оттуда выбегает очередной охранник. Напарник поддерживает его точным огнем через окно. Покончив со стрельбой, забегаем в комнату и изучаем лежащие на столике слева бумаги. В шкафу справа лежит бутылка с "коктейлем Молотова", в шкафчике возле двери — три аптечки. Забрав все это, выходим из комнаты, открываем дверь справа и подстреливаем охранника, засевшего за поваленной железной дверью. Точным выстрелом снимаем мину-ловушку в следующей комнате, но вот досада — взрывом повредило трубу, из которой теперь вырывается струя горящего газа. Проблема решается после поворота вентиля в углу справа. Открываем дверь слева и подстреливаем двух охранников — первый





стоит на платформе справа, второй — внизу. Впрочем, они все равно успевают взорвать мост. Пробегаем по платформе и открываем дверь. Следующая комната заминирована на совесть. Отступаем в угол и стреляем в одну из бочек — заряды сдетонируют сами. Подождав, пока улягутся языки пламени, подбираем гранату слева и бежим к следующей двери (она ведет на параллельную платформу). История повторяется — нам вновь приходится отстреливаться от охранника, неведомо каким образом оказавшегося на платформе справа. Открыв дверь в дальнем конце платформы, не переступая порога, стреляем в мину и готовимся к небольшому тесту на ловкость. Необходимо точно рассчитать момент, когда струи горящего газа исчезнут, и пробежать по коридору. За углом справа нас поджидает один охранник. Избавившись от него, стреляем сквозь зарешеченное окно в искрящийся выключатель, перепрыгиваем через небольшое ограждение и заходим в открывшуюся дверь. В небольшой комнате мы находим одну аптечку, снайперскую винтовку и кучу патронов, а также вентиль, отключающий подачу газа. Повернув его, мы можем без помех подойти к следующей двери. Открыв ее, не стоит торопиться заходить внутрь — нужно подождать, пока взорвутся все бочки. Ну вот, пол почти полностью разрушен, а из окна в дальнем левом углу по нам стреляет какой-то тип. Избавившись от него, мы перебираемся к окну по уцелевшим участкам пола и прыгаем на разводной мост внизу (расстояние — как раз для одного хорошего прыжка). Нажав на кнопку, запускаем мост и переходим на другую сторону. Из контейнера слева нам навстречу выбегает охранник. Подстрелив его (в контейнере можно найти патроны), мы взрываем стоящие на подъемнике бочки, и тяжелая машина откатывается в сторону, освобождая проход к двери. Подождав, пока уляжется пламя, заходим в следующую комнату. Первый охранник подрывается на своей же собственной мине, второй вбегает из-за двери справа и получает от нас очередь в упор. Забираем патроны, лежащие на ящике справа, и три аптечки из шкафчика за углом слева, затем открываем дверь справа и заходим в следующий зал. Наклонный пандус при нашем появлении взрывается, а сверху стреляют и кидаются гранатами два охранника. Избавившись от них, с ящиков у дальней стены перепрыгиваем на покрывающую конвейер сетку (на другой стороне зала в шкафчике лежит бутылка с «коктейлем Молотова»), а оттуда — на уцелевший кусок платформы. Из-за двери напротив выбегает охранник, которого мы моментально выводим в расход. По металлическим балкам можно перебраться в дальний угол платформы, за ящики.

Там на полке лежат патроны и одна аптечка. Забрав их, мы открываем дверь на противоположном конце платформы и отстреливаем двух охранников, стоящих за решеткой слева. Заходим в дверь напротив. Это та самая комната с разбитым окном. В шкафах, шкафчике и на полках лежат патроны, одна граната и две аптечки. Забрав все это, мы поворачиваем рычаг на пульте. В результате разблокируется какая-то важная дверь и открывается проход в решетке, по которому к нам устремляется охранник (он забегает в комнату). Подстрелив его, мы бежим к новому проходу (в деревянном ящике слева от решетки лежит одна аптечка) и за решеткой открываем дверь справа. В следующем помещении бродят еще двое охранников, а на полке в дальнем левом углу лежит одна граната и куча разных патронов. Спускаемся вниз по наклонному пандусу (слева от входа, на другом конце платформы). На небольшом возвышении установлен пульт, за ним лежат патроны (на ящике) и заряды для M79 (в одном из двух шкафчиков). Напротив пульта висит табличка — дескать, не использовать его при закрытых воротах. Нужно заметить, что ворота справа сейчас как раз закрыты. Поворачиваем рычаг на пульте, и в результате после удара металлической балки ворота покрываются сетью трещин. Встаем перед ними, сохраняем игру, стреляем — ворота осыпаются после первого же выстрела — и сразу же стараемся уйти с линии огня двух охранников, обосновавшихся за воротами. Открываем дверь слева и с порога взрываем мину, лучи которой перегораживают проход слева. В проходе один охранник стережет патроны и несколько кольтов «Комmando». Также в деревянном ящике (на ящике в углу справа) лежит одна аптечка. Забрав все это, мы разворачиваемся, идем налево и открываем дверь справа. За ней находится зал с топками, из ворот которых вырывается пламя. В середине имеется узенькая дорожка, по которой вполне можно перебраться на другой конец помещения. Впрочем, по дороге нам придется уничтожить две мины-ловушки и перепрыгнуть через раскаленную балку, лежащую на полу между ними. За воротами нас поджидают два охранника, избавившись от которых, мы сохраняем игру. Ворота слева распахиваются при нашем приближении, оттуда выкатывается тележка с раскаленной балкой, а следом за ней летит бутылка с «коктейлем Молотова»: внутри веселятся еще двое охранников. Повернув рычаг на платформе, мы отключаем печи на уже пройденном отрезке пути, затем забираем две аптечки из шкафчика на стене и разложенные в комнате боеприпасы. Выходим за ворота и открываем дверь напротив, за вагонеткой (при желании можно еще заглянуть в зал с печами и осмотреть его на предмет полезных бонусов). За дверью нас поджидают два охранника, укравшихся за поваленной полкой. Избавившись от них, мы ликвидируем мину и открываем дверь в конце прохода. В следующем зале нас поджидают еще два охранника (за разрушенным мостом и на платформе слева). Бежим налево, запрыгиваем на ограждение, а оттуда — на металлический кожух конвей-

ера. Перебравшись на другую сторону, мы открываем ворота справа и отстреливаем еще одного охранника. Поднимаемся на небольшую платформу и нажимаем на кнопку справа от ворот D6. Звучит сирена, вниз спускается лифт и оттуда выбегают два охранника. Избавившись от них, мы заходим в лифт и нажимаем на кнопку.

Глава 3: The Deep Six

Прибыв к дверям лаборатории, мы наблюдаем следующую картину: два «костюма» из службы безопасности убивают охранника, запускают систему самоуничтожения объекта и затем бегут убивать нас. Подхватив управление игрой, мы стреляем по ним прямо сквозь стеклянные двери, а затем нажимаем на кнопку справа и заходим в зал. Изучив знак на полу — меч и молния в форме буквы «V», эмблема проекта «Вальхалла» — мы открываем дверь справа («Processing»). Сохраняем игру. За углом слева переговариваются три охранника, которые затем отступают назад, к двери. Точно рассчитав момент, мы выстрелом сбиваем вентиль газового баллона, лежащего на ящиках за уг-



лом. Взрывом накрывает сразу троих охранников. В качестве трофеев нам достаются кольт «Комmando» и одна аптечка. Открываем две двери (стеклянную и металлическую), ведущие в Test Facilities. Открываем дверь слева («Laboratories»), затем стеклянную дверь напротив, и считываем код с одного из мониторов: «665». Возвращаемся назад: открываем стеклянную дверь, затем металлическую и бежим налево (в комнате слева, возле тела ученого, можно найти три аптечки). Заворачиваем за угол, в открытую дверь «Test-Subject Cells». Вводим недавно полученный код на пульте справа, открываем дверь с надписью «Block-B» и нажимаем на кнопку. Лифт опускается вниз. Открываем дверь справа («Block-B»), бежим в дальний конец помещения и открываем камеру «B7». Спасенный ученый соглашается помочь нам. Бежим за ним следом (дверь «Block-A», затем вверх на лифте, налево, еще одна дверь, затем направо — там нас поджидают двое охранников — и дальше по знакомому пути к тому пульту, где мы получили код). Заходим в камеру слева от пульта, ученый нажимает на кнопку, и после продолжительной очистки дверь перед нами открывается. За стеклом слева двое солдат расстреливают ученого. Спасти его мы вряд ли успеем. Дождавшись, пока стихнут выстрелы, бежим налево и открываем металлическую дверь. Бежим налево до лабораторного стола и по нему пробираемся мимо завала, над которым горит газ. Справа еще одна дверь («Laboratory 2»). За ней находится лифт. Спускаемся вниз и начинаем по одной отстреливать



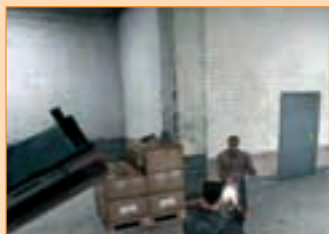
многочисленные мины — совсем как в тире. На столе справа стоит включенный компьютер, на мониторе которого светится знакомый символ «V». Изучив несколько документов, мы узнаем о том, что наркотик «Валькирия» — это военная разработка. Проект был приостановлен за отсутствием результатов — но затем его продолжила наша недавняя знакомая, которая решила проводить все эксперименты в городе. Слева от компьютера находится еще один лифт («Storage»). Поднявшись наверх, мы активируем пульт с синим дисплеем (справа). После очередной обработки в дезинфекционной камере у нас есть лишь 30 секунд для того чтобы покинуть территорию комплекса. Отступив в дальний угол, мы сквозь окно стреляем в установленную на стене мину и выбегаем в открывшийся проход. Открываем дверь слева («Security Center»). Дважды сворачиваем направо и поднимаемся вверх на лифте (не стоит наступать на решетку в центре кабины — она может упасть во время взрыва). Мы покидаем территорию комплекса, и лаборатория взрывается у нас за спиной. Кто-то торопится уничтожить улики...

Глава 4: Backstabbing Bastard

Итак, В.В., некогда продавший Макса своим мафиозным друзьям, является на встречу — а затем быстро покидает ее, перепоручив нас заботам своих «коллег» из черного микроавтобуса. Для начала «коллег» всего двое — можно подманить их к бочкам и взорвать одну. Заворачиваем направо — там, за углом, нас ждут еще два бандита. Избавившись от них, запрыгиваем на бочки справа от наклонного ската (он ведет на следующий уровень парковки), оттуда перебираемся на кондиционер, и затем на крышу. Открываем неприметную дверь в стенке контейнера, сваливаемся вниз через решетку в полу и, собрав боеприпасы и прослушав сообщение по радио, выходим из комнаты и возвращаемся к наклонному скату. Спускаемся вниз, где нас уже поджидают два бандита. Еще двоих привозит знакомый черный микроавтобус (справа), после чего у нас появляется возможность ненадолго перевести дух и собрать разбросанные по этажу боеприпасы и аптечки (4 штуки в дальнем правом углу). Вообще, следует взять за принцип обходить все последующие этажи по часовой стрелке, собирая все полезное и



отстреливая всех вредных. Два бандита поджидают нас возле следующего спуска, еще двое — внизу (их привозит все тот же гадостный автомобиль), и, наконец, третий — за решеткой справа. Продолжаем осмотр: еще один тип с гранатой поджидает нас справа от ворот, его напарник прячется за колонной там же, третий бандит бежит к нам из дальнего угла гаража. Открыв дверцы микроавтобуса, внутри мы находим две аптечки и боеприпасы. И вновь зачистка территории: два бандита поджидают нас возле следующего спуска, еще один внизу и, наконец, последний — за воротами (стреляем сквозь решетку). Выстрелом сбив замок, мы открываем правую створку ворот. Справа проносятся машина, и от нее к нам бежит еще один бандит. Бежим прямо (возле убийства за ограждением слева лежит па-



троны), за углом встречаем две пары бандитов, заворачиваем за угол еще раз — и сражаемся уже с тремя противниками, один из которых без долгих раздумий бросает нам под ноги гранату. Проходим еще немного вперед и отстреливаем последнюю пару врагов. Никого не забыли? Сворачиваем направо и заходим в небольшую комнату, где по радио как раз передают сообщение о пожаре в особняке Пунчинелло. Собрав боеприпасы, выходим из комнаты и бежим прямо, к очередному спуску, который по традиции стерегут два бандита. Внизу меж тем происходит авария и что-то ошутимо взрывается вместе с двумя бандитами. Еще двое подручных В.В. выбегают нам навстречу, третий тем временем прячется за машиной справа. Бежим прямо, забираемся на капот грузовика, припаркованного справа от потерпевшего аварии, и перемещаемся к задней дверце. В салоне мы находим патроны и две аптечки, после чего выбираемся обратно и продолжаем обход гаража. В углу слева зашел бандит с дробовиком — для того чтобы избавиться от него, достаточно выстрелить в бочку прямо по курсу. Его напарник выбегает из-за угла справа, и еще один бандит поджидает нас вдали (за воротами). Последнего, кстати, можно снять выстрелом из снайперской винтовки. Спускаемся вниз, отстреливаем трех бандитов за воротами справа и наблюдаем за тем, как “наш” грузовик таранит “нашу” легковушку. От места аварии к нам бегут еще два бандита, один из которых оставляет нам на память новое оружие — мощный и скорострельный дробовик **Jackhammer**. Заходим в будку справа, для того чтобы забрать оттуда патроны, после чего бежим в дальний угол гаража (за столкнувшимися машинами). Там нас встречает В.В. со своими телохранителями. Вернее, не так — сначала из-за угла выбегают три бандита, которых мы выводим в расход с помощью нового дроб-

вика, после чего спокойно рассуждающий о жизни В.В. взрывает бочки с топливом, бросает одну за другой две гранаты и убегает от нас. Шинковать его нужно в тот момент, когда он кидает гранаты (в идеале он даже не должен их кинуть) — в этот момент В.В. практически беззащитен. Покончив со старым знакомым, мы забираем 4 аптечки из углового шкафчика и отвечаем на телефонный звонок (телефон находится в центре помещения). На проводе очередная весточка от Альфреда Вудена. Нас ждут, для того чтобы назвать имя нашего врага.

Глава 5: In the Land of the Blind

Ее зовут Николь Хорн (**Nicole Horne**)... нашу знакомую из особняка Пунчинелло. Именно она является руководителем проекта “Вальхалла” — а значит, повинна в гибели семьи Макса. “Пенсионеры” проекта во главе с Альфредом Вуденом только начинают свой рассказ, когда в зал врываются знакомые “костюмы” из СБ и устраивают бойню. Макс чудом успевает выпрыгнуть в окно особняка, и в этот момент мы подхватываем управление игрой. Пересекаем двор по диагонали и через открытый люк спускаемся вниз, в подвал. Заворачиваем за угол. На развилке справа (на ящике) лежит одна аптечка, слева на стене установлена мина, а за ней находится запертая решетка. Стреляем в мину и затем выводим в расход охранника, выбежавшего из прохода справа от решетки. Сворачиваем в этот проход и встречаем еще двух солдат, после чего поднимаемся вверх по лестнице и открываем украшенную орнаментом дверь. Бежим по коридору. На балконе справа стоит охранник. Избавившись от



него, открываем дверь в дальнем конце коридора справа (кодовая панель горит зеленым светом). Мы попадаем в комнату службы безопасности особняка — и сразу же наводим прицел на дверь слева от входа (табличка “EXIT”). Подстрелив пару охранников, выбежавших оттуда, мы подходим к центральному монитору и смотрим на бывший зал заседаний. После этого выходим из комнаты через дверь с табличкой “EXIT”. Сворачиваем направо и подстреливаем охранника в дальнем конце коридора. Открываем дверь в нише слева и выводим в расход двух охранников (напротив двери и слева от нее). Поднимаемся вверх по лестнице (на ступеньках стоит один охранник, второй спускается сверху на звуки стрельбы). На втором этаже нас ждет гостеприимно открытая дверь лифта, однако внутрь заходить не стоит — это ловушка. Подождя, пока взорвутся две гранаты, отстреливаем охранника, прыгнувшего в кабину через люк в крыше. Поднимаемся вверх по лестнице (история повторяется: сначала мы уворачиваемся от гра-

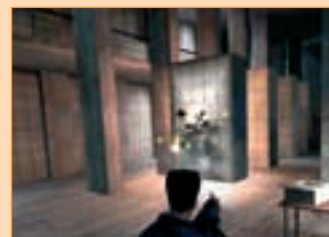


наты, затем подстреливаем охранника, ее кинувшего). На третьем этаже открываем дверь слева от лестницы и заходим в офис. Забрав аптечки и патроны справа, от двери бросаем бутылку с “коктейлем Молотова” налево, за угол. В результате закреплённая на перегородке мина взрывается, не причинив нам вреда. Чего не скажешь об охраннике, который выскакивает из-за фальшивой перегородки после того как мы заворачиваем за угол. Подстрелив его, мы заворачиваем за угол еще раз и выводим в расход второго охранника. Прослушав радиосообщение (приемник в нише справа), мы уничтожаем очередную мину и идем налево. В последней “ячейке” лежит **M79** и заряды к нему. Забрав все это, возвращаемся к развилке и на этот раз идем прямо. За поворотом спрятана еще одна мина. Расставшись с очередной зажигательной бутылкой, мы ждем, пока уляжется пламя, сворачиваем направо и выходим из офиса. В коридоре справа нас поджидают еще два врага. В дальнем конце коридора открываем дверь слева и забираем лежащую на столе видеокассету. Похоже, Николь Хорн шантажировала Альфреда Вудена и его “ближний круг” и тем самым заставляла их молчать. Переходим в следующую комнату. На столе справа лежит план здания корпорации **AESIR** — Вуден готовил его для нас. Просмотрев телевизионное сообщение о небывалом успехе этой корпорации, мы переходим в полутемный кабинет и несколько раз стреляем в картину на стене за столом. Картина падает, открывая секретную кнопку. Выстрелив в нее, мы разворачиваемся и спускаемся в открывшийся под диваном проход. М-да, странные увлечения были у обитателей этого особняка. Куча выпивки, **Star Trek** по телевизору и множество садомазохистских штучек в шкафу слева. Впрочем, их дело. Поднимаемся обратно наверх и открываем дверь справа от стола. Еще два охранника (один на балконе напротив, второй на ярусе ниже). Открываем дверь в дальнем левом углу балкона и спускаемся вниз по лестнице, по дороге избавившись от двух мин и одного охранника. Еще двое выбегают нам навстречу на следующей площадке. Разобравшись с ними, можно побегать по второму этажу, собирая боеприпасы (там остался всего лишь один охранник). Затем мы все-таки спускаемся вниз. Дверь справа ведет в холл, дверь слева — в подвал. Спускаемся вниз по лестнице слева, перепрыгивая (!) через луч мины-ловушки и отстреливая по дороге еще двух охранников. Открываем дверь, выводим в расход одного “костюма” и, тщательно прицеливаясь, ликвидируем две установленные им мины (за ящиками). Заворачиваем за угол (слева находится знакомая решетка) и одним выстрелом из **M79** избав-

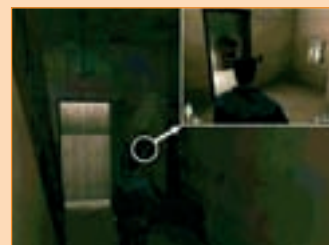
ляемся от двух следующих мин. После этого мы открываем последнюю дверь слева по коридору и переходим в следующую главу.

Глава 6: Byzantine Power Game

Мы подхватываем управление игрой после того как оказываемся в помещении архива. Этот зал охраняют три “спеца” (один справа и двое слева). Избавившись от них, мы стреляем в мины, установленные на шкафу слева — и видим, как от взрыва падает весь (!) левый ряд шкафов. Изучив лежащую на столе справа папку, мы запрыгиваем на поваленные шкафы, пробегаем по ним до конца зала и перепрыгиваем на наклонную платформу. Поднявшись на верхний ярус, мы встаем за колонной и ждем троих охранников, которые бегут нам навстречу. Перестреляв их по одному, оббегаем зал по верхней платформе, открываем дверь и сразу же отскакиваем назад, уворачиваясь от брошенной под ноги гранаты. Подстрелив “гранатометчика”, поднимаемся вверх по ступеням и открываем еще одну дверь. За дверью слева находится неприметный щиток. Если выстрелить в него несколько раз, отключится замок на двери напротив и мы сможем зайти внутрь. В



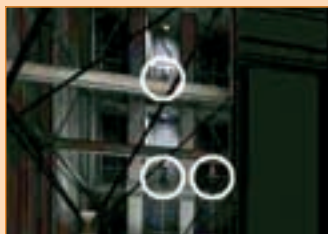
шкафчике справа от двери лежат четыре аптечки, внутри небольшой комнаты — еще две, плюс патроны, оружие. Собрав все это, поднимаемся вверх по лестнице, разворачиваемся и открываем дальнюю дверь (возле окна). С порога библиотеки включаем режим **Bullet Time** и точными выстрелами снимаем троих “спецов”, спускающихся вниз по веревкам. Поднимаемся по лестнице на второй ярус библиотеки, перебегаем на другой конец зала и заходим в дверь, которая находится над входом нижнего яруса. В дальнем конце коридора распаивается двойная дверь слева, и откуда выбегают два “костюма”. Избавившись от них, пробегаем до конца коридора, из которого они появились, и забираем снайперскую винтовку с патронами (на скамейке), а также аптечку (на цветочном горшке). С этого момента рекомендуется использовать винтовку как можно чаще. Экономить патроны не имеет смысла (мы все равно получим полный комплект в начале следующей главы), зато с таким оружием мы сможем жить по принципу: один выстрел — один труп. Вернувшись в ос-



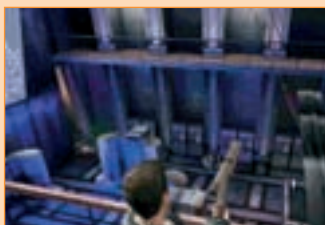
новой коридор, открываем дверь слева и подстреливаем двух бандитов, забежавших в зал для пресс-конференций через распахнутую дверь справа. Ну вот, куда как удобнее — а патроны для снайперской винтовки лежат в дальнем левом углу зала. Выходим из зала через дверь, из-за которой появились бандиты, и на круглом балконе отстреливаем их товарищей (2 штуки). На нижнем ярусе тоже есть враги, но на них можно не обращать внимания. Открываем дверь слева, сворачиваем направо, на лестнице врубаем режим **Bullet Time** и подстреливаем двух спецов, разбивших стеклянный потолок и вознамерившихся спуститься вниз по веревкам. Спускаемся по лестнице, открываем дверь внизу и в следующем коридоре подстреливаем двух «спецов» на балконе справа. Открываем дверь прямо по коридору, отступаем на шаг назад и выводим в расход охранника, выбежавшего нам навстречу. За дверь заходить не стоит — там мы уже были. Бежим налево по коридору, открываем дверь в дальнем конце и подстреливаем троих бандитов на круглом балконе (двое на нашем ярусе и еще один наверху). Забираем лежащий на балконе **Jackhammer** с патронами, открываем дверь слева и спускаемся вниз по лестнице справа — на этот раз без неприятных сюрпризов. Сворачиваем налево и открываем дверь справа. Оттуда доносятся голоса двух «костюмов», охраняющих бывший зал заседаний. Подстрелив их (стоит воспользоваться моментом, пока они стоят к нам спиной), открываем дверь слева и выходим в главный холл здания. Финальная перестрелка обещает быть жаркой. Всего нам будут противостоять пять врагов — сначала три «костюма», затем двое охранников. Перестреляв их, собираем разбросанные в холле боеприпасы и выходим через главную дверь, не обращая внимания на бесполезный сигнал тревоги.

Глава 7: Nothing to Lose

Мы подъезжаем к зданию корпорации **AESIR** на ворованной машине и, не таясь, заходим внутрь. Все мосты сожжены, все долги заплачены... кроме одного, самого главного. Бывшему полицейскому по имени Макс Пейн нечего терять. Подхватив управление игрой и миновав рамку металлодетекто-



ра, мы встречаем троих охранников здания. Серьезные ребята — прыгают и стреляют почти не хуже нас. Избавившись от них, заворачиваем за угол (сперва налево, затем направо) и, прижавшись к дальней стене, с помощью снайперской винтовки снимаем троих гранатометчиков с **M79**, засевших на балконе на противоположном конце коридора. Избавившись от них, проходим до конца коридора и подстрелива-



ем двоих «костюмов», выбежавших из двери справа. Заходим в эту дверь и поднимаемся по остановленному эскалатору, по пути точным выстрелом сняв с опоры мину-ловушку. Вторая мина находится сразу за поворотом — бросаем туда бутылку с «коктейлем Молотова» и дожидаемся, пока улягутся языки пламени. Встав за колонной, отстреливаем двух охранников с верхнего яруса и затем уничтожаем последнюю мину. Поднимаемся вверх по второму эскалатору и добросовестно выводим в расход еще двоих охранников. В конце балкона (в дальнем правом углу) в шкафчике лежат аптечки. Забрав их, на обратном пути подстреливаем одного охранника за эскалатором и заходим в дверь, из которой он выбежал. Там слева нас поджидает его напарник с гранатой, а на небольшом балкончике лежат два гранатометчика с кучей ценных боеприпасов. Возвращаемся к эскалатору, поднимаемся по нему наверх (по дороге сняв еще пару мин) и, развернувшись, подстреливаем охранника справа. На балкончике за дверью слева лежит третий гранатометчик, с тела которого мы забираем **M79**. Возвращаемся в коридор и бежим прямо, затем заворачиваем направо, сохраняем игру и начинаем «бег с препятствиями». Мы перепрыгиваем через два первых луча, проходим под третьим, затем избегаемся от охранника в дальнем конце коридора и вновь перепрыгиваем, проходим, перепрыгиваем. Миновали опасный коридор, сворачиваем направо и выводим в расход двух охранников. Бежим налево мимо лифтов и забираем аптечки с дальнего балкона, после чего на обратном пути отстреливаем еще двух охранников. За стеной есть еще два лифта, над одним из которых горит зеленый огонек. Мы нажимаем на кнопку вызова — и вновь встречаем Мону, которая отказывается выполнить приказ и убить нас. В результате три «костюма», выбежавшие из-за стены, убивают Мону, а мы, не иначе как в отместку, — их. Готовим кольт «Комmando» и вновь вызываем лифт. Странно, тела внутри уже нет. Сохраняем игру и нажимаем на кнопку внутри кабины. Поднимаясь наверх, нам предстоит уничтожить множество мин, остановленных в шахте над нами. На выходе из лифта мы встречаем четырех охранников (слева, двое на нижнем ярусе спиной к нам и двое на балконе), которые рассуждают о преимуществах **Bullet Time** в кино. Вылетев из лифта, мы стреляем, не давая врагам опомниться, после чего открываем дверь справа и выводим в расход охранника в комнате управления. Сохраняем игру и нажимаем на кнопку справа (нужно сначала откинуть колпачок). Тем самым мы вновь запускаем лифты, но одновременно в холле появляются два «костюма» и один ох-

ранник в бронжилете. Бой обещает быть непростым — стоит нам подойти к двери, и враги уже открывают огонь через внезапно открывшиеся жалюзи. Разбираться с ними лучше непосредственно в холле, после чего стоит вернуться в комнату управления и забрать две аптечки из шкафчика на стене слева. После этого мы заходим в лифт и нажимаем на кнопку внутри. Здание атакует вертолет, и кабина внезапно останавливается. Правда, через некоторое время она возобновляет движение, и у нас появляется возможность перепрыгнуть в кабину соседнего лифта. Нажав на кнопку, мы продолжаем движение вниз. Сохраняем игру, готовим **M79**, в прыжке вылетаем из лифта и, отправив один заряд в двух охранников слева, немедленно возвращаемся назад в кабину. Готовим что-нибудь огнестрельное, вновь покидаем укрытие и выводим в расход охранника справа. Перед лифтом находится стена, обойти которую можно справа или слева — не важно. С помощью снайперской винтовки мы выводим в расход двух охранников в следующем зале, обойти которую можно сверху платформой и выпускаем пару зарядов из **M79** в синие установки внизу (внимание: необходимо уничтожить все (!) установки). В зал забегают два охранника, которых мы снимаем еще одним зарядом. После этого спускаемся вниз и, подстрелив еще одного охранника за стеной, заходим в открывшуюся кабину лифта. Находим на кнопку и поднимаемся наверх. По лестнице справа к нам торопятся три охранника. Можно отправить туда пару зарядов из **M79**, а затем сохранить игру и подняться наверх. Наверху, стоя за колонной, мы по одному отстреливаем из **Jackhammer** выбегающих из кабинета охранников. После этого заходим в кабинет, изучаем включенный компьютер (Макс стреляет в экран) и вызываем лифт. Нас ждет последняя глава.

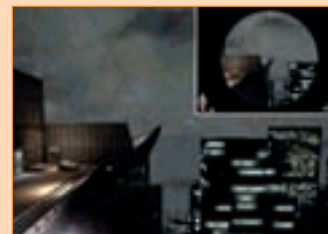
Глава 8: Pain and Suffering

Николь Хорн явно предпочитает воевать чужими руками. На протяжении всей главы мы будем слышать ее голос из скрытых динамиков, но столкнуться с владелицей корпорации **AESIR** лицом к лицу нам так и не удастся. Впрочем, обо все по порядку. Мы подхватываем управление игрой в тот момент, когда панель бронированного стекла справа медленно открывается, и к нам бегут двое охранников. Встав слева от прохода, мы избегаемся от первой пары врагов и, сохранив игру, ждем вторую пару. После того как со всеми четверыми охранниками будет покончено, внезапно поднимется правая стена (!), и объявившийся за окном вертолет начнет поливать комнату свинцовым дождем из крупнокалиберного пулемета. Сделать с ним мы ничего не можем — впрочем, достаточно лишь присесть за авангардной скульптурой и дождаться, пока вертолет улетит. Забегаем за бронестекло, открываем дверь и, свернув налево, подстреливаем выбежавшего из лифта охранника. Открываем дверь напротив лифта, затем в библиотеке открываем дверь справа и выходим на балкон. Слева начинается узкий решетчатый карниз — перепрыгиваем на него

через ограждение... и с бессильной злобой наблюдаем за вертолетом, зависшим справа и на этот раз, похоже, не собирающимся улететь. Впрочем, если точно рассчитать момент, можно пробежать (или даже пролететь) по карнизу, так и не попав под очередь. В комнате со скульптурами мы открываем дверь справа и поднимаемся вверх по



лестнице, предварительно подстрелив стоящего на ней охранника. По дороге наверх мы увидим еще двоих подручных мисс Хорн., затем еще двое выбегут из дальнего лифта. Пятый охранник выбегает из-за двери справа. Туда-то, кстати, нам и нужно. Подстрелив двух охранников, укравшихся за поваленными скамейками, и их напарника, выбежавшего из-за двери справа, мы открываем дверь слева и, сохранив игру, в прыжке осторожно бросаем гранату под ноги двум охранникам, стоящим за дверью слева (за поваленным диваном). В коридоре открываем дверь справа, отстреливаем двух охранников (первый выбегает из-за двери справа, второй — из-за лифта). Перед лестницей справа на нас нападет еще один. Поднявшись вверх по лестнице, отстреливаем четырех охранников (одного справа и троих слева, в зале). Нажимаем на кнопку под крышкой стола и через открывшийся проход поднимаемся на крышу. После небольшого ролика наша задача, развернувшись на 180 градусов, выстрелом сбить держатель, которым трос крепится к ближайшей опоре. После этого на нас нападают сразу че-



тыре охранника, один из которых без стеснения использует **M79**. Покончив с ними, в темпе (начинается отсчет таймера) запрыгиваем на ближайшую опору и, тщательно прицелившись, из снайперской винтовки сбиваем держатель на соседней опоре. Лишенная двух тросов, башня начинает шататься (можно помочь ей выстрелом) — и падает на готовый к отлету вертолет Николь Хорн.

Правду говорят, что свершившаяся месть еще никому не сделала счастливым... Во всяком случае, спускаясь к выходу из здания, Макс Пейн не чувствовал ничего, кроме бесконечной усталости. Половина полицейских Нью-Йорка ждала на улице для того чтобы арестовать его... или спасти? Ему было все равно...

COMMANDOS 2

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7059

Максим Заяц

Прежде всего стоит решительно забыть о привычных клавишах управления. Большинство знакомых по первой части игры **hotkeys** уже не работает, новые придется учить по ходу дела. Это, кстати, в полной мере относится и к тактике. Одним из самых серьезных нововведений является возможность использовать четыре проекции карты (**ALT** + щелчок левой кнопкой мыши) и полноценная «начинка» большинства игровых зданий. Отныне мы можем зайти внутрь любой постройки – на экране в этом случае появится здание «в разрезе», со всеми его интерьерами и обитателями. Можно, кстати, просто заглянуть в окно или в дверь, а затем кинуть туда гранату – по обстоятельствам. Следует также учесть, что у врагов отныне появился прямо-таки музыкальный слух. От бегущего бойца, от падающего на землю тела, от удара или взрыва, наконец, в стороны расходятся звуковые волны, и попавший в зону их действия фриц немедленно заинтересуется источником подзвонившего шума. Что еще? Помимо того, что командос стали несколько более универсальными (большинство научилось вязать руки врагам, переносить тела и водить транспортные средства), их личный вещмешок теперь подлжит просмотру в окне Inventory. Вся экипировка и трофеи аккуратно раскладываются по ячейкам, и вполне может случиться так, что места для очередной находки уже просто не хватит. В этом случае имеет смысл поделить часть предметов с кем-нибудь из товарищей по оружию. Стоит ли говорить, что отныне, например, снайпер может запросто принести саперу кусачки и детонатор – вот только пользоваться ими сам он не умеет. И наконец, последняя значительная новость. Наш отряд расширился еще на два с половиной бойца. К славной шестерке командос присоединилась уже знакомая нам **no Beyond the Call of Duty** Наташа, а также вор по имени Люпин. Что до «половины» — под ней имелась ввиду собака по кличке Виски. Кусаться она не умеет, а потому за полноценного бойца не считается. Со всеми остальными новшествами мы познакомимся уже по ходу игры, ну а пока – первая «тренировочная» миссия.

Миссия: Training Camp 1

Место: неизвестно

Отряд: Инферно, Люпин

Задачи:

- 1 добраться до блок-поста
- 2 забрать кусачки из металлического ящика
- 3 вырезать проход в колючей проволоке и деактивировать минное поле



- 4 уничтожить группу офицеров

Дополнительные задачи:

- 1 получить содержимое деревянного ящика

Непонятно, почему эту миссию назвали «тренировочной». На самом деле она действительно не слишком сложна, но в ходе ее никто не собирается чему-либо нас учить. На войне все всерьез. Итак, прежде всего Инферно (**E**) должен оглушить (**E**) мирно курящего сигарету часового, связать его (**SHIFT** + щелчок левой кнопкой мыши) и спрятать тело за кустами (поднять – **SHIFT** + щелчок левой кноп-



кой мыши; бросить на землю – щелчок правой кнопкой мыши). В процессе связывания оглушенного солдата можно не дожидаться окончания анимации и сразу же подхватывать его на руки. Внимательно изучив содержимое карманов фрица (**M**), мы конфискуем у него пачку сигарет и аккуратно подбрасываем ее (**E**) на дорогу. Заинтересовавшегося дармовыми сигаретами патрульного Инферно оглушает, связывает и перетаскивает поближе к товарищу. Теперь пришла очередь рабочего возле заграждения и солдата, сидящего в юго-восточном углу карты. Оглушив и связав обоих,

Инферно уступает место Люпину (**E**). Лежа на земле (лечь/встать – **<Space>**), вор проползает под заграждением и колючей проволокой – в силу своей худобы он легко может протиснуться в самый узкий проход. Люпин проползает прямо под носом у часового, охраняющего блок-пост в северо-восточном углу карты, и открывает металлический ящик с помощью отмычек (**E**). Забрав оттуда (**M**) кусачки и гранаты, он переползает к караульной будке и заглядывает в деревянный ящик слева. Там лежат аптечки. Забрав и их, Люпин возвращается к своему напарнику и передает (**M**) ему кусачки и гранаты. В игру

момент Инферно бросает вторую гранату. Миссия успешно завершена.

Миссия: Training Camp 2

Место: неизвестно

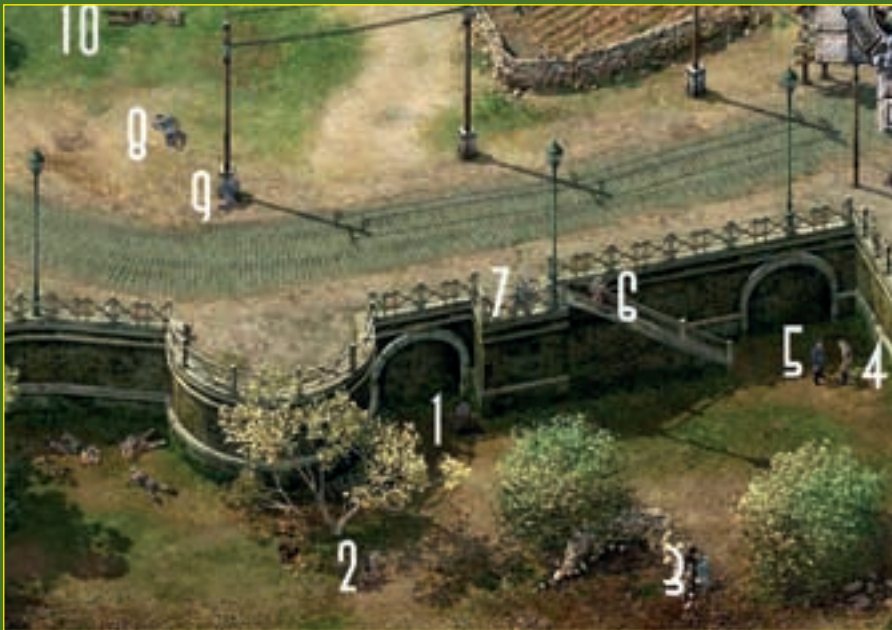
Отряд: Тини, Инферно, Тред

Задачи:

- 1 добыть ключ от дома
- 2 дать знать о себе союзникам
- 3 воспользоваться вражеской радиостанцией, для того чтобы выйти на связь со штаб-квартирой
- 4 отбить вражескую атаку
- 5 уничтожить танк

Дополнительные задачи: отсутствуют

Союзники, укрывшиеся за полуразрушенной каменной изгородью, сражаются отчаянно, но без нашей помощи им все равно не обойтись. Начинаем зачистку территории. Инферно бросает пачку сигарет к юго-востоку от того места, где укрылись наши командос – так, чтобы ее непременно заметил стоящий возле стены часового (1). После того как фриц отправится поднимать сигаретную пачку, задача Инферно – без лишнего шума оглушить и связать его. В игру вступает «зеленый берет» Тини (**E**). Приготовив нож (**M**), он перерезает глотку ближайшему солдату (2), а затем, выбрав безопасный момент, — часовому (3) возле полуразрушенной каменной изгороди. Тело последнего необходимо сразу же спрятать за камнями – так, чтобы его не смог заметить стоящий в углу офицер (4). После этого Тини вдоль южного края карты переползает за спину офицеру и, выбрав безопасный момент, убивает его ножом. Тело необходимо сразу же спрятать в тени, за стеной справа. Обыскав убитого, мы находим у него в кармане ключи от дома. Забрав их, сохраняем игру и, подкравшись со спины, аккуратно снимаем ползающего вверх-вниз по лестнице солдата (5) (продельывать это нужно в тот момент, когда офицер у дома наверху справа не сможет нас заметить). Спрятав тело в тени под лестницей, мы продолжаем «охоту» и выводим в расход еще двух подданных фюрера



в расход еще двух подданных фюрера (6, 7), ведущих с лестницы активную перестрелку с союзниками. Их тела также необходимо оттащить в тень.

Поднявшись вверх по лестнице, мы внимательно изучаем северо-западный участок карты. Здесь перестрелку с союзниками ведут три солдата (8, 9, 10), один из которых (8) постоянно переползает с места на место, курсируя между телеграфным столбом и ящиком, который находится чуть выше. Выбрав подходящий момент, мы убиваем этого солдата ножом, а следом за ним и обоих его приятелей. Забрав из ящика аптечки и консервы, мы переключаемся на Треда (E). Подбежав к лестнице и дождавшись, пока командующий обороной дома лейтенант подойдет поближе, шофер бросает ему под ноги бутылку с «коктейлем Молотова» (S). В резуль-

тате мы извлекаемся не только от лейтенанта, но и от стоявшего на углу солдата. После этого Тини обегает дом и ножом ликвидирует всех оставшихся справа солдат, одного за другим. Внимание: последний солдат стоит на углу дома, и для того чтобы увидеть его, нам необходимо будет повернуть карту на 180 градусов (поворот карты - [Esc] + щелчок левой кнопкой мыши). Забрав из ящика гранаты, бутылки с «коктейлем Молотова» и дымовые шашки, Тини передает все это хозяйство Инферно, который без долгих раздумий забрасывает одну из гранат в открытое окно дома. Взрывом выносит дверь (ключ нам так и не пригодился) и убивает двух солдат, державших оборону внутри. Тини заходит внутрь ([Esc] + щелчок левой кнопкой мыши), забирает из ящика противотанковые мины и заряд с дистанционным управлением, после чего связывается по радици

со штаб-квартирой.

Согласно полученным данным, на нас движется довольно большой отряд в сопровождении танка. Следует достойно подготовиться к встрече. Сгруппировав всех союзников, мы размещаем их в северо-западной части карты и отдаем команду держаться под прицелом (F) дороге. Для того чтобы развернуть каждого бойца в нужном направлении, достаточно просто перевести его в режим стрельбы (G) и и затем переместить курсор в любую сторону. После этого клавиша [F] «закрепляет» бойца в таком положении. С этого момента он будет без рассуждений отстреливать любого врага, появившегося в поле зрения. Передав дистанционный заряд и противотанковые мины Инферно, Тини отступает в восточную часть карты вместе с Люпином и Тредом. Сапер же устанавлива-



В ПРОДАЖЕ С 29 ОКТЯБРЯ

ЧУГУНИЙ



В НОМЕРЕ:

Как три дурака собирали компьютер.

Как правильно закупать комплектующую?

Все о мышах и клавиатурах.

Паяем свой собственный ISA-девайс.

Настраиваем биосы всем подряд.

И, конечно, всевозможная инфа по разным железкам!!!

Смотри в оба! А то так и останешься без своего "Чугуния"...

ный заряд (E) – на той же дороге, но уже ближе к первому столбу, после чего сам ложится на землю за каменной изгородью. Когда все приготовления будут закончены, мы сохраняем игру и нажимаем на кнопку **Launch Invasion** в нижней части карты. Через некоторое время с запада на дорогу выбегает первая толпа фрицев. Выждав подходящий момент, Инферно активирует дистанционный взрыватель и добавляет пару гранат тем, кого не накрыло первым взрывом. Уцелевших добивают союзники, после чего на дороге появляется танк. Вернее, появляется – это громко сказано. Танк успеваает показать нам малую долю своей пушки, после чего наезжает на мины и взрывается. Миссию можно считать успешно завершённой.

Миссия: The Night of The Wolves

Место: La Pallise, Франция
Отряд: Люпин, Наташа, Виски
Задачи:

- 1 встретиться с раненым союзником
- 2 выкрасть ключ от кабинета у помощника генерала
- 3 выкрасть устройство Enigma из шкафа генерала
- 4 расшифровать сообщение с помощью Enigma
- 5 связаться по радиации со штаб-квартирой
- 6 вор должен спрятаться под кроватью

Дополнительные задачи:

- 1 выкрасть секретные бумаги

Люпин спрыгивает (E) в воду и плывет к берегу, не особо заботясь о том, чтобы делать это тихо. Выбравшись из воды по лестнице слева от стоящих на берегу солдат, мы открываем металлическую дверь справа и заходим в здание. Наташа, одетая в немецкую форму, стоит в комнате справа. Для того чтобы попасть туда, Люпину придется, выбрав подходящий момент, пройти по коридору, свернуть за угол и оглушить повернувшегося к нему спиной солдата. Не теряя ни секунды, он должен свернуть направо еще раз и оглушить изучающего какие-то записи техника. После этого вор открывает дверь и, прежде чем заговорить с Наташей, ложится на пол за кроватью и ждет, пока очнувшиеся немцы перестанут бегать по зданию

и заглядывать в каждую дверь. Все стихло? Заглядываем в шкаф и достаем оттуда сигареты, аптечку и обрывок фотографии – 1/5 нашего пропуска в следующую бонусную миссию. После разговора с Наташей девушка переходит под наше командование. Пока на ней будет немецкая униформа, мы сможем довольно-таки спокойно передвигаться по территории военной базы – понятное дело, не пытаясь при этом ползать по-пластунски или бежать. Заметив сколь-нибудь подозрительное поведение незнакомки, фрицы без колебаний откроют по ней огонь, так что не стоит рисковать. Да, вот еще что: самый догадливый из местных офицеров стоит слева от этого здания. Приблизиться к нему не стоит ни при каких обстоятельствах.

Наташа (E) выходит из комнаты, открывает шкафчик у дальней стены и достает оттуда снотворное. Помимо этого, в деревянном ящике справа лежит мясо для собак – возьмем на всякий случай, вдруг пригодится. Соблюдая максимум предосторожности, Люпин проделывает весь путь обратно к двери, по дороге привычно оглушая техника и солдата в коридоре. С пристани мы заходим в небольшое строение слева (для этого придется пару раз повернуть карту). Лежащий на полу член французского Сопротивления тяжело ранен и чувствует, что долго не протянет. Он оставляет Люпину свою верную собаку – бультерьера (?) Виски (E). Тем временем Наташа проходит в комнату, которая находится в дальнем правом углу здания, закрывает за собой дверь и, стараясь чтобы ее манипуляции не заметил техник, поворачивает рубильники на двух пультах. Первый из них отключает основное освещение базы, второй деактивирует электрический забор. Мы сохраняем игру, после чего Наташа выходит из здания и, старательно обходя зловерного офицера, отправляется в столовую. По пути никто не пытается остановить ее, и девушка без труда проникает в небольшое здание, где за столом ужинают шесть человек – пятеро простых солдат и помощник генерала! В шкафу слева мы находим еще один кусочек фотографии, а также консервы и винные бутылки. В шкафу справа мы находим схожий набор, за исключением разве что бонуса. Помимо этого справа от входа стоит ящик с винными



бутылками. Используя на нем снотворное (в **Inventory**), мы видим, как содержимое одной из бутылок окрашивается в болотно-зеленый цвет. Отходим в сторону и с интересом наблюдаем за происходящим. Разумеется, вскоре у сидящих за столом солдат заканчивается вино, и один из них направляется к ящику пополнить запас. И после первого же глотка все любители позднего ужина вповалку падают на пол. Обыскав карманы генеральского помощника, мы находим ключи от кабинета.

Покинув столовую, мы ненадолго заглядываем в расположенную по соседству душевую. В шкафу справа от входа лежит еще один пузырек со снотворным,

вырывок фотографии. В шкафу справа лежит пачка сигарет, кусачки, две бутылки с вином, консервы и последняя часть нашего бонуса. Полюбовавшись на собранные воедино пять кусков фотографии можно, нажав на соответствующую иконку в правом верхнем углу экрана.

Сохраняем игру и начинаем следующую фазу нашей операции. Покинув укрытие, Люпин должен добраться до кабинета генерала и в прихожей встать слева от входной двери. Тем временем Наташа позвонит генералу по телефону и выманит его из дома под каким-либо благовидным предлогом. В кабинете после этого останется всего лишь один офицер. Молниеносно оглушив его ударом кулака, мы бросаемся к сейфу, ко-



обрывок фотографии и пачка сигарет. В левом шкафу можно найти винную бутылку и еще одну пачку сигарет. Покинув душевую, мы проходим мимо лейтенанта с фонариком и открываем дверь, ведущую в кабинет генерала. В прихожей в шкафу слева лежит бинокль, пачка сигарет и две бутылки с вином. Не заходя в сам кабинет, Наташа покидает здание и, свернув налево, заходит в казарму. В большом шкафу слева от телефона лежат консервы, аптечка, бутылка с вином и пачка сигарет. Живущие здесь солдаты пока не высказывают недовольства нашим поведением. Что ж, и на том спасибо. В следующей комнате стоят два шкафа поменьше. В левом лежит бинокль, пузырек со снотворным, три бутылки с вином, пачка сигарет, консервы и очередной об-

торый стоит слева от двери (вероятнее всего, придется в очередной раз повернуть карту). Вскрыв его с помощью отмычек, мы находим Enigma и какие-то секретные бумаги. После этого можно еще раз приложить офицера кулаком по темечку и порыться по шкафам, собирая вино и сигареты. Генерал скоро вернется, пора уносить ноги. В здании напротив (тоже своего рода казарму) Люпин забирается через дальнее окно. Теперь ему нужно спрятаться под кроватью. Теоретически задача кажется весьма простой – **Shift** + щелчок левой кнопкой мыши, и вот наш вор уже надежно замаскирован. Но вот только отыскать ту узкую щель, по которой нужно щелкнуть – это задача не из легких даже при максимальном увеличении. Наконец, кое-как запихнув вора



под кровать, мы переключаем свое внимание на Наташу, которая должна ключом открыть калитку справа от ворот и зайти в небольшой блок пост, находящийся с внешней стороны ограждения. Внутри находятся два пульта – первый открывает ворота, второй – это рация, по которой мы связываемся со своим начальством и получаем дальнейшие указания. Если к этому моменту вор уже благополучно прохлаждается под кроватью, миссия успешно завершится.

Миссия: Bonus Mission 1

Место: Training Camp 1
Отряд: Инферно, Люпин
Задачи:
 1 нейтрализовать вражеских солдат на блок-посту
 2 найти миноискатель

начинается ювелирная работа. Дождавись, пока фриц у караульной будки перестанет глазеть по сторонам, Люпин легко, как кошка, взбирается вверх по абсолютно гладкому столбу и, перебирая руками по проводам, проходит над заграждением. Спустившись вниз за спиной у рабочего, стоящего возле машины, Люпин оглушает его. Включаем сектор обзора (TAB + щелчок левой кнопкой мыши) у охраняющего дальний блок-пост солдата и, выбрав подходящий момент, оглушаем его. Открыв металлический ящик с помощью отмычки, мы достаем оттуда гранаты и бомбу с часовым механизмом. Не теряя ни секунды, подползаем к начинающему приходить в себя рабочему и вновь погружаем его в беспамятство. Рядом лежит еще один металли-



- 1 обезвредить все мины
- 1 покинуть лагерь на немецком автомобиле

Дополнительные задачи:
 1 нейтрализовать вражеский патруль

ческий ящик, из которого мы достаем кусачки и миноискатель. Быстро вскарабкавшись обратно на столб, Люпин возвращается к напарнику и отдает ему все свои трофеи. Инферно, подравшись поближе к расположившемуся в дальнем левом углу карты патрулю, бросает им под ноги одну гранату.



Миссию эту мы получили в награду за собранную в прошлый раз фотографию. Прежде всего Инферно должен оглушить и связать стоящего возле кустов солдата. Оттащив тело за кусты и позанимавшись у него из кармана пачку сигарет, мы повторяем трюк первой миссии и с ее помощью «подманиваем» второго солдата. Его также необходимо оглушить, связать и спрятать за кустами. Сохраняем игру. Теперь

После того как оставшиеся в живых немцы (числом трое) сбегаются к месту происшествия, он бросает в них вторую гранату. После этого можно неспеша прорезать кусачками проход в колючей проволоке и отыскать пять мин, замаскированных справа от дороги. Обезвредив заряды, Инферно и Люпин садятся в машину и уезжают по дороге на северо-восток. Миссия успешно завершена.

**СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК
 ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР»**

Автомат

ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА
 ПОЛНОЙ ВЕРСИЕЙ ИГРЫ (2CD-ROM)

В ПРОДАЖЕ С СЕРЕДИНЫ
 НОЯБРЯ 2001 ГОДА



Первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками

Качество графики намного превосходит все известные игры жанра

Индивидуальный стиль боя для каждого игрока

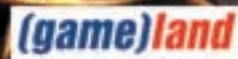
Неограниченное число выигрышных стратегий

Необычайно разнообразный игровой мир

Более 300 заклинаний

Более 120 фантастических существ

**СТРАНА
 СПЕЦИАЛЬНЫЙ
 ВЫПУСК
 ИГР**



АНАСНРОНОХ

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5254

Максим Заяц

Прежде чем начать двигаться дальше, мы должны подойти к секретарше и еще раз заговорить с ней. После этого она откроет для нас кодовый замок на двери (похоже, **PAL-18** придется ждать нас здесь). Запоминаем комбинацию – КРАСНЫЙ, КРАСНЫЙ, ЗЕЛЕНый, ЗЕЛЕНый – и идем вслед за девушкой по коридору. Еще одна дверь и новый код – КРАСНЫЙ, ЗЕЛЕНый, СИНИЙ, ЖЕЛТЫЙ. После этого мы попадаем в своеобразную комна-



ту отдыха, где нам придется ненадолго задержаться. Во-первых, бредуланец, который стоит возле окна справа – это и есть тот самый Ксюювен, который дожидается посыльного Детты. Коротышка-клон, наверное, до сих пор еще спит в баре на Станции... так почему бы нам не занять его место? Услышав кодовое слово «**Gemini**», бредуланец несказанно оживает и спрашивает нас об оплате. Будет, мужик, все будет – ты просто проверь завтра свой банковский счет. Идет? В итоге мы получаем некую посылку, открываем которую следует с особой осторожностью. Ладно, ребята из Сопротивления потом разберутся, что к чему... Развернувшись, мы подходим к секретарше, которая терпеливо дожидается нас. Она стоит возле колонны, за которой спрятан очередной **TACO**. Забрав его, мы обращаемся к девушке еще раз и вместе с ней поднимаемся по винтовой лестнице. Там она открывает для нас очередную дверь – ЗЕЛЕНый, ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНый, ЖЕЛТЫЙ. Еще один небольшой коридор и последняя дверь с кодовым замком. На этот раз комбинация выглядит так: КРАСНЫЙ, СИНИЙ, ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНый. После этого секретарша проходит вперед и открывает для нас дверь, ведущую в лабораторию Ро Боуман. Встреча старых друзей состоялась...

Группос и Ро так увлекаются обсуждением научных проблем, что не замечают ничего вокруг. Совсем... а зря. Так мирно начавшийся эксперимент внезапно выходит из под контроля, и опытный образец Мистека форменным об-

разом взрывается... ну хорошо, собирается взорваться. Судя по всему, нам пора уносить отсюда ноги – причем на максимально возможной скорости. Хорошая новость заключается в том, что у доктора Ро специально для подобных случаев припасен персональный корабль. Плохая новость: пару недель назад она потеряла ключ от дока, где он пришвартован. Начинается обратный отсчет времени. Нужно срочно найти ключ... Впрочем, это не проблема. Небольшой ключ-карточка лежит прямо на столике со светящимся образцом. Прихватив его, мы должны добраться до корабля – причем на этот раз через служебные туннели – и ждать там доктора Ро. Правда, перед тем как покинуть лабораторию, стоит потратить несколько лишних секунд и спуститься на нижний ярус по наклонной платформе, которая находится слева от выхода. В дальнем конце этого темного пути мы находим сундук, в котором лежит **Scuttle Shield Unit**. И все – бегом на выход. Ну разумеется, мы не зря обращали внимание на кодовые замки... По дороге набираем все комбинации в обратном порядке: КРАСНЫЙ, СИНИЙ, ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНый; ЗЕЛЕНый, ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНый, ЖЕЛТЫЙ (спускаемся вниз по винтовой лестнице и проходим через комнату отдыха); КРАСНЫЙ, ЗЕЛЕНый, СИНИЙ, ЖЕЛТЫЙ и, наконец, последняя дверь – КРАСНЫЙ, КРАСНЫЙ, ЗЕЛЕНый, ЗЕЛЕНый. В приемной нас дожидается верный **PAL-18**. Прихватив его с собой, бежим к **Time Minder'y** и сохраняем игру (делать это стоит лишь в том случае, если в запасе осталось не менее четырех с половиной минут). Открываем дверь напротив и бежим вниз по лестнице – на этот раз до конца. Внизу мы вставляем карточку в считывающее устройство слева от закрытой двери и входим в служебные туннели.

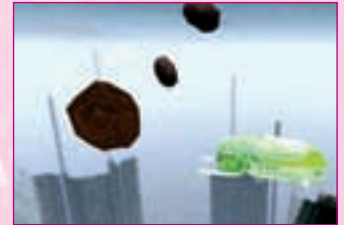
В зоне служебных туннелей можно найти три упаковки **HealGrease Plus** – у нас должно хватить времени на то, чтобы подобрать их. Открываем ворота прямо перед нами, бежим вперед и налево. На полу туннеля перед закрытыми воротами лежит первая упаковка **HealGrease Plus**. Разворачиваемся и бежим вперед до развилки (поворот ко входу в туннель за развилку не считаем). Выбираем



любой путь – оба они приведут нас в одно и то же место. Бежим вперед до следующей развилки (там ремонтник возится со сломанным роботом). Сворачиваем налево и перед закрытыми воротами находим второй **HealGrease Plus**. Разворачиваемся, возвращаемся назад к ремонтнику с роботом и бежим налево. На следующей развилке опять можно выбрать любой путь. Наконец, на последней развилке мы сворачиваем направо и бежим вверх по скату. Поворачиваем направо в следующем коридоре, забираем **HealGrease Plus**, лежащий перед закрытой дверью, и бежим дальше. Свернув, мы открываем дверь в дальнем конце коридора (перед **Time Minder'om**). Сохранять игру стоит в том случае, если у нас осталось не меньше двух минут. За дверью начинается лестница. Взбежав по ней наверх, мы открываем еще одну дверь – и возвращаемся в зону Космопорта.

Поворачиваем направо и бежим вперед, до двери. За ней начинается движущаяся дорожка – вот только движется она не в ту сторону. Бежим налево (вдоль дорожки, против направления ее движения), поднимаемся вверх по лестнице или на эскалаторе (слева) и открываем неприметную дверь в дальнем правом углу. Бежим вперед, поворачиваем налево и пробегаем мимо охранника по металлическому мостику. Следующий поворот налево, еще одна дверь – и местность становится совсем знакомой. Добежав до барьера (раньше мы подходили к нему с другой стороны), сворачиваем налево и проходим через зал выдачи багажа. Поднявшись вверх по ступенькам, бежим налево по Главному Коридору. В дальнем конце коридора сворачиваем налево по указателю «**GATES 9-12**», бежим налево по балкону, поднимаемся вверх на эскалаторе и на следующей развилке бежим направо. Ворота #12 – последняя дверь справа. Вставив карточку в считывающее устройство на стене слева, мы открываем дверь и бежим к кораблю доктора Боуман. Гостеприимно опускается трап, и мы заходим внутрь. Сама владелица, впрочем, явно не торопится присоединиться к нам...

В последующем ролике нам демонстрируется печальная судьба планеты Сандер, ставшей жертвой научного эксперимента, моральные терзания наших героев («Может, стоит подождать ее уже в космосе?») и, наконец, отлет – с чудом успевшей на свой корабль Ро Боуман. Теперь начинается миниигра, цель которой – управляя нашим кораблем, продержаться до обнуления таймера, избегая при этом



столкновения с различными летающими объектами. К последним относятся каменные обломки и корабли – как исправные, так и безнадежно сломанные. Уворачиваясь от летящего хлама (управление мышкой поначалу кажется довольно простым, но сложность игры постепенно нарастает), не стоит забывать о том, что всего наш корабль может выдержать примерно три столкновения – его обшивка (вернее, силовые поля) при этом будет менять цвет. Самая удобная позиция – оставаться примерно в центре экрана, это даст нам возможность вовремя заметить летящий объект и сманеврировать, уклоняясь от него. Наконец, мы покидаем орбиту Сандера... и злосчастная планета у нас за спиной буквально распадается на две половинки. Взрывом наш корабль забрасывает в неведомую космическую даль, где мы добросовестно готовимся умереть от голода и скуки...

Семнадцать дней в космосе, семнадцать дней бесконечного долгих дней... Для борьбы со скукой использованы все средства: разговоры «за жизнь» с Фатимой, танцевальная программа **PAL-18**, скандалы по поводу разбросанных носков Слая и даже дружеский мордобой... Наконец, когда надежда, казалось, уже потеряна, наш корабль пристыковывается к внешнему кольцу какой-то обитаемой планеты. Выбе-



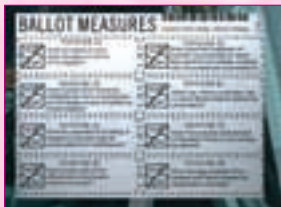
жав из шлюза, Слай начинает целовать обшивку пола... и останавливается, увидев «комитет по встрече». Наш визит на планету Демократус (**Democratus**, бывший **Tevolin II**) начинается с дружеского сражения с тремя **Robode'ами** под хорошую классическую музыку. Роботы как роботы – ничего серьезного. По окончании боя мы с удивлением выясняем, что Ро отныне присоединяется к нашему отряду, и слушаем ее далеко не

краткую лекцию о правилах использования Мистека.

ОК, теперь можно немного оглядеться по сторонам. Конечно же, эта планета (равно как и ее внешний пояс) населена отнюдь не роботами. Напавшие на нас **Robode'ы** – это всего лишь результат вышедшей из под контроля охранной системы. А так здесь вполне тихо, мирно. Люди живут, демократами называются... В общем, благодать. Выбрав еще двух членов отряда (доктора Ро Боуман и **PAL-18**; для того чтобы сделать выбор достаточно просто поговорить с ними), мы оставляем Грумпоса сторожить корабль, сохраняем игру и открываем ближайшую дверь. За ней нас встречает Кибер (**Keeber**). Он приветствует новоприбывших гостей планеты Демократус и рассказывает нам о недавней смене государственного строя. С тех пор как пала насковозь прогнившая и политически вредная власть Императора, на Демократусе правит Верховный Совет (**High Council**), который решает все текущие проблемы граждан путем демократического голосования. Как это мило... Пообщавшись с нашим новым знакомым, мы проходим вперед, поворачиваем направо и, миновав бригаду ремонтников, заворачиваем налево, за угол. Поднимаемся вверх по платформе, проходим вперед – и здесь нас ждет сражение еще с тремя **Robode'ами**. Забегая вперед, стоит сказать, что это был последний бой на протяжении довольно длительного отрезка времени. Нас ждут дела политические. Избавившись от роботов, мы сворачиваем направо и идем вперед до тех пор, пока нас не останавливает Фатима. Прилежная секретарша выдает нам справку о текущей ситуации на Демократусе и об его истории, после чего мы получаем возможность продолжить путь. Открыв дверь в дальнем конце коридора, мы попадаем в комнату с четырьмя дверями. Впрочем, помимо той, в которую мы вошли, открыта только одна из них – та что справа. Туда-то мы и отправимся. В следующем коридоре возле закрытой двери стоит сержант Кафф (**Sergeant Cuff**). Если мы будем вежливыми в разговоре с ним, он расскажет нам о том, что Верховный Совет доверяет только своим Союзникам. Соответственно, до того как мы станем Союзниками Верховного Совета Демократуса, нечего и надеяться на его помощь. А помощь нам ой как нужна – без нее нам никак не вернуться на Анахронокс. Для того чтобы стать Союзниками Верховного Совета, мы должны проголосовать на ближайшем референдуме в точности также, как и его члены. В этом случае мы получим Золотую Карточку Союзников Верховного Совета Демократуса

(сокращенно ЗКСВСД). Что ж, мы постараемся. Миновав двойные двери в дальнем конце коридора, мы попадаем в Вотаун (**Votowne**) – Город Демократических Выборов.

Для начала – коротка географическая справка. Вотаун состоит из двух районов, разделенных двойными дверями (подобными тем, через которые мы только что про-



шли). В городе есть масса закоулков и поворотов, но представив его себе в виде песочных часов, заблудиться довольно трудно. Пронумеруем районы – ближайший (то есть тот, в котором мы сейчас находимся) получит номер «I», дальний, соответственно, – «II». Это поможет нам лучше ориентироваться в описании города. От двери спускаемся вниз по первой платформе, поворачиваем направо и спускаемся вниз по второй. В дальнем правом углу площади, под красным плакатом, стоит некий тип по имени Атримус Хев (**Mr. Atrimus Heath**). Он сообщает нам о нашей почетной обязанности голосовать за ближайших выборах и требует \$1 за избирательный бюллетень. Наилучший вариант – по максимуму хамить этому вежливому типу (чаще всего – верхний ответ) и изо всех сил отказываться заплатить этот паршивый доллар... просто из принципа. В итоге горожанин просто вынужден будет призвать на помощь стража порядка... который объявит нас гостями Верховного Совета и потребует от всех жителей Вотауна максимального сотрудничества. Вы итоге (если надавить на горожанина еще немного) мы бесплатно получим карточку для голосования и право остановиться на ночлег в местной гостинице. Все-таки дипломатия – великая вещь. Теперь осталось только проголосовать вместе со всеми горожанами. Высказывать свое мнение в ходе референдума – это свободное демократическое право любого из них... а иначе убыток. Вот только как проголосует Верховный Совет? Оказывается, по-разному от игры к игре. Для того чтобы заранее узнать «правильные» результаты голосования по всем восьми пунктам бюллетеня, мы должны опросить Союзников Верховного Совета (их легко узнать по шести жемчужинам на физиономии, по три с каждой стороны). Можно, конечно, сразу отправиться к вотабулятору (**Votabulator**) – это такая машина для голосования, которая нахо-

дится во втором районе – и попытаться угадать результат путем подбора... но боюсь, на это уйдет слишком много времени. Уж куда проще пообщаться с людьми.

Демократические выборы – штука серьезная, и подходит к ним следует со всей возможной ответственностью. Все, что от нас требуется – это заполнить карточку для голосования в соответствии с мнением Верховного Совета. Отвечать на вопросы можно в любом порядке. Итак...

Вопрос #2. На стене рядом с Атримусом Хевом висит красный плакат, прочитав который, мы узнаем мнение Верховного Совета по вопросу #2.

Вопрос #3. На небольшом балконишке неподалеку от дверей, разделяющих два района Вотауна, беседует со своим другом Союзник по имени Зюпи (**Zewpie**). Он согласен подсказать нам правильный ответ в обмен на какую-нибудь услугу – к примеру, на стаканчик напитка **Quack-Quack Juice** из **Jejune Juices**. Отыскав это заведение в самом начале второго района, мы покупаем довольно дорогой (\$4) напиток и приносим его Советнику. В ответ на эту любезность он сообщает нам мнение Верховного Совета по вопросу #3.

Вопрос #5. Вернувшись во второй район и спустившись вниз по первым двум платформам, мы сворачиваем направо и идем по направлению к двум беседующим



у дальней стены горожанам. Возле них поворачиваем направо и идем вперед до тех пор, пока не увидим слева очень узкую наклонную платформу. Поднявшись по ней наверх, мы разговариваем с Союзником Вайа (**Waia**) и узнаем мнение Верховного Совета по вопросу #5.

Вопрос #1. Неподалеку от отеля «**The Republic Inn**» во втором районе Вотауна мирно беседуют два человека и робот. Союзник Брэди Дэй (**Brady Day**) стоит слева. Он знает правильный ответ, но



БОЛЬШЕ НОВИНОК

TOTAL DVD

ЧЕМ В ЛЮБОМ ДРУГОМ ЖУРНАЛЕ

ПОТОК НОВОСТЕЙ

СО ВСЕГО МИРА

САМЫЕ ЯРКИЕ

ФИЛЬМЫ

МЕСЯЦА

ОБЗОРЫ

ТЕХНИКИ:

ОТ МАССОВЫХ

МОДЕЛЕЙ

ДО ЭЛИТНОЙ

HI-END

АППАРАТУРЫ

МУЗЫКА НА DVD

МИР DVD В ЛИЦАХ

СПРАВОЧНИК ПОКУПАТЕЛЯ DVD

КОНКУРСЫ, ВИКТОРИНЫ,

ПРИЗЫ



КАЖДЫЙ МЕСЯЦ
НОВЫЙ НОМЕР

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

ВСЕ, ЧТО
ВАМ НУЖНО
ЗНАТЬ О DVD

нам его говорить не хочет. Впрочем, он все-таки вскользь упоминает о том, что информация эта хранится в его роботе. Переключаемся на **PAL-18** и присоединяемся к банку данных стоящего рядом **BUDDI-12**. Робот не возражает – похоже, ему это даже нравится. В результате мы узнаем мнение Верховного Совета по вопросу #1.

Вопрос #4. Заходим в отель «**The Republic Inn**» и обращаемся к горожанину по имени **Двард (Dward)**, сидящему на диванчике слева. Он знает, что в отеле остановились сразу двое союзников – **Дасс Даскин (Dass Daskin)** и **Мерль Джойд (Merle Joid)**. **Дварду** известно, что **Дасс Даскин** остановился в комнате #401. Для того чтобы узнать номер комнаты **Мерля**



Джойд, мы должны обратиться к портье за стойкой. За нужную нам информацию он потребует 100 баксов... Впрочем, мы можем получить ее и бесплатно, если поручим **PAL-18** взломать банк данных отеля (коннекторы находятся по бокам стойки). Итак, **Мерль Джойд** остановился в комнате #201. Обходим стойку справа, находим лестницу и поднимаемся на второй этаж. Вскрыв отмычкой замок на двери в комнату #201, на кровати мы находим письмо, из которого узнаем мнение Верховного Совета по вопросу #4.

Вопрос #7. Поднявшись на четвертый этаж отеля «**The Republic Inn**», мы открываем дверь в комнату #401, переключаемся на доктора **Ро** и поручаем ей проанализировать лежащую возле кровати карту. Процесс анализа очень прост: достаточно всего лишь собрать цепочку из карточек с разноцветными символами, используя принцип домино. Завершив анализ, **Ро** предлагает использовать эту карту на местности, желательно забравшись куда-нибудь повыше. Спускаемся на первый этаж, выходим из гостиницы и поднимаемся вверх по наклонной платформе слева. На ограждении верхней площадки установлена консоль фотоавтомата. Воспользовавшись ей и выбрав вторую опцию («**Check out Dass Daskin's Strange Map here**»), мы находим секретное место встречи нашего Советника. Спускаемся вниз по платформе, пересекаем двор по диагонали, захо-



дим за стену и поднимаемся вверх по узкой наклонной платформе к **Дассу Даскину**, ждущему похитителем своей жены. Вне зависимости от того, что мы ему скажем, он сообщит нам мнение Верховного Совета по вопросу #7.

Вопрос #8. Деликатный момент... Среди бесцельно расхаживающих перед отелем горожан есть Советница **Крисси (Crissy)**. Разыскав ее (вероятно, нам придется немного подождать), мы поручаем **Слау** поцеловать девушку и узнать взамен мнение Верховного Совета по вопросу #8.

Вопрос #6. Для ответа на последний вопрос нам понадобится помощь **Матавастроса**. Возвращаемся к кораблю и, оставив доктора **Ро** на страже, с **Группосом** в отряде бежим в первый район **Вотауна**. Разыскав ораторствующего на ящике в дальней части района Советника **Праппа (Prappe)**, мы выпускаем вперед **Группоса**. Набрал побольше воздуха в легкие, наш могучий старик легко забалтывает профессионального оратора, и в результате мы узнаем мнение Верховного Совета по вопросу #6.

Теперь, зная ответы на все вопросы, можно отправляться голосовать. Как уже говорилось выше, вотабулятор стоит во втором районе. Со стороны эта машина очень похожа на автомат по продаже газет. Как бы то ни было, предназначена она именно для голосования. С помощью **Фатимы** освежив в памяти правильные ответы (клавиша **F1**), мы выполняем свой «гражданский долг» и получаем в награду **Золотую Карточку Союзников Верховного Совета Демократуса** (получение **Серебряной Карточки** означает, что в каком-то ответе была допущена ошибка). С **Карточкой** в руках можно сразу отправляться на встречу с **Верховным Советом**... однако прежде стоит еще немного побродить по



Вотауну. Прежде всего проверим, не пропустили ли мы чего-нибудь в отеле. Комната #201 – **HealGrease Complete** в шкафчике в ванной; комната #304 – **DoubleUp Bracer** в углу и **HealGrease Plus** рядом с кроватью; комната #401 – **HealGrease Complete** на столике рядом со входом и **TACO** на полу возле кровати; комната #402 – **HealGrease Plus** в ванной. Помимо этого в комнате #402 мы можем бесплатно остановиться на ночлег, дабы восстановить силы героев (портые за стойкой потребует \$20, но деньги с нашего счета сняты не будут). Отыскав в середине второго района закрытую дверь в одном из проходов, мы подбираем отмычку и заходим внутрь. Подходим к лифтам, разворачиваемся и за ди-



ваном слева находим **Vistin Octogun** – новое оружие для **Слая**. Справа возле мягкого кресла лежит **ShieldCell** (разглядеть ее довольно трудно). Забрав оба предмета, мы возвращаемся в первый район. В узком коридорчике (примерно посередине района) есть еще одна закрытая дверь. На этот раз для того чтобы открыть замок нам понадобится помощь **PAL-18**, который должен подключиться к коннектору в дальнем конце прохода. За дверью мы находим **Fire Retardant Roundlet**. Выходим на улицу и под наклонной платформой (на противоположной стороне справа) находим еще одну закрытую дверь. Открыв ее с помощью отмычки **Слая**, мы получаем довольно полезную частицу **Мистек** – **Banewave**.

Вероятно, в городе осталось еще много секретов, но пора и честь знать. Вернувшись ко входу в **Зал Заседаний Верховного Совета**, мы предьявляем сержанту **Каффу** нашу **Золотую Карточку** и в холле встречаем доктора **Ро**. Открыв дверь справа, мы попадаем на заседание... и не-



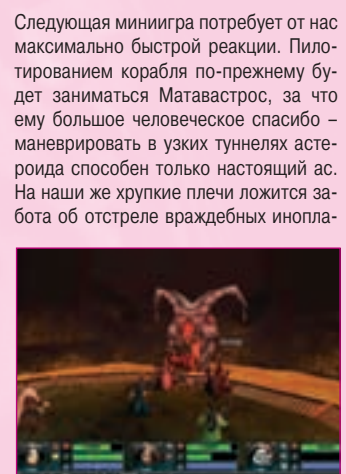
вольно оказываемся втянутыми в очередную историю по спасению мира. Выбора, увы, у нас нет. Верный **PAL-18** отказывается сопровождать своего хозяина в этой миссии, поэтому нам приходится оставить его в **Зале Заседаний**. Ну а **Слай**, доктор **Ро** и **Группос Матавастрос** отправляются на поиски боевого корабля, который поможет им сразиться с коварными инопланетянами и предотвратить уничтожение **Демократуса**.

Итак, мы находимся на территории военного дока. Бежим до двери, открываем ее и поворачиваем налево. Проходим вперед, сворачиваем направо и затем перебегаем через небольшой мостик к двери. Возле двери поворачиваем направо и спускаемся вниз на лифте в грузовой док. От лифта бежим вперед, поворачиваем направо и проходим между лежащими на полу ящиками. За ними нас поджидают 3 **Robode**. В дальнем левом углу этого помещения лежит **HealGrease Complete**. Забрав его, разворачиваемся и проходим вдоль дальней стены за ящики. За вторым ящиком лежит **Vistin Blader**

Staffhead, новое оружие для **Группоса**. Возвращаемся к лифту, поднимаемся наверх, вновь пробегаем по мостику и за ним сворачиваем направо. Спустившись вниз, обходим здоровенную трубу справа и поднимаемся вверх по наклонной платформе, для того чтобы забрать лежащую на полу **Bag o' Glodents**. После этого спускаемся вниз по соседней плат-



форме, проходим через дверь и бежим по коридору до следующей двери. За средней колонной сворачиваем направо и сражаемся еще с двумя **Robode**. Одержав победу, поднимаем с пола **HealGrease Complete** и бежим дальше. Еще один бой – на этот раз с тремя **Robode**. Повернув возле дальней стены налево, за ящиками мы находим **Old Ducalion Shieldcell**, после чего спускаемся вниз на лифте и бежим дальше. Мимова дверь, спускаемся вниз по наклонной платформе, сражаемся с двумя **Robode** и, подобрав с пола возле ящиков **HealGrease Plus**, сохраняем игру – причем в обязательном порядке. Следующее испытание будет далеко не самым легким, а потому не стоит рисковать и проходить через доки заново. Открыв дверь, мы видим перед собой новейший боевой корабль **Демократуса** – и, разумеется, сразу же усаживаемся в него. **Группос** занимает место у штурвала, и мы все дружной командой летим к инопланетному астероиду, по дороге едва не столкнувшись с облаком нацеленных на **Демократус** ракет.



Следующая миниигра потребует от нас максимально быстрой реакции. Пилотированием корабля по-прежнему будет заниматься **Матавастрос**, за что ему большое человеческое спасибо – маневрировать в узких туннелях астероида способен только настоящий ас. На наши же хрупкие плечи ложится забота об отстреле враждебных инопланетян. Перекрестье прицела перемещаем мышкой, левая клавиша – огонь. Для перезарядки необходимо щелкнуть по кружку в левом нижнем углу экрана, и делать это необходимо при первой же возможности – внезапно налетевшие враги чаще всего не дают ни секунды передышки. Состояние брони корабля отображается на круглом индикаторе в правом нижнем углу экрана.

Когда этот показатель приближается к критической отметке, включается сирена. Для восстановления защиты необходимо сбивать специальные «бонусы» в виде красного креста в круге. Вот, собственно, и все. Впрочем, нам придется еще и выбирать путь. Прохождение лабиринта туннелей абсолютно нелинейно, однако оптимальные маршруты все-таки существуют. Один из них приведен здесь:

Развилка 1. Выбираем второй туннель (синего цвета). На развилке корабль останавливается и поворачивается из стороны в сторону, предоставив нам возможность сделать выбор. Для того чтобы подтвердить выбранный маршрут, необходимо выстрелить по соответствующему туннелю.

Развилка 2. Первый туннель (красный). Он приводит нас к Красному Генератору, который мы должны уничтожить, попутно отстреливаясь от многочисленных инопланетян.

Развилка 3. Второй туннель (желтый). Он приводит нас к Желтому Генератору, который также необходимо уничтожить.

Развилка 4. Первый туннель. Мы возвращаемся обратно в большой зал с кристаллами.

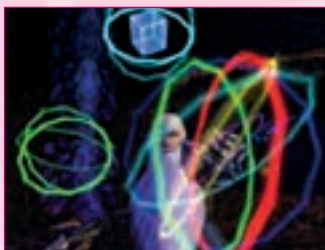
Развилка 5. Третий туннель (фиолетовый).



Развилка 6. Первый туннель. Он ведет к центру астероида, где нас уже поджидает босс.

С ним придется повозиться – уж слишком много тварей его защищают, да и летящие ракеты приходится вовремя сбивать. Стараясь по возможности собирать все «медицинские бонусы», в редкие секунды затишья мы стреляем в голову главного врага. Как и в случае с генераторами, индикатор в нижней части экрана показывает здоровье босса. После того как с ним будет покончено, миниигра завершится и мы получим награду в зависимости от результатов стрельбы.

После этого начинается долгое путешествие по коридорам астероида. За кораблем на полу пещеры лежит еще один осколок Мистека – **Firespire Mystech**. Подобрал его, поднимаемся наверх и сохраняем игру. Дальнюю дверь блокируют жуки, поэтому мы заходим в дверь слева от **TimeMinder**’а. Небольшой комментарий: с замурованными в коконы членами десантной группы (а они есть почти во всех коридорах) можно общаться, вот только пользы от этого практически никакой. Бежим вперед



по туннелю, открываем дверь и сражаемся с тремя **Verilent** и одним **Hive Fighter**. Отмычкой открываем сундук справа и достаем оттуда **Nutswalker Mystech**. Переключившись на доктора Ро, подходим к пульта управления, напоминающему обглоданный скелет, и пробуем проанализировать его с помощью уникальной способности нашей героини. Похоже, для того чтобы отключить системы безопасности и открыть заблокированную дверь, нам придется отыскать несколько деталей. Доктору Ро удается открыть дверь наверху, и оттуда к нам радостно устремляются два **Verilent**. Одержав победу, мы поднимаемся вверх



по лестнице и сохраняем игру. Открываем дверь справа, бежим по туннелю и затем на круглом балконе прикасаемся к двум камням, которые в результате начинают светиться. Из ярких лучей образуются и падают вниз три части Мистека (поднять пока мы сможем лишь одну из них). Забегаем в туннель на противоположной стороне балкона и, миновав его, открываем дверь в дальнем конце. Справа от пульта лежит новое оружие для доктора Ро – **Static Pulse Injector**. В отличие от предыдущего, это оружие ближнего боя. Переключившись на доктора Ро, мы анализируем новый пульт, и в результате первая заблокированная насекомыми дверь открывается. Мы возвращаемся обратно к кораблю и заходим в освободившуюся дверь.

Подобрав лежащий возле стены **SlowStrike Mystech**, мы бежим направо, открываем дверь и сражаемся с тремя **Verilent**. Во время боя при желании можно управлять раздвижным мостом с помощью кристаллов, установленных по бокам на подставках. Переходим на другую сторону моста, поднимаем с пола упавший



КАЗАКИ

Последний Довод Королей

Продолжение "Казачков" позволит Вам ощутить себя полководцем, который на поле боя решает судьбу не только сотен и тысяч своих подопечных, но и всего государства.

Историческая стратегия реального времени «Казачки: Последний Довод Королей» посвящена событиям, происходившим на территории Европы в XVII-XVIII веках.

Это время обозначилось в истории как эпоха великих и непрерывных войн и сражений — именно им и уделено первостепенное внимание в игре.

30-летняя и 7-летняя войны, война за Австрийское Наследство, русско-турецкие войны, гражданская война в Англии, турецкая экспансия в Европу, освободительная война украинского народа,

Северная война, польско-русская война, война Нидерландов за независимость и многое другое на игровых страницах продолжения "Казачков". Здесь Вы сможете ощутить незабываемый дух грандиозных европейских баталий минувшего, а также пополнить свой багаж знаний истории.



©2001 GSC Game World. ©2001 «Руссобит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-2790; www.cossacks.ru.



сверху **PoisonSpin Mystech**, сохраняем игру и открываем дверь, за которой находится следующий туннель. В следующей пещере мы должны коснуться голубого кристалла, который после этого начнет светиться. Нас ждет бой с четырьмя **Verilent** и одним **Hive Fighter**. Одержав победу, помимо обычных призов мы получаем **Blue Hive Shard**. Основное назначение



этих осколков – активация главного пульта, для чего нам потребуется шесть частей разного цвета. Однако с их помощью можно получить также весьма небесполезную частицу Мистек, поэтому лучше сразу собирать «второй комплект», прикасаясь к каждому кристаллу два (!) раза. Правда, при этом нам вновь придется повторить бой с тем же количеством противников. Получив два экземпляра **Blue Hive Shard**, мы два раза прикасаемся к желтому кристаллу, и два раза сражаемся с отрядом, состоящим из двух **Verilent** и одного **Hive Fighter**. В награду мы получаем два экземпляра **Yellow Hive Shard**. Развернувшись, мы забегаем в туннель напротив входа и в следующей пещере дотрагиваемся до фиолетового кристалла (в дальнем левом углу). Дважды сразившись с отрядом из трех **Verilent**, мы получаем два **Purple Hive Shard**. Забегаем в туннель слева от кристалла и в следующей пещере подбираем с пола **Bane Mystech**. Прикоснувшись к зеленому кристаллу, мы сражаемся с двумя **Verilent** и одним **Hive Fighter** (дважды). Получив два **Green Hive Shard**, мы забегаем в туннель слева от кристалла. От висящего в коконе капитана Смита (**E.J. Smith**) мы узнаем о том, что десантная группа пыталась уничтожить Королеву (**Hive Queen**) инопланетян обычным оружием и потерпела сокрушительное поражение. Но Мистек должен быть куда более эффективным. В следующей пещере мы по два



раза дотрагиваемся до серо-голубого и красного кристаллов, каждый раз сражаясь с шестью **Verilent**. В бою с ними суперэффективен специальный навык доктора Ро – **Plasma Wall**, за один проход уничтожающая всех противников. Получив два **Cyan Hive Shard** и два **Red Hive Shard**, мы можем возвращаться к главному пульта. Поворачиваем налево и, миновав туннель, открываем дверь, за которой нас ожидают два **Small Hive Fighter**, один **Verilent**, два **Hive Fighter** и один **Large Hive Fighter**. Одержав победу над ними, мы открываем следующую дверь и бежим по проходу. Сворачиваем налево, открываем дверь, бежим прямо и затем открываем дверь справа. Следующий туннель приводит нас на знакомый круглый балкон, и, пробежав по следующему туннелю, мы попадаем в зал с главным пультом. Спустившись к нему по лестнице слева, мы устанавливаем с таким трудом добытые осколки на подставки слева и справа от пульта. Выбор цвета при этом происходит автоматически. Однако на всякий случай приведем последовательность:

Левая сторона (слева направо): Red Hive Shard, Blue Hive Shard, Green Hive Shard.

Правая сторона (слева направо): Purple Hive Shard, Yellow Hive Shard, Cyan Hive Shard.

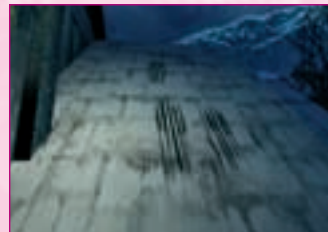
После этого разблокируются сразу две двери. Первая ведет в убежище Королевы, вторая – в Зал Мистека. Этот зал мы должны навестить в первую очередь. Вновь пробежав по круглому балкону, мы возвращаемся ко второму пульта (возле него лежало оружие доктора Ро) и заходим в теперь уже раз-



блокированную дверь слева. На развилке сворачиваем налево и бежим по туннелю до тех пор, пока не увидим на полу клочок **Hive Moss**. Подобрал его, сворачиваем налево, открываем дверь и в Зале Мистека скармливаем таинственной машине весь «второй комплект» добытых нами осколков. Наградой за это становится **PsyChain Mystech**, чрезвычайно полезное и мощное оружие, дающее своему владельцу некоторый контроль над разумом врага. После этого мы возвращаемся к тому месту, где недавно нашли **Hive Moss**, а оттуда – к предыдущей развилке. Поворачиваем налево, открываем дверь, затем проходим вперед и открываем синюю дверь с многогранниками (слева). Фатима предупреждает нас о том, что перед следующим боем необходимо вооружить всех наших персонажей частями Мистек. В процессе экипировки необходимо следить за тем, чтобы показатель **Mys**

Affinity у каждого из героев был «**Good**» или «**Excellent**». Сохранив игру, мы открываем следующую дверь и готовимся сразиться с Королевой.

Запас здоровья у этого босса относительно невелик – порядка **8500 HP**. Лишившись обычного оружия, наши персонажи могут использовать только свои уникальные способности – и



Мистек, разумеется. Центральный персонаж, стоящий за камнем, неуязвим для атак Королевы, но и сам при этом не может атаковать ее. Два остальных героя могут подойти к кристаллам, установленным по бокам пещеры, и сбить их с постаментов. В результате Королева на время лишится подкрепления в виде верных **Verilent**, которых она может вызывать с помощью этих кристаллов. Впрочем, через некоторое время мерзкие жуки все починят, и нам придется вновь сбивать кристаллы с постаментов. Атаки королевы сносят у всех персонажей



примерно по **150 HP** за раз, или сразу **500 HP** – но только у кого-нибудь одного. В бою с ней помимо Мистека желательно использовать **Plasma Wall** доктора Ро (действует не только на Королеву, но и на двух **Verilent**). Способности Слая и Группоса, увы, не вызывают должного эффекта. Но все равно это сражение можно отнести к разряду несложных. Одержав победу, мы возвращаемся на Демократус и наблюдаем за тем, как к планете приближаются теперь уже безвредные ракеты.

Итак, на починенном корабле мы отправляемся на **Sender Station**. По прилету нас ожидает большой сюрприз – новый персонаж, которым становится... планета (!) Демократус, по решению жителей уменьшенная до размеров большого мяча и готовая, в знак благодарности за спасение, следовать за нашими героями. Наша задача на Станции – отыскать две детали для доктора Ро. После этого мы отправимся с Группосом на планету Хепхаестус (**Hephaestus**). Эти квесты можно выполнять в любом порядке, но удобнее всего будет поступить именно так, как было сказано выше. Итак, собрав отряд, состоящий из Слая, доктора Ро и Группоса Матавостроса, мы отправляемся в район На-

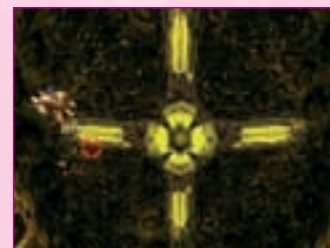


сосной Станции 7. Первая часть пути совсем не изменилась – враги остались прежними, разве что резко поднабрались где-то боевого опыта. Игру рекомендуется сохранять как можно чаще – каждый бой теперь дается и в самом деле нелегко. Также мы не будем детально расписывать местонахождение всяких аптек и прочей мелочевки – все это и так в избытке будет попадаться на пути. Остановимся лишь на самых основных моментах. Итак, спустившись вниз к тому месту, где мы нашли тело убитого «подопечного» детектива Ракха (вниз по платформам справа от горючего наркоторговца), переключаемся на доктора Ро и анализируем сломанную панель на стене напротив закрытой двери. Дверь в результате открывается, и мы сворачиваем налево на развилке, предварительно размазав по стенам еще четверых наркоторговцев и двух рогатых дедов. С помощью своей отмычки Бутс открывает дверь, и вскоре мы встречаем горючего, который не нападает на нас, а наоборот, бесплатно предлагает рецепт национальной кухни. Получив рецепт, мы бежим дальше и в конце пути встречаем забавных крошек маг-магов (**Mug Mug**). Поговорив с тем, кто стоит справа, мы отдаем ему имеющийся у нас мох и получаем в награду сперва **Circlet of Safety**, а



затем **Resonance Crystal**, новое мощное оружие для Демократуса. Кстати, если привести сюда нашу маленькую планету и с помощью ее способности **TractorPull** достать закатившуюся под платформу куклу, благодарные маг-маги (тот, что стоит слева) отдадут нам еще и ТАСО.

Возвращаемся к развилке и на этот раз идем прямо, в район красных фонарей (**Red Light District**). Прежде всего нам нужно заглянуть в заведе-



ние под названием «**Slutopia**» и поговорить с неким Кевестером (**Kevester Kopp**), который удобно расположился на диванчике в первой нише справа. Он отправит нас в «**Orange Navel**» за своим обручальным кольцом. Спустившись вниз по лестнице в этом заведении, мы снимаем для Слая (остальные решили подождать его при входе) девочку и поднимаемся вместе с ней в ее комнату. В ходе разговора выясняется, что наш детектив в данный момент не настроен на амурные развлечения, и



девица выставляет его из номера, попросив принести льда. С помощью отмычки мы вскрываем дверь комнаты #2 и видим сидящего на кровати **Bipidri**. Щелкнув по нему курсором, мы получаем долгожданное кольцо и, забрав лежащий рядом на полу **TACO**, возвращаемся к Кевестеру. В знак благодарности тот отправляет нас к своему поставщику Фанки Коллинзу (**Phunkee Collins**), который работает барменом в «**Cold Sweat Sex Machine**». Впрочем, в этом же заведении мы неожиданно встречаем свою старую знакомую – бывшую стажерку Слая **Сапу**, которая теперь вы-

ступает в роли экзотической танцовщицы **Стиллето**. Впрочем, поговорить с ней нам так и не удается.

Вернувшись в **Lounge of Commerce** с новой деталью, через некоторое время мы отправляемся на ночную вылазку в музей вместе с **PAL-18**. Похоже, маленький робот желает доказать людям, что он тоже на что-то способен. На улице давно наступила ночь, и музей, разумеется, закрыт. Впрочем, воспользовавшись коннектором слева от таблички, мы без труда попада-



ем внутрь и открываем дверь справа. Открыв вентиляционный люк, мы забираемся в шахту и вскоре попадаем в один из самых сложных лабиринтов игры. Просто он очень большой и при этом весь какой-то одинаковый. Для того чтобы перемещаться между разными секциями «системы вентиляции», нам придется воспользоваться коннекторами, которых в лабиринте ровно три штуки. Каждый из них меняет расположение проходов в башнях, соединяющих разные уровни. Наконец, после долгого блуждания мы попадаем в музей... и тут кто-то похищает долгожданную деталь прямо у нас перед носом! Подключившись к коннектору в задней части дисплея, мы очень своевременно отключаем робота-уборщика и, перебравшись на него с ящиков, добираемся до выхода, где нас уже ждет таинственная похитительница – **Стиллето**. По дороге в **Lounge of Commerce** она захочет продемонстрировать свои новые умения, и нам придется освоить еще одну миниигру. Суть ее заключается в следующем: за очень ограниченное количество времени мы должны «поймать» движущийся круг в рамку, вернее, пять кругов в пять рамок, причем с каждой попыткой фигуры будут становиться все меньше. Тем не менее, вскоре нам все-таки удается открыть тайник с **HealGrease Complete** (справа). Вернувшись в **Lounge of Commerce**, мы принимаем решение лететь на **Хепхаестус** и, собрав новый отряд, отправляемся в **Космопорт**, ворота #6. Теперь нам достаточно всего лишь щелкнуть курсором по одной из планет, для того чтобы отправиться туда. И все это бесплатно, заметьте. Впереди – долгие приключения в Храме Мистека на **Хепхаестусе**, крайне неожиданная война с героями комиксов на корабле **Риктуса** (и новый, последний супергерой – в самом прямом смысле этого слова), путешествие по поверхности планеты **Демократус**, бегство с **Лимбо** и, наконец, мрачная крепость **Детты**, где будет поставлена точка в бесконечной истории под названием **Anachronox**. Счастливого вам пути, Спасители Галактики!

GOLDEN Palace

В ПОИСКАХ ЗОЛОТОГО ЖУКА

Интерактивный
КВЕСТ
с элементами
эротики



Частный детектив из дружеской Америки по имени **Арчи Баррел**, известный дамский искуситель, заработав на поприще дедуктивного метода некоторый капиталец, решает совершить путешествие по необъятной России...



©2001 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru;
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru;
заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

RED FACTION

Дополнительная информация:

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7515

Сергей Дрегалин

Live Mines

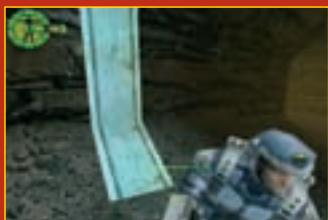
Все произошло само собой.

Едва отзвучал приказ возвращаться в бакари, я натолкнулся на Карла и какого-то ульторовского охранника. Не знаю, что они не поделили, но когда Карл влепил заносчивому стражу прямиком с правой, а охранник успел пропустить через тело моего товарища несколько тысяч вольт, я оказался перед двумя трупами под вой сирен и сообщения о вспыхнувшем мятеже. Был ли у меня выбор? Не уверен. Вполне возможно, что я смог бы все объяснить и даже доказать свою непричастность... Но шансы остаться в живых до разбирательства были минимальными. Ребята из охраны никогда не церемонились с "шахтерским отродьем" и открывали огонь при первой же возможности. Я видел, как они приближались, держа оружие наготове. Тогда-то все и произошло.

Шоковая дубинка словно сама прыгнула мне в руки. Несколькими ударами я оглушил (а может и убил?) ближайшего охранника и схватил его пистолет. Секунда, и быстрая серия выстрелов успокоила еще нескольких стражей... Назад дороги не было.

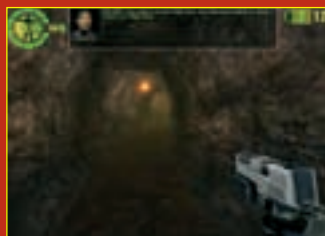
Быстро осмотрев окрестности, я подобрал медпакет и несколько обойм. На первое время должно хватить. За завалом, уворачиваясь от ядовитых облаков пара, я отыскал шахтера, добывающего охранника. Подобрал обойму, я стукнул по голове своего бывшего соратника и забрал его костюм, куда менее потрепанный, чем мой. Прости, дружище, но иначе мне отсюда не выбраться.

Некоторое время я шел по коридорам. По пути встретил нескольких охранников — ерунда, ходячие трофеи. Куда больше меня смущало отсутствие карты и... незнание своей цели. Хорошо, предположим, мне удалось перебить нескольких ульторовских секьюрити и заполучить минимальный арсенал. Но как быть дальше? Через несколько часов сюда забросят элитный отряд, и тогда мне крышка. Если только отыскать кого-нибудь из Сопротивления... Кажется, они называют себя Красной Группой. Словно в ответ на



эту мысль, в моих наушниках раздался властный женский голос. От неожиданности я вздрогнул и едва уловил смысл небольшой речи: "Шахтеры! Говорит Эос, лидер Красной Группы. Наш час пробил! Рабочие подняли восстание в секторе М-4. Они готовы сложить свои жизни за дело освобождения! Ищите участников Красной Группы и пополняйте ее ряды! Пусть "Ультор" вкусит горечь возмездия! Вместе, мы сможем...". Тут блистательная речь Эос неожиданно оборвалась, а передо мной возникли стражи. Разделавшись с ними, я обыскал окрестности и нашел несколько медпакетов, новый бронекостюм и даже дистанционные взрыватели. Неплохо.

"Помогите!" — раздалось где-то впереди. В несколько прыжков я преодолел расстояние до ближайшего поворота и выстрелил в охранника, преследующего какого-то шахтера. Парень, еще не осознав происшедшего, повернулся ко мне и начал быстро говорить: "Пойдем со мной. Нашим удалось захватить космический челнок. На нем мы сможем покинуть эту чертову планету и вернуться на Землю. Ты только помоги мне до него добраться, а уж я замолвлю за тебя словечко — места должно хватить...". Последние слова он



говорил уже на бегу. Я, не долго думая, припустил за этим нервным типом.

БАХ!!! Заложенная мина разорвала моего проводника на множество частей. От омерзительного зрелища мне едва не стало дурно, однако впереди показались фигуры охранников, и это сразу привело меня в чувство. Всадив в них всю обойму, я ринулся вперед, стараясь не смотреть на кровь, залившую стены туннеля.

Mine Maintenance

За огромной дверью меня ждал сюрприз. С неприятным свистом мимо меня пронеслась ракета — полметра влево, и вы бы никогда не смогли прочесть эти строки. Без лишних промедлений я прыгнул в котлован, перебрался на другой берег и всадил в охранника с ракетной установкой несколько граммов свинца. Подхватив новую игрушку (ого, да в ней не меньше пуда!), я двинулся дальше.

Соблазн поскорее использовать ракетную установку был велик. Однако интуиция подсказывала мне, что вре-



мя пускать ракеты еще не пришло. Чуть позже.

Спуск в шахту, которую я отыскал в следующем коридоре, оказался достаточно неприятным. На промежуточных этажах меня потчевали свинцом охранники — спрятаться было негде, поэтому уповать оставалось только на меткую стрельбу. Добравшись до нового коридора, я отыскал в одном из ящиков новый бронекостюм (очень кстати!), перезарядил оружие и отправился дальше.

Вот это да — буровая машина! В процессе подготовки нас учили управлять этими штуковинами. Правда, только в теории. Я не стал сразу соваться к громадине, а сперва перестрелял всех охранников и собрал многочисленные трофеи. Убедившись, что все спокойно, я прыгнул в машину и повел ее прямо через силовое поле. Эффектно, дьявол меня раздери!

Тут наушники вновь ожили, и Эос произнесла очередную речь. Не знаю как остальным, но мне лидер Красной Группы

определенно не понравилась. Уж больно много прописных истин и пустых слов. А вот про спасительный челнок она почему-то ничего не сказала...

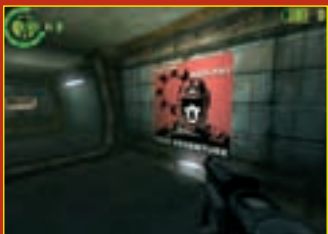
В просторном зале было две двери, я наугад выбрал правую. Навстречу мне ринулись два охранника. Я аккуратно нацелился на свинцом, собрал трофеи и вернулся ко второй двери. Мой путь шел вниз, ко входу в шахты...

Mine Entrance

Наушники вновь ожили. Только на это раз в них раздался не женский голос, а мужской. "Паркер", — обратился ко мне неизвестный собеседник. "Меня зовут Хендрик, мы незнакомы. Я хочу тебе помочь. Я обслуживаю системы безопасности "Ультора" и обладаю доступом ко многим резервам. С компанией у меня свои счеты, так что мы воюем на одной стороне. А теперь слушай внимательно. Ты единственный из мятежников в секторе М-4, кому удалось пробраться так далеко. Правление Ультора предприняло самые решительные меры — они вызвали подкрепле-

ние, которое должно остановить восстание любой ценой. Любуй!..

Встревоженный этим известием, я ринулся вперед, нашел узкий вентиляционный лаз и пополз по нему. Впереди раздавался зловещий шум. Я аккуратно выглянул из лаза — похоже, Хендрикс не обманул. Внизу по бетонной дороге двигался отряд штурмовиков в сопровождении БТР. Не теряя ни секунды драгоценного времени,



я выхватил ракетную установку и отправил в БТР несколько ракет. Есть! Пока солдаты растерянно озирались по сторонам, я за несколько секунд добрался до лифта. Спуск был долгим, казалось, он длится целую вечность. Когда платформа остановилась, я оказался лицом к лицу со взводом солдат. Мне потребовалась вся прыть и сноровка, чтобы добраться до двери в противоположном углу зала. Надпись над пуленепробиваемой створкой была короткой и зловещей: "Казармы".

Barracks Entrance

Как ни странно, но первым, кого я встретил, был не противник, а союзник. Точнее, мертвый союзник. Шахтер был объят пламенем. Охрана порой для острастки применяла огнеметы... Похоже, в особых случаях их использовали и для уничтожения мятежников.

В комнате управления я нашел прозрачный щит (еще один неизменный атрибут охраны) и кнопку разблокирования дверей. Меня ждали. Первый же охранник выпустил мне в лицо струю огня, а второй угодил зарядом из двустволки. Бронекостюм принял удар, но явственно дал понять: долго он не протянет. Короткая перестрелка, и в моем арсенале появились новые экземпляры оружия. С такой экипировкой можно было двигаться дальше.

Barracks

"Немедленно выслать подкрепление в казармы!" — раздался голос из динамиков. Дьявол, кажется, я несколько перестарался. Еще не хватало, чтобы на меня обрушился весь гнев корпорации "Ультор". Выждав несколько секунд, я рванул в бой. Охрана была повсюду. Коридоры, комнаты и даже сортиры были заполнены бойцами корпорации. Несколько раз мне приходилось использовать медпакеты и менять обмундирование.

В итоге я выбрался к просторному залу. Заметив краем глаза движение слева, я немедленно развернулся и всадил два двойных заряда из двустволки в автоматическую пушку. Оружие дернулось и, выдав порцию едкого дыма, успокоилось навсегда. Но я напрасно радовался победе — не прошло и нескольких секунд, как на меня вновь напали бойцы корпорации. Сколько их было? Пять, а может, десять? Сейчас уже и не вспомнить. За одно могу ручаться — бой был

сложным. Возможно, мне стоило быстро захватить автоматическую пушку и перевести ее в ручной режим — тут главное вовремя до нее добраться.

В одной из комнат, находящихся поблизости от казарм, я нашел доктора. Едва завидев оружие в моих руках, бедняга впал в истерику и стал шараться от меня, словно от прокаженного. Пока я не убрал оружие, доктор кричал о пощаде и пытался спрятаться. Но потом, придя в себя, он помог мне залатать раны. В другой комнате умирающий шахтер пытался рассказать мне о том, как попасть на челнок. С каждым словом силы покидали его, однако я понял, что нахожусь на верном пути. Осталось не так много.

В одной из комнат казарм я нашел пленного шахтера. Взяв ключи со стола, я открыл дверь и выпустил бедолагу. Он выскочил из своей тюрьмы и тут же получил пулю от охранника. Спешка — плохой товарищ.

Потом был бой в кафетерии. В меня стреляли сразу из трех столов. Стулья и столы были не самыми надежными укрытиями, поэтому мне пришлось идти напролом. Потом был еще бой. И еще. К шахте, ведущей в неизвестность, я добрался в изодранном бронекостюме и почти без боеприпасов.

Elevator in Registration

Вновь ожили наушники. "Этим путем ты сможешь добраться до стыковочного отсека, прямоком к челноку... Если только его не перекрыла охрана". Что ж, я был благодарен за информацию, пускай она и не слишком обнадеживала.

За время путешествия по вентиляционной шахте я успел снять одного охранника. Через некоторое время Хендрикс вновь вышел на связь. "Спасшиеся шахтеры шли этим же путем. Правда, во время боя они уничтожили подъемники. Тебе придется карабкаться вверх по лестнице". Нет проблем. Если бы не докучавшие охранники на платформах, этот подъем



можно было бы считать приятной прогулкой. Выбравшись на поверхность, я нырнул в ближайший коридор. Шестое чувство подсказывало мне, что идти до челнока осталось совсем немного.

Miner Registration

Быстро преодолев вентиляционный лаз, я оказался прямо перед охранником. За ним был пульт управления. Сделав пару выстрелов, я повернул налево, спустился вниз и подхватил автоматическую винтовку. Вот это была находка так находка — жаль, что в магазин помешалось лишь сорок два патрона. А в остальном — просто незаменимая вещь: высокая кучность стрельбы и колоссальная скорострельность.

ЗАК

ОХОТНИК С ЧУЖОЙ ПЛАНЕТЫ

Это крутая action adventure с великолепной графикой.

Во время межгалактического перелета корабль Зака, получает значительные повреждения и совершает аварийную посадку на неотмеченной на карте планете.

Зак должен отремонтировать свой корабль в этом захолустье, которое находится на грани испарения от нависшей сверхновой звезды.

С ограниченными ресурсами, находясь в постоянной опасности, Зак должен применить все свои военные навыки, приобретенные годами, только лишь для того, чтобы выжить на этой странной планете, которая находится во власти древней религии и невиданной магии, где ничего не похоже на то, коим оно является...



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; заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки support@russobit-m.ru

На обратном пути я нажал кнопку на пульте, и метнулся вперед с винтовкой наготове. Два охранника, имевшие неосторожность оказаться на моем пути, за секунду оказались буквально наспигованы пулями. Третий боец корпорации разделил участь предшественников. Еще несколько коридоров, несколько коротких стычек, и я оказался в двух шагах от спасительной цели.

Registration Lobby

Надпись на стене внушала некоторый оптимизм: "Восточный стыковочный отсек". Тогда я еще не знал, что спешу навстречу верной гибели. Челнок был для меня панaceей, спасением от армии преследователей...

В одном из коридоров, ведущих влево, меня поджидал охранник с огромной пушкой. Пара зарядов из ракетницы успокоили обоих. За пушкой я обнаружил лаз и нырнул в него без лишних колебаний.



Двигаясь по извилистому коридору, я вскоре обнаружил охранников, стоящих на решетке прямо надо мной. Неожиданная атака застала их врасплох, поэтому бой окончился, едва начавшись.

Выбравшись из туннелей, я обнаружил комнату с доктором. Прежде чем получить от него первую помощь, мне пришлось уничтожить двоих охранников, которые явно устроили здесь засаду. Только не на того напали.

Docking Bay

"Черт бы тебя побрал, Паркер! Какого дьявола ты медлишь?!" — раздалось у меня в ушах. "Челнок с шахтерами вот вот улетит! Скорей же!!!" Я рванул что было сил, однако дверь, ведущая к докам, закрылась прямо перед моим носом. "Все кончено", — пронеслось у меня в голове под аккомпанемент ругани Хендрикса. Все кончено.

И тут произошло неожиданное. Едва челнок вылетел за пределы комплекса, как по нему ударил мощный энергетический луч. Кажется, это было плазменное оружие, а может, просто какая-то сверхбыстрая ракета... Корабль замер и через мгновение превратился в спящий сноп искр. Я стоял, зачарованный этим зрелищем, а голос в наушниках бубнил, что иногда лучше опоздать, чем успеть вовремя.

Стряхнув оцепенение, я подбежал к пульту управления. Затем разблокировал дверь доков и подхватил медпакет — очень вовремя. Тут же со мной вновь вышел на связь Хендрикс. "Отлично, пока герметизирующая дверь закрыта, шлюзовая створка будет разблокирована. Путь свободен".

Я вышел из комнаты с пультом управления и повернул в первый коридор напра-

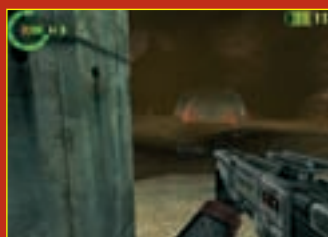
во. Передо мной был лифт, который вел к нижним отсекам. Выбирать было не из чего, поэтому я нажал на кнопку и отправился вниз. Выйдя из лифта, я повернул направо. Через несколько секунд я столкнулся с двумя охранниками, которые оставили мне новенький бронекостюм. За огромной дверью было еще двое охранников. Их судьба оказалась столь же незавидной, как и у предшественников...

Exit from Docking Bay

После того как я спустился к челноку, из грузового корабля на меня кинулся боец. Короткая очередь быстро свела на нет его пыл. Еще двое охранников прятались за контейнерами с грузом.

Убедившись, что корабль пуст, я отправился к двери в дальнем углу зала. За дверью стояла автоматическая пушка — одного меткого выстрела из ракетной установки оказалось достаточно, чтобы навсегда заставить ее замолчать. Я медленно двигался вдоль коридора. Убив охранников, ждавших меня за дверями кают, я получил немало полезных трофеев. Особенно важны были боеприпасы — частые стычки требовали множества патронов.

Огромные железные ворота зародили в моей душе неприятный страх. Уж очень тихо было за ними. Предчувствия не обманули: едва я переступил порог, как на меня двинулось гигантское металлическое чудовище. В голове пронеслись отрывки из подготовительных курсов: комбот... боевой робот... колоссальная огневая мощь... повышенная прочность каркаса... экипирован ракетами... У меня была от силы пара секунд. Я мигом схватил ракетную установку и пустил в исполнина два смертоносных заряда, стремглав метнувшись к спасительной колонне. Мощный взрыв заставил гулко задрог-



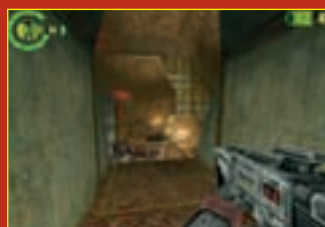
жать стены — комбот превратился в грудку металла. После этого я уничтожил охранника на верхнем ярусе у противоположной стены, и лишь потом позволил себе вздох облегчения.

Я зашел в небольшое помещение, поднялся по лестнице и вышел к пульту управления. Разблокировав дверь, я вернулся назад и вышел из зала в открывшийся проход.

Abandoned Mine

Когда я оказался перед дверями, со мной снова связался Хендрикс. "Лифт выведет тебя к семнадцатому уровню. Оттуда ружья подать до базы повстанцев".

Лифт оказался со странностями. Когда он неожиданно остановился посреди шахты, я зацепился за лестницу и полез вверх. Внизу раздался грохот — не зря я заподозрил неладное. Сломанный лифт сорвался вниз.



Вскоре я выбрался к каменной стене и нашел на выступе снайперскую винтовку. Уникальная вещица. Мощнейшая оптика, поразительная точность... Таким оружием несложно попасть со ста шагов прямо в глаз охраннику! Налюбовавшись новой игрушкой, я пополз вниз и спрыгнул в коридор. За дверью я нейтрализовал бойца корпорации, после чего начал двигаться к центру управления.

"Если ты сумеешь остаться в живых, то мои ребята найдут тебя!". Я невольно поморщился. Опять эта Эос. Похоже, кроме оптимистичного настроения, никакой другой помощи мне от нее не дожидаться. Хендрикс оказался куда более полезным союзником.

Я вышел из центра управления и отправился в помещение склада, что располагался напротив входа. Взяв из него все самое ценное, я вернулся к двери, ведущей налево. Из консоли валил дым, недвусмысленно давая понять, что система разблокирования неисправна. На всякий случай я нажал на кнопку, и тут же услышал голос Хендрикса. "Дверь заклинило. Если сможешь, попробуй сделать проход с помощью ракет или взрывчатки". Я посмотрел на каменную породу, обрамляющую дверь. Пожалуй, несколько хороших взрывов могли бы расчистить проход, однако мне совершенно не хотелось тратить боеприпасы. Подождав несколько секунд, я вновь услышал голос Хендрикса. "Я пытаюсь использовать резервные цепи. Если все получится, то я смогу открыть дверь... Минутку..." Хендрикс не подвел. Дверь действительно открылась.

Едва я переступил порог, на связь вышла Эос. "Впереди тебя находится отряд шахтеров. Попробуй найти их". Приободренный этой новостью, я начал спускаться в шахту.

Crevasse

Я выбрался на камни, омываемые снизу водой. "Будь осторожен, Паркер, — обратился ко мне Хендрикс, — Эти шахты давно заброшены. Есть вероятность обвала".

Прыгнув вниз, я нырнул поглубже и доплыл до противоположного берега. На подъеме меня поджидали несколько охранников корпорации — пара коротких очередей, и путь был свободен.

"Я обнаружил группу рабочих. Они движутся впереди тебя. Похоже, Эос готовит какую-то операцию!".

Abandoned Smelter

Эос не заставила себя долго ждать: "Паркер, нам нужна твоя помощь. Мои люди пытаются отключить геотермический реактор, расположенный в этом секторе. Если отрезать врага от источника энергии, мы сможем провести крупномасштабную атаку. Вот только пока наши усилия безу-

спешны — группа натолкнулась на превосходящие силы противника". Я пожал плечами. Официальный тон Эос был мне не по душе. Можно подумать, что я записался в ряды ее Красной Группы. Впрочем, враг моих врагов — это друг, и отключить реактор все-таки надо. Ладно, будь оно все проклято!

Abandoned Ore Hopper

Зал с огромным сборщиком руды оказался ловушкой. На меня набросились сразу несколько бойцов — я только и успевал отстреливаться короткими очередями, стараясь бить точно в цель. Когда все было кончено, я внимательно осматрелся. Многочисленные обвалы закупорили все выходы, а значит, путь был один — прямоком в жерло сборщика.

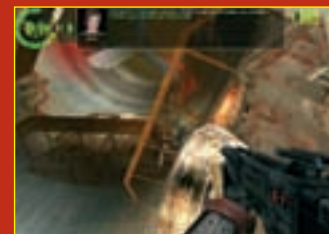
Я перебрался на противоположную от входа сторону и заложил заряд около жерла, идущего от вершины сборщика. Отошел на безопасную дистанцию и нажал на кнопку взрывателя. Проход к желобу был расчищен. "Паркер, один из моих отрядов втянут в бой в вентиляционной системе. Ты сможешь им помочь?". Я лишь молча кивнул, понимая, что иного пути у меня нет. Забравшись на вершину сборщика, я начал осторожно спускаться вниз, прыгая с уступа на уступ.

Выкатившись из трубы, словно мяч, я расстрелял охранника и поднялся наверх по наклонным дорожкам. Нажав кнопку включения ковша, я немедленно прыгнул в него. Когда ковш поравнялся с вентиляционной трубой, аккуратно соскочил вниз. Присев, я прошмыгнул между лопастями вентилятора и побежал навстречу звукам боя.

Ventilation Shaft

Когда я выскочил из шахты, сражение почти завершилось. Группа Эос явно потерпела поражение. Сверху по мне вели огонь бойцы корпорации. Не теряя времени я начал собирать трофеи и подниматься наверх, посылая во врагов щедрые порции свинца.

Оказавшись наверху, я нажал на кнопку, а затем прыгнул на массивную панель, находящуюся справа. По тонким трубам я добрался до противоположного выхода и



нырнул между вращающимися лопастями вентилятора. Из извилистого вентиляционного хода вновь доносились взрывы и выстрелы. Через секунду прямо на меня выскочил какой-то шахтер. Еще через секунду показался и его преследователь, получивший от меня несколько грамм смертоносного металла.

Abandoned Crusher

"Передай Эос... мы пытались, но снайпер... на дробилке", — прохрипел умирающий повстанец. Я аккуратно высунулся из трубы и тут же бросился назад, заме-

тив вспышку на вершине гигантской дробилки, стоявшей в центре зала. И тут мне пришла в голову отчаянная мысль. Я выпрыгнул из укрытия, стрелой добежал до рычага и дернул его. Предсмертный крик снайпера утонул в рокоте включившегося механизма...

Шагая по длинному коридору, я взял в руки снайперскую винтовку. Высунулся из-за последнего поворота, приметил двух бойцов и аккуратно снял обоим двумя выстрелами. Потом дважды выстрелил в рычаг, торчащий из стены. Расчет был верный — после попадания сработал механизм выдвижного моста.

На противоположной стороне меня ждало новое испытание. На этот раз судьба уготовила мне работу диверсанта.

Plant Entrance

Я стоял перед входом на огромный подземный завод. Насколько я помнил ввод-



ные лекции, здесь были сосредоточены основные системы жизнеобеспечения: водные фильтры, регуляторы давления искусственной атмосферы.

Первые коридоры я брал штурмом. Местная охрана явно чувствовала себя в своей тарелке. Оно и немудрено — я часто наткался на хорошо укрепленные блокпосты и на автоматические орудия. В таких случаях приходилось пускать в ход ракетную установку.

Шаг за шагом, выстрел за выстрелом, я выбрался к двери с надписью "Геотермическая электростанция #4".

Geothermal Power Plant

В ушах раздался знакомый женский голос. "Хендрикс доложил, что ты добрался до станции". Угу, подумал я. Значит, Хендрикс работает на Красную Группу. Ну-ну. А говорил о каких-то личных мотивах...

Эос тем временем продолжала. "Необходимо осуществить диверсии в пяти подразделениях станции: турбины, водоснабжение, очистка воды, контроль лавы и центр управления". Безаппеляционный тон Эос заставил меня возмутиться — с какой стати эта выскочка командует мной? Однако задворки разума подсказывали, что без поддержки Красной Группы мне отсюда не выбраться. Так что, повозмущавшись для проформы, я отправился осуществлять диверсии.

Первыми в моем списке были системы водоснабжения и контроля лавы, к которым вел коридор налево. Комната системы контроля лавы состояла из двух секций: основной и дополнительной. Я направился в дополнительную секцию, прошел мимо потока лавы и крутанул вентиль на стене. Тут же зазвучали тревожные сигналы и сообщения о диверсии — зна-

чит, я проделал свою работу правильно. За дверью раздался топот, и прямо на меня выскочили два охранника. Дверь еще не успела закрыться, а оба бойца уже валялись на полу — экономя боеприпасы, я стрелял прямо в лицо...

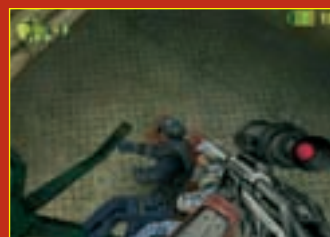
В помещении с центром водоснабжения на нижнем ярусе оказался один охранник. Я снял его из снайперской винтовки, потом спустился и нажал кнопку на пульте. Вау-ля, еще одна успешная диверсия. Как и в прошлый раз, из коридора выскочили два охранника.

Вернувшись к основному туннелю, я прошел вперед. Разобравшись с многочисленными секьюрити, я подошел к коридору, ведущему к центру управления. "Нам удалось подкупить одного парня из обслуживающего персонала центра управления", — раздалось у меня в наушниках. Эос была тут как тут. "Как только ты уничтожишь четыре системы, он подскажет тебе, как завершить операцию". И на том спасибо.

Я спустился вниз, к турбинам. Заметив движение, немедленно выстрелил — пуля вошла технику прямо в сердце, он даже не успел испугаться. Черт. С брезгливой миной я подобрал выпавший из тела медпакет — подло, конечно, но эту войну начал не я... Крутанув вентиль, расположенный в основном зале, я вывел из строя турбины. Третья диверсия.

Когда я подошел к двери, ведущей к системе очистки воды, на связь вышла Эос. "Уничтожь оба насоса. Это приведет к переполнению всей водной системы". Хозяин — барин. Точнее, хозяйка.

Рядом с насосами на полу были небольшие таблички. Видимо, для облегчения работы диверсантов. Я взял взрыватель, прицепил его на насос у входа в комнату,



отошел подальше и нажал на кнопку. Потом проделал ту же операцию со вторым насосом. Эос была права — как только оба насоса взлетели на воздух, система безопасности завершала о критических неисправностях в системе водоснабжения.

После уничтожения небольшого подкрепления, я отправился в центр управления. Агент Эос попросил меня не стрелять и велел спускаться к главному пульту. Три... Два... Один... Жми! Я нажал на кнопку, после чего с искренним удовлетворением стал наслаждаться паникой системы безопасности и дрожью стен.

Нырнув в дверь с надписью "Ограниченный доступ", я оказался около подземной бухты.

...Окончание следует...



ЭРОТИЧЕСКИЙ КВЕСТ

Рангеву 3 с Незнакомкой

Синее море, крики чаек, вкус соленой воды на губах...
вкус сладких губ прекрасной незнакомки, пьянящий
аромат шелковой кожи...

Вы медленно таете в нежных объятиях.

Проведите незабываемый отдых на великолепном морском побережье. Очаровательные девушки, каждая из которых даст сто очков форы любой победительнице конкурса красоты, составят Вам отличную кампанию.

"Девушка с обложки" - танцовщица Диана, утонченная и аристократичная Марина, необузданная и страстная Алиса, соблазнительная и веселая Степа, и гиперсексуальная красавица Анжела

Ждут своего героя!

Морские прогулки на белой яхте, ночные купания под звездным небом, комфортабельный отель и великолепные южные пейзажи создают прекрасную интимную обстановку.

- 5 новых очаровательных девушек
- + 3 эпизодические роли
- более 2 часов игрового видео материала...
- действие происходит на Курортах Крыма...



Experience Entertainment Software



©2001 EXE-Soft. ©2001 "Руссобит-М".

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел "Руссобит-М": тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51
e-mail: office@russobit-m.ru адрес в Интернете: www.russobit-m.ru
телефон технической поддержки: 212-27-90
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru
заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru

К

PC

COLOBOT

Во время игры нажмите **[CTRL] + Break** и вводите коды:

- winmission** — выиграть миссию
- lostmission** — проиграть миссию
- allresearch** — завершить все исследования
- allmission** — доступ ко всем миссиям
- nolimit** — режим ,бога
- fullpower** — перезарядить Jet Power у выбранного объекта
- fullenergy** — перезарядить аккумулятор у выбранного объекта
- fullshield** — перезарядить щит у выбранного объекта
- fullrange** — доступ ко всем ботам
- selectinsect** — выбрать и получить контроль над насекомыми
- showsoluce** — доступ ко всем решениям/солюшонам

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

Чтобы активировать режим чит-кодов, введите в качестве имени игрока **GONZOANDJON**.

Кроме того, можно активировать этот режим в процессе игры, выбрав одного из бойцов и введя **GONZOANDJON**.

- [SHIFT] + [X]** — телепортация
- [CTRL] + [V]** — невидимость
- [CTRL] + [U]** — неуязвимость
- [CTRL] + (+)** — показать частоту кадров
- [CTRL] + [SHIFT] + [N]** — выиграть миссию
- [CTRL] + [SHIFT] + [X]** — убить всех врагов

Коды уровней (для различных режимов сложности):

- Уровень 1: normal — **XHGDR**; hard — **PLKUM**; very hard — **PVTSL**
- Уровень 2: normal — **WKUC4**; hard — **JE5SH**; very hard — **SKDJF**
- Уровень 3: normal — **YSM51**; hard — **DFY3B**; very hard — **3DYNG**
- Уровень 4: normal — **B7D8F**; hard — **K9D3H**; very hard — **9BG3S**
- Уровень 5: normal — **3GHSL**; hard — **NMWQ9**; very hard — **KJWJK**
- Уровень 6: normal — **AZLM1**; hard — **16G3L**; very hard — **E2J7H**
- Уровень 7: normal — **JAHSG**; hard — **WL3CZ**; very hard — **ZX78Y**
- Уровень 8: normal — **UN63A**; hard — **LPQ6T**; very hard — **TRIB4**
- Уровень 9: normal — **VAZ2P**; hard — **SRCM8**; very hard — **TRD78**
- Уровень 10: normal — **9TT5W**; hard — **PAEN8**; very hard — **1LPQD**

OPERATION FLASHPOINT

Удерживайте **[Left [SHIFT]]** и нажмите **[Keypad Minus]**. После этого можно вводить следующие коды:

- savegame** — сохранить игру (игровой экран)
- endmission** — завершить миссию (игровой экран)
- campaign** — получить доступ к уровням (Main Menu)
- topography** — эффект неизвестен (игровой экран)

Трюк с бесконечным сохранением

Чтобы сохраниться несколько раз за миссию, нужно удалять файл **savegame** из папки, в которой он находится —

Users \Saved\Campaigns\1985. Нажимаем **[ALT] + [TAB]**, переносим указанный файл в любое другое место, снова возвращаемся в игру (**[ALT] + [TAB]**), нажимаем **[ESC]**, ставя игру на паузу. Можно вновь сохраняться.

CULTURES

Во время игры нажмите **[F2]**, а затем вводите коды в режиме **Caps Lock**

- FUNEXPLORATION** — открыть всю карту
- FUNFRIEDA** — увеличить названия предметов
- FUNFILLUP** — получить по 5 единиц всех предметов в каждом Storage Facility
- FUNSPPEEDUP** — режим турбо

PSOne

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

Доступ ко всем секретным фишкам

На экране с названием нажмите **[ESC]**, **[V]**, **[R2]**, **[L1]**, **[R2]**, **[R2]** — вы получите доступ к альтернативным костюмам, видеороликам, **the Pool Party** и персонажам **Psylocke**, **Juggernaut**, **Spider-Man** и **Professor X**

Чтобы использовать **Spider-Man**, выберите **Cyclops** и нажмите **[L1]** на экране выбора персонажа.

Чтобы использовать **Professor X**, выберите **Magneto** и нажмите **[L1]** на экране выбора персонажа.

PS2

ARCTIC THUNDER

Вводите указанные коды на экране, предшествующем выбору игрока

- Полный разгон** — **[O]**, **[L1]**, **[R1]**, **[O]**, **[R2]**, **Start**
- Отсутствие ускоряющих бонусов** — **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[R2]**, **[O]**, **Start**
- Отсутствие дронов — **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[L1]**, **[R1]**, **Start**
- Режим клонов** — **[L1]**, **[R2]**, **[R2]**, **[O]**, **[L1]**, **[O]**

А

Start

Все снежные бомбы и случайные события — **[O]**, **[O]**, **[R1]**, **[R2]**, **Start**
Экспертный режим — **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**, **Start**

Все метательные крючья и случайные события — **[O]**, **[O]**, **[R2]**, **[O]**, **[O]**, **[L1]**, **Start**
Все пегушиные хвосты — **[R1]**, **[R2]**, **[R2]**, **[L1]**, **[O]**, **Start**

Все случайные бонусы — **[R1]**, **[R2]**, **[O]**, **[O]**, **[R1]**, **[R2]**, **Start**

Сверхбыстрая езда на заднем колесе — **[O]**, **[L1]**, **[O]**, **[R2]**, **[O]**, **[R2]**, **Start**

Все становится невидимым — **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[R2]**, **[O]**, **[O]**, **Start**
Все атомные снежки — **3**[O], **[L1]**, **[O]**, **Start**

THEME PARK: ROLLER COASTER

Все награды — во время игры нажмите 5 раз комбинацию **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**

Бесплатные покупки — во время игры нажмите 8 раз комбинацию **[<]**, **[>]**, **[X]**, **[O]**

Завершить все исследования — во время игры нажмите 8 раз комбинацию **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**

Дополнительные золотые билеты — во время игры нажмите 4 раза комбинацию **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**

Все предметы — во время игры нажмите 9 раз комбинацию **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**

RUMBLE RACING

Коды доступа к автомобилям:

- BSUIGASUM** — Gamecus
- NALDSHNSD** — XXS Tomcat
- OPRTISUC** — Sporticus
- AMHBRAAMH** — Stinger
- CDAAPTANIA** — Interceptor
- UBTCKSTON** — Buckshot
- VTYANIYTT** — Van Itty
- HGIROLREL** — High Roller
- KCEROCSTEK** — Redneck Rocket
- PTOATRT01** — Revolution
- THTORHROT** — Thor
- ABOGOBOGA** — Road Trip
- 1AREXTIAR** — Vortex
- TLACOBTLA** — Cobalt

DREAMCAST

WORMS WORLD PARTY

Автоматически выиграть — введите "winners" в качестве названия вашей команды

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Идеальное равновесие — поставьте игру на паузу, удерживайте **L** и нажмите: **X**, **[<]**, **[>]**

Ы

Неограниченные спецприемы — поставьте игру на паузу, удерживайте **L** и нажмите: **[<]**, **[>]**, **B**, **[<]**, **[>]**, **X**

Получить 10X очков — поставьте игру на паузу, удерживайте **L** и нажмите: **X**, **B**, **V**, **[<]**, **[>]**

Получить более 10X очков — поставьте игру на паузу, удерживайте **L** и нажмите: **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**, **B**, **V**, **X**

Увеличить высоту прыжков — поставьте игру на паузу, удерживайте **L** и нажмите: **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**

Гигантские шины — поставьте игру на паузу, удерживайте **L** и нажмите: **[<]**, **[>]**, **B**, **V**, **[<]**

Get Balance Display — поставьте игру на паузу, удерживайте **L** и нажмите: **[<]**, **B**, **X**, **Y**, **X**, **B**, **A**

Режим Slo Mo Mode — поставьте игру на паузу, удерживайте **L** и нажмите: **X**, **Y**, **B**, **A**

Доступ к Granny — поставьте игру на паузу, удерживайте **L** и нажмите: **[<]**, **X**, **A**, **A**, **[>]**, **B**

Доступ к новым цветам — поставьте игру на паузу, удерживайте **L** и нажмите: **[<]**, **[>]**, **[<]**, **[>]**

Увеличить время на прохождение круга — поставьте игру на паузу, удерживайте **L** и нажмите: **X**, **[<]**, **B**, **A**

Доступ к Tony Hawk — соберите все 30 covers и 2 золотые медали в режиме карьеры, играя за любого персонажа

Доступ к уровню Burnside из игры Tony Hawk's Pro Skater — используйте всех персонажей, чтобы собрать все 30 covers и 2 золотые медали

Доступ к уровню Warehouse из игры Tony Hawk's Pro Skater — выполните комбо на 200.000 очков, не используя чит-кодов.

Спецприемы различных персонажей

Tony Hawk:

[<], **[>]**, **B** — Superman Tailwhip

[<], **[>]**, **B** — Front Body Flip

[<], **[>]**, **X** — Body Varial

Matt Hoffman:

[<], **[>]**, **B** — Superman One-Hander

[<], **[>]**, **B** — Backflip Tailwhip

[<], **[>]**, **X** — Peacock

[<], **[>]**, **X** — Barhop

Simon Tabron:

[<], **[>]**, **B** — Double Seatgrab Superman

[<], **[>]**, **B** — Superman Seatgrab

[<], **[>]**, **X** — One-Handed Swing Leg

[<], **[>]**, **X** — No-Footed Candybar One Hander

Kevin Robinson:

[<], **[>]**, **B** — Superman Tube Grab

[<], **[>]**, **X** — Barhop

Mike Escamilla:

[<], **[>]**, **B** — Backflip One-Footer

[<], **[>]**, **B** — Front Flip

[<], **[>]**, **X** — Body Varial

[<], **[>]**, **B** — Superman Seatgrab Bar Spin

Cory Nastazio:

[<], **[>]**, **B** — Superman Seatgrab

[<], **[>]**, **B** — Backflip Tabletop

[<], **[>]**, **B** — Front Flip



ЕЩЕ БОЛЬШЕ ПОРНО!!!
ЕЩЕ БОЛЬШЕ ВЗЛОМА!!!
ЕЩЕ БОЛЬШЕ ХАЛЯВЫ!!!

WWW.XAKER.RU

ЕСЛИ ТЫ ЗДЕСЬ ЕЩЕ НЕ БЫЛ - ТЫ ОТСТАЛ ОТ ЖИЗНИ!!!

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ДМИТРИЙ ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Не так давно в адрес ведущего «Обратной Связи» (в мой, то есть, адрес) посыпались упреки. Дескать, что это такое, почему, мол, все письма одинаковые и скучные, где нелицеприятная критика и так далее. Хорошенько подумав на досуге, я решил сделать приятное недовольным и собрать что-то вроде спецвыпуска «Обратной Связи». Прошу обратить внимание, что пишем, которые вы прочитаете ниже, подавляющее меньшинство. И в любом случае это не значит, что теперь особой модой пользуются оригинальные и нестандартные послания, в которых желательно полить грязью любимый журнал, сделать едкое замечание какому-нибудь редактору и паровым утюгом пройти по Назарову. Оставайтесь собой. Ваше личное мнение ценится нами куда больше, чем оригинальность.



ХОБГОБЛИН

Непривет тебе, «Страна Игр», и вам непривет, многуважаемые мною авторы и соавторы. Честное слово, уже так достали все эти извинения и оправдания в адрес своей банальности и неоригинальности во вступлении, что иногда хочется скинуть словоблудца в лаву и не выпускать, пока она не остынет.

Где-то с минутой назад сестричка захотела в «Сапера» порезаться, пришлось тонко нагрубить и посоветовать отправиться добровольцем в Чечню, осваивать премудрости профессии. Как ни странно, субъект не обиделся и помчался короткими перебежками устанавливать фугас под коврик рядом с моей кроватью. Такая маленькая, и уже такая смысленная.

Если еще не заметили, настроение у меня скверное, неприветливое, на душе шкребут паршивые кошки и вообще вся жизнь фигня и сплошное расстройство. Другими словами, лучшего повода для составления послания и не придумать. И главное в таком деле – послать красиво, чтобы и самому приятно и другим доступно и понятно. Между тем, читал намеренно статью в вашем журнале и ненароком застучал себя перчитывающим начальный абзац уже который раз в тщетной попытке понять, что же за мысль стремится выразить автор в грустной истории о рулетке, гранатомете, салочках, луже крови, муравейнике по имени Москва, фигне, летящей с неба, бубликах, раненых коlobках и револьверах на просторах Интернета. Гляжу в заголовок – точно, он, родимый!

Сказать, или сами догадаетесь? На заре славы космического кораблестроения. Тьфу меня, три раза через плечо, чтоб не горячо, я хотел сказать, Назаров Слава. Типа молодец! Сказанул – подкову согнул. (Ночью разогнул). Кислотное мышление у человека, по-хорошему кислотное. В определенных кругах способен перемещаться по периметру. 9 баллов по шкале Рихтера, 40 градусов – по шкале Цельсия. Единственная просьба – повторяться пореже. Хотя, с другой стороны, винить стоит разработчиков русского языка, которые просто не смогли предусмотреть масштабность столь нецелевого использования своего продукта.

Гениальный Shigeru Miyamoto. Гениальный Shigeru Miyamoto! Гениальный Shigeru Miyamoto? Гениальный Shigeru Miyamoto!!! Гениальный Shigeru Miyamoto!? Гениальный Shigeru Miyamoto!!!! Гениальный Shigeru Miyamoto!!!!!! Гениальный Shigeru Miyamoto *8-() Гениальный Shigeru Miyamoto *8-[] Гениальный Shigeru Miyamoto. Вам еще не надоело!? Мне тоже да. Из ныне здравствующих такого высокого звания достоин лишь сам Крокодил Гений и его верный друг и соратник Чебурашый. Это как брат и сестра, как Фридрих и Энгельс, как инь и янь, как психишник и приставочник, как «Балдурс Гейт» и «Файнал Фэнтези», как Кармак и Блехински, как Толкиен и Желязны, как, как, как. как гамадрил и макак! Вот!

Вначале я думал, что Сергей Дрегалин и Юрий Поморцев это два человека, объединенных общими ролевыми пристрастиями, затем полагал, что С.Д. и Ю.П. суть муж и жена, теперь же, на основе впечатлений, полученных от страницы 106 (#100 – мои искренние собо. м-м-м. позд-

равления по поводу столь знаменательного события), склонен предположить, что это две трудно уживающиеся личности, нашедшие пристанище в одном биологическом теле. Фантастика, да и только. Так в чем же дело? Пролетите свет на темные стороны жизни вашего(их) сотрудника(ов). И ведь хорошо, негодники, пишут.

На этом позвольте откланяться. Айлбибэк, как говорят чукчи.

Старый полузадохлик Хобгоблин.
hobgoblin@hotmail.ru

P.S. Назаров – это ни плохо, ни хорошо, это даже ни человек, это повод к размышлению.

Если среди читателей есть счастливые индивидуумы, которые не знают, что такое плохое настроение, на них снизойдет просветление после письма старого полузадохлика. Для меня, впрочем, важнее всего не плохое настроение Хобгоблина, а его прекрасное чувство юмора, которое, кстати, не помешало высказаться по сути. В награду автору полага-

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: vita@gameland.ru

Protector 3D DIAMOND

есть традиционный приз от компании Schick. Дабы получить его (приз), ему (автору) необходимо связаться с нами по мейлу vika@gameland.ru. В общем, комментировать особо нечего, могу сказать лишь, что лично я с Хобгоблином согласен практически во всем.

Если прошлое письмо довольно нестандартно, то следующее нестандартно также. По крайней мере, для «Обратной Связи».

ЧИНКУЭДА БА'АЛ АША'МАН

Здравствуйте, многоуважаемый Дмитрий.

Читаю ваш журнал всего-то чуть-чуть, хотя уже много вопросов, пожеланий и критики. Познакомился с «СИ» около двух лет назад, когда друзья мне подарили три заветных журнала. То бишь № 11(30) за ноябрь 1998; № 13(32) за декабрь 1998 и № 1(34) за январь 1999. А покупать я их начал с 16(97) за август 2001. Впечатляет, но меня убивает сверх высокие оценки приставочных игр. PlayStation понимаю. Но оценивать Flogian Bros. (Dreamcast) в 34 балла наравне с Max Payne УЖАСНО!!! Ну ладно, остынем. Есть у меня небольшое пожелание. Я увлекаюсь игрой «Война и Мир». И мне хотелось бы, чтобы Вы напечатали ТАКТИКУ прохождения игры еще раз, как в № 12(31) и № 13(32) в 1998 г. Если не можете, то скажите хоть где достать № 12(31). ПОЖАЛУЙСТА, ПОЖАЛУЙСТА, ПОЖАЛУЙСТА и еще раз ПОЖАЛУЙСТА (я бы хотел чтобы Вы напечатали).

P.S. Alex, пишете: sashi@citylane.ru

Alex, предлагаю другую формулировку: «Оценивать Max Payne (PC) в 34 балла наравне с Flogian Bros. УЖАСНО!!!». Поверь мне, разницы в наших утверждениях нет никакой. Что касается тактики «Войны и Мира», то... Не думаю, что читатели одобрят повторную публикацию прохождения игры, которая вышла в 1998 году. Можем зато «напечатать» адрес в Интернете, который тебя наверняка заинтересует: <http://www.gameland.ru/magazine/si/031/>.

А вот еще одно письмо человека, который, судя по всему, так же, как Хобгоблин, преуспевал в упадочном состоянии духа.

ALEX

Что же. Здравствуйте. Никогда не думал, что напишу вам, но вот так уж получилось. Я читаю ваш журнал уже давно (кажется с третьего номера) и знаете... Впрочем, нет, не так.

Все совсем не так как было раньше
Тускло светит солнце в небесах
Звезды стали почему-то дальше
Серебро сверкает в волосах.

Так то. А если честно, то действительно за это время журнал сильно изменился. Причем в отличие от большинства читателей (если судить по их письмам) я думаю, что далеко не к лучшему. Судите сами, раньше, когда СИ писала только об играх на PC, объема журнала вполне хватало для детального освящения мира компьютерных игр. И даже позже после появления PSone вы еще справлялись со своей задачей. Но теперь... Да, теперь с появлением огромного количества новых консолей ста страниц вам явно маловато (катастрофически). Вы не можете нормально рассказать ни об одной консоли. Знаете, ситуация складывается похожая на ту поговорку (за двумя зайцами погонишься...). Нет, я не из тех, кто кричит: "Долой PS, DC, Xbox и т.д. и т.п. Нет, я сам ярый поклонник аниме, а на приставках японских игр куда как больше (Ах, FFX!!!) Но ведь вы не справляетесь... Совсем. Вас не спасает даже то, что вы пытаетесь рассказывать лишь о самых ярких проектах(да и здесь не все гладко). Вам все равно не хва-

тает места, и вы вынуждены выходить два раза в месяц, а журналчик-то стоит ого-го! А внутренности журнала (звучит не ахти, но все же) это вообще отдельная тема. Не буду мусолить давно осточертевшую тему "железной" рубрики и грамматических ошибок (вы уж извините, но не тянет меня что-то сидеть с карандашом и блокнотом и выискивать в какой строке на какой странице вместо точки стоит запятая. Понятно, ну и ладно. Но вот само содержание... Может, конечно, статьи Д. Эстрина действительно гениальны, а я просто еще до этого не дорос, все возможно. Но простите, когда покупаете журнал и наскоро пролистав его, тут же выбрасываете в ближайшую урну (это 85 рублей-то)!!! Никакая гениальность автора не спасет безнадежную тему. А диск!!! Это вообще кошмар какой-то! На протяжении всей истории СИ диски оставляли желать лучшего, но последние два вообще вешают мой комп (PIII900, GForce2, 256Mb ОЗУ) и я вынужден работать в Досе. Быть может все так и задумано, но хотя бы предупредите о своих новаторствах ;-(— Из всех рубрик журнала читать осталось только «Обратную связь», да и то мне не ясно, это что действительно так обязательно печатать по пять писем в которых в общем-то написано одно и тоже?

Так что и я, и все мои друзья считают, что СИ становится хуже и хуже. И спасает вас в последнее время только постер (не пойму только, что за уродство вы напечатали на постере Демиургов?)

Вот и все. И не хочется выступать в роли этакого критика, которому все не то и все не так, но вы не оставили мне выбора. Извините.

Тень Чинкуэда Ба'ал Аша'ман

Господа! Откуда этот пессимизм? Жизнь, несмотря на все свои странности, штука неплохая, а вы пребываете в глупом унынии, замешанном на не менее глупой ностальгии. Мы, конечно, не святые, но свое дело стараемся делать честно и как можно лучше. Может, что-то пока не получается, но это не значит, что все в «Стране Игр» безнадежно плохо. В частности, непонятно утверждение относительно содержания статей. Не буду настаивать на своей (Д. Эстрина) гениальности, но почему тема-то безнадежна? Тема любой статьи в «Стране Игр», если мне не изменяет память, так или иначе связана с играми... Так что же тогда имеет в виду Тень Чинкуэда Ба'ал Аша'мана? Может, не стоит писать об играх и перейти на какую-нибудь другую тему? Непонятно...

ОПУД

Мир тебе во все века, о многоуважаемая Страна Игр!

Пишу я вам потому, что 3 года назад был очарован никуду непомещающимся журналом и до сих пор я в трансе. Так в общем я хочу остудить в этом письме все то, что накопело за три года. Писать буду по пунктам.

- 1) Во-первых, ссора по поводу ПК и приставок. Люди ну как вы не поймете что это совершенно разные вещи, и не победит ни тот, ни другой. И у ПК и у Приставок своя аудитория, и человек, который давно сидит за компом, не перейдет на приставку!
- 2) По поводу игр. Мое мнение, что за последние несколько лет очень уж хороших игрушек не выходило(таких уж очень хороших было мало), но зато на данный момент собираются выпустить много хороших и интересных игр, и почему-то все сразу! DOOM3, Wolfenstein, Empire Earth, и многое другое.
- 3) Сам журнал просто супер, дизайн, наполнение, постер! Диск, конечно, тоже класс но интерфейс, по моему мнению, менять надо чаще.

4) Авторы. Ребята вы делаете просто титанический труд. Из статей я узнаю все про игру и сразу могу составить свое мнение. То как вы оцениваете игры мне нравится, и пусть кто хочет говорит, что ваше мнение ему до 5 точки и вы ему не авторитеты, мне вы авторитеты так, как вы знаете свое дело. И правильно что оценивают игры, люди которым нравятся другие жанры, так мы получаем объективную оценку! Кстати дай-те Назарову свою рубрику, где бы он делал статьи о прикольных играх с помощью своего журнала.

КРИТИКА! Я честно говоря не могу придумать. Хотя как насчет глукков в журнале, две одинаковые страницы, иероглифы и т.д и т.п.

Вопросы.

- 1) Какая сейчас самая оптимальная конфигурация компа?
- 2) Будете ли вы еще писать про MTG?
- 3) Какой будет следующий спец-выпуск?
- 4) Вы слышали что-нибудь про игру по рассказам профессора Толкиена? Ладно, на этом все, не буду больше морочить голову.

P.S. Все вышесказанное является чистой правдой!

Все, живите и процветайте с миром!

Ваш Друид, G.Druid@rambler.ru

Комментировать я тоже буду по пунктам:

1. Разрешите воздержаться? Не могу больше, простите!
2. Ну вот, опять! Уверю тебя, Друид, после появления того же Doom 3 многие скажут что-нибудь вроде: «Ну вот, Doom 3 вышел, а счастья все равно нет...» И обязательно найдется кто-то, кто грустно протянет: «А раньше все было лучше...»
3. Интерфейс диска в скором времени должен в очередной раз измениться.
4. Спасибо за лестные слова в наш адрес! К тому же они будут очень контрастно смотреться на фоне нелицеприятной критики... «Дайте Назарову свою рубрику, где бы он делал статьи о прикольных играх с помощью своего юмора», — это восхитительно. Я имею в виду не суть, а форму. Что касается сути, то рубрики такой, скорее всего, не будет. Не хотелось бы сосредотачивать весь юмор в одном уголке журнала.

Ответы:

1. Непонятно, для чего должна быть оптимальна конфигурация компа? Для игр? Оптимальна – в смысле соотношения цена/качество? Или, быть может, слово «оптимальна» означает наивысшее качество? Господа, пожалуйста, уточняйте свои вопросы, иногда очень сложно дать на них сколько-нибудь точный ответ.
2. Не исключено. Если появится что-то новое и интересное, связанное с этой настольной игрой, обязательно напишем.
3. Следующий спецвыпуск будет посвящен игре «Демиурги» от российской компании «Нивал». Выйдет он в начале ноября вместе с игрой. Не пропустите!
4. Вообще, мы насчитали более 100 игр по мотивам произведений Толкиена... Если кого-то интересует полный список, загляните на <http://www.lysator.liu.se/tolkien-games/alphabet.html>. К сожалению, большинство названий может вам ничего не сказать...



Здравствуйте, Дмитрий. Пишу я вам, конечно же, не спроста. Побудило меня на написание письма главным образом выставка Russian Game Show, на которой мне посчастливилось побывать. Хотя непосредственно после визита мне стало понятно, что не так уж это счастье было велико.

Так как вы, то бишь Редакция (да именно со строчной буквы, что означает мое большое уважение ко всем вам) «Страны Игр» являетесь одним из организаторов первой российской, то все претензии и пожелания я буду высказывать вам и только вам. 1. Почему так мало? Один гостиничный номер площадью приблизительно 25 квадратных метров на всю 17085000-ую Россию. Вы издеваетесь! 2. Почему вместе с DVD-шоу? Посетители, желающие посмотреть только игровую выставку (как я), вынуждены были платить и за все остальные. А на восемьдесят рублей можно купить «Страну Игр» с диском. Это же обдираловка! 3. Почему не в компьютерном зале? Я считаю, что намного бы удобнее было провести игровую выставку в компьютерном зале. Это и простор, и достаточно для той аудитории, которая находилась в этом номере, компьютеров. Что такое семь компов, 6 из которых игровых. Ничтожно мало к числу желающих поиграть. Не дожидаясь очереди, большинство уходило домой с не очень уж хорошим впечатлением и оптимистическим настроением. Да, первая российская разочаровала. И это факт. Неоспоримый никем, кто видел это убожество. 4. К приятному... Да, это, конечно, не все, что я могу вам высказать на счет Russian Game Show, но все более-менее обоснованное я высказал. Осталось только заметить, что конечно же хорошо и даже отлично, что мы наконец увидели «в деле» (не поймите превратно), такие игры как «Демииурги», «VENOW», «КАЗАКИ: Последний довод королей», «ИЛ2 Штурмовик» и «Самогонки». Рад, что кажется мельком увидел Сергея Амирджанова. «Кажется», потому что не уверен, был ли это именно он. Но на этом, как вы сами понимаете (надеюсь, что понимаете), приятное заканчивается, как и мое письмо.

До сто первого свидания «Страна Игр», жду его с нетерпением!

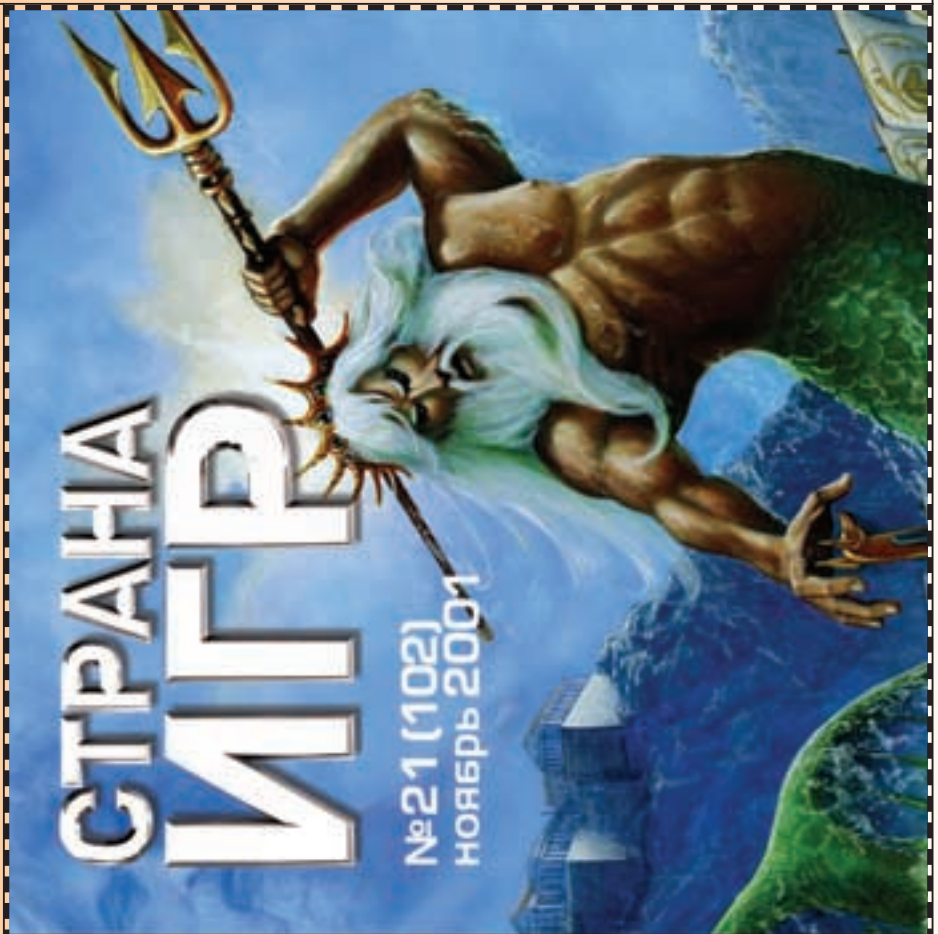
P.S. Да, кстати, видел я на вашем сайте объявление о требующихся авторах и решил попробовать пописать на досуге. А вдруг получится. Отослал на gm@gameland.ru свою статью. А ответа не дождался. И решил отослать ее вам на диск (если конкурс еще есть, то и на конкурс).

Взгляд спустя год. «Проклятые Земли» (кстати, пока моя любимая игра). (также на всякий случай прикреплю файл .doc(word 2000) с этим текстом). Ответ шлите на theraul@mail.ru/ Конечно особенно приятно будет увидеть свое письмо на страницах журнала...

Сначала несколько слов о Russian Game Show. Как вы все знаете, компания (game)land выступила организатором первой в России игровой выставки. Это был первый, во многом пробный шаг и... мы были поражены огромным интересом российских игроков к этому событию. Будьте уверены, что мы не остановимся на достигнутом и многие ваши пожелания будут в скором времени реализованы. Что касается статьи, то... мы решили опубликовать ее в журнале. Обзор Paul D этого, на наш взгляд, вполне заслуживает.

Проклятые Земли своим появлением на игровом рынке, я думаю, удивили и очаровали многих. Нивал из обычной московской команды в один миг превратился в разработчика мирового класса.

Роль, которую сыграли в развитии русской игровой индустрии Проклятые Земли, трудно и даже невозможно переоценить. ПЗ это точка отсчета новой эры во вселенной русских компьютерных игр. Дата выхода этой игры стала переломным моментом, когда всю историю игр в России стало можно разделить на 2 периода: до ПЗ и после. Серый, ничем не привлекательный первый, и полный красочных событий, просто классных, новых игр.



Strike Force for Unreal Tournament v.1.60
«Counter-Strike в мире Unreal Tournament» - именно так можно охарактеризовать этот популярнейший мод.



Демо-версия Patrician II
Торговая стратегия в реальном времени, место и время действия - Европа, XIII век. Цель - превратиться из простого купца в главу Ганзейской Лиги



Демо-версия Star Wars: Galactic Battlegrounds
Стопроцентный стратегическая игра от Ensemble Studios на движке Age of Empires 2 во вселенной Star Wars...



Но тут возникает вопрос: Что раньше мешало нашим разработчикам делать хорошие игры? Быть может, не было стимула, желания конкурировать друг с другом и с западными командами, не хватало ритма, войдя в который все бы пошло как по маслу, заданной высоты, ниже которой

не следовало опускаться!? Вполне возможно. И огромнейшая заслуга Нивал заключается как раз в том, что они показали пример, подняли планку на новую качественную высоту. И особенно радует то, что теперь уже никто эту планку не роняет, а иногда ставит ее выше+ и покоряет

CONTENT #20 (101)



высоту, которая ранее была неподступной, о которой ранее могли лишь мечтать!

И все это сделали наши ребята!!! Если только попробовать осознать этот факт, то появится непреодоли-

мое, почти незнакомое русскому геймеру чувство гордости и патриотизма.

С радостных эмоций и впечатлений перейдем к самой игре, хотя я не думаю, что кому-то они могут оказаться не по

- | | | | |
|---|--|---|---|
| ДЕМО-ВЕРСИИ:
Star Wars: Galactic Battlegrounds
Patrician II
Strike Force for Unreal Tournament v.1.60 | Predator 2 (2 статьи)
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal
Commandos 2
From Dusk Till Dawn
Project Eden (2 статьи)
Red Faction (4 статьи)
Spiderman
Xenosaga
Final Fantasy: the Spirits Within
Ил-2 Штурмовик | RealPlayer 8 Basic
DirectX 8.0a for Windows 9x, ME
Quick Time 5.0
Kali 2.3
Виселица ver. 1.2. Alhademic Lines ver. 1.31
WE Krakout ver. 1.1 build 33
XQ-Balls version 1.1 Special Edition
SPECIAL Слово редактора
Macromedia Flash
Wizardry 7 SaveGame
Wallpaper (game)land CD | Music Red Faction (5 тем)
ПАТЧИ
Gangsters 2 v1.07
Half-Life: Initial Encounter v5.1.5.8 Tribes 2 v24834
Throne of Darkness v1.1
Real War v1.2
Trade Empires v1.01
Diablo II: Lord of Destruction v1.09B
Diablo II v1.09B Patch
The Settlers IV v1.12.916
Serious Sam v1.04 Patch
Unreal Tournament v436 Patch |
| ВИДЕО
Blood Wake
Burnout
Grand Theft Auto III
Ico
Jak & Daxter
Tony Hawk's Pro Skater 3
The Fellowship of the Ring
СТАТЬИ
Aliens vs. | Windows Media Player 7.1 | | |

душе. Все действие игры разворачивается в астральном мире давно уже всеми забытой вселенной, состоящей из множества островов и земель, на которые давным-давно было наложено Проклятие. После этого печального события ни одно существо, попавшее на Проклятые Земли уже не возвращалось. События в ПЗ разворачиваются на трех островах: Гипате, Ингосе и Суслангере.

Главный Герой, или Избранный, или Зак, приходит в себя на Священных Развалинах острова Гипата. А по преданию именно отсюда должен прийти человек, который освободит эти земли от Великого Проклятия. Зак помнит ровным счетом ничего: ни кто он, ни как его зовут, ни как он здесь оказался. Знает лишь то, что у него болит голова и что ему нужно как можно скорее найти людей. На нем очень легкая одежда и кремниевый кинжал. Отсюда и начинается наше путешествие по миру Проклятых Земель. Придя в первый и единственный на Гипате поселок, Зак пытается выяснить уже успевшие наболеть вопросы, но никто ему толком ничего не может объяснить. Здесь же его принимают за Избранного и мы получаем первые, как и последующие, задания. Эта не затейливая, но очень удобная система подходит для ролевой игры.

Зак не супервоин, какими являются герои подобных игр, мы не задаем его характеристики перед игрой, их возможно менять лишь при получении опыта. Но и на протяжении игры он не может стать универсальным воином. Вы можете выбрать лишь направление развития героя, его специальность, прокачивая его во время игры, но не перед ней. В начале же игры, он простой человек с заложенным потенциалом к развитию в любом направлении, по силе и мастерству, наверно, слабее любого из Поселка. Потому именно в начале игры нужно действовать особенно осторожно. Не нужно нападать на первого встречного и разгильвывая спустя рукава – За это можно жестоко поплатится. Поначалу нужно лишь выполнять задания и, отсеивая соперников не по силам, убивать лишь тех, кто не представляет смертельной опасности для героя. Но не убивать совсем нельзя.

Выполнять задания в лоб категорически запрещается. Иначе гибель вас ждет после не более минутного геймплея. Действовать по заранее намеченному плану также не удастся. Всегда помешают непредсказуемые обстоятельства, которые поджидают нас за каждым углом – Одно и тоже задание можно выполнить множеством разных способов. Это делает игру разнообразной и нескучной. Лично я начинал проходить ПЗ три раза, закончив правда только единожды, второе прохождение мне ничуть не напоминало первое, а третье – второе.

Магическая система игры впечатляет не меньше, чем что-либо другое. Всего в игре доступно около 30 базовых заклинаний. Но если на этом все бы заканчивалось, то на верное и не стоило бы поднимать этот вопрос. Главным нововведением является конструктор заклинаний, в котором можно создавать магическое заклинание из базиса одного из заклинаний и рун, модифицирующих это самое заклинание. Этик сочетаний может быть бесконечное множество, поле не паханное – И все это в нашем распоряжении. Лепота! Безусловно, всю эту масштабность и проработанность игры мог испортить один немаловажный элемент любой игры. Графика. Она, как и все остальное в этой просто революционной игре, – на высоте. Такой прыти, умения, думаю, никто не ожидал от простой московской команды, которая взяла и сделала нечто такое, что сразу наповал всю российскую игровую общественность. Это просто класс! И было бы обидно, если огромный потенциал талантливейших ребят из Нивала Интерактив остался так и не раскрытым. Но этого не произошло и остается радоваться, ликовать и ждать новых качественных игровых проектов. Благо в загашнике у Нивала и других российских разработчиков их хватает. Будем надеяться, что они не провалятся в тар-тарары и не смотря на свой ничтожно малый бюджет по сравнению с западными проектами, выживет и появится на свет на великую радость всем нам!!!

Paul D

MSI

The Renaissance

in the Digital World



845 Pro2


Smart Key

USB Key защищает Ваш ПК от несанкционированного доступа.

D-Bracket

Содержит 4 D-LED светодиода на USB Bracket для предотвращения неполадок в работе системы.

845 Pro2

Intel® 845 chipset



- Поддерживает процессор Intel® Pentium® 4 Socket 478 до 2 ГГц и выше
- Поддерживает 3 модуля SDRAM/ 1CNR/ AGP 4X/ 6PCI/ 4USB
- ATX форм-фактор
- **D-Bracket/USB Smart Key**
- Live BIOS™ / D-LED™ / Fuzzy Logic™ 3
- Встроенный IDE RAID 0, 1 контроллер (опционально)

845 Pro

Intel® 845 chipset



- Поддерживает процессор Intel® Pentium® 4 Socket 423 до 1,7 ГГц и выше
- Поддерживает 3 модуля DIMM SDRAM (максимум 3Гб)/ 1CNR/ AGP 4X/ 5PCI/ 4USB
- ATX форм-фактор
- STR/STD
- Live BIOS™ / Live Driver™ / D-LED™ / Fuzzy Logic™ 3

K7T TurboLimited

VIA® KT133A chipset



- Поддерживает процессоры AMD Athlon™ /Duron™ до 1,4 ГГц и выше
- Поддерживает 3 модуля памяти SDRAM (максимум 1,5Гб)
- RAID 0, 1 поддерживается микросхемой Promise (опционально)
- AGP Pro/ 6 PCI/ 1 CNR
- PC 2 PC/ Live BIOS™ / D-LED™ / Fuzzy Logic™ 3

MX400 Pro-VT32S

nVIDIA® GeForce2 MX400



- Новинка! Live VGA BIOS в сочетании с MSI SafeBIOS™ . Технология «Два BIOS'а в одном чипе»
- Гарантированная загрузка BIOS
- Новинка! Live VGA драйвер
- Полноценный TV-ввод/вывод

MSI™
Link to the Future

DEALINE
e-business hub
Tel: 095-969-2222
Fax: 095-969-2299
<http://www.dealine.ru>

Eucild
Tel: 812-321-6300
Fax: 812-325-6250

IMPEX
Tel: 095-443-3001
Fax: 095-443-6001

IN|LINE
online distribution
Tel: 095-941-6161
Fax: 095-742-3614
<http://www.i2b.ru>

IPLabs
Tel: 095-728-4101
Fax: 095-728-4100





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 превзойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.

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



www.etherlords.com www.nival.com games.1c.ru

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

Самые популярные программы для домашних компьютеров в магазинах Ассоциации «1С:Мультимедиа»

- | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|
| <p>Москва
 ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
 ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
 ул. М. Бирюзовая, влад. 17;
 ул. Марксистская, 9,
 «Дом деловой книги»;
 Ленинский проспект, 62/1,
 «Кинолюбитель»;
 Ленинский пр-т, д.6, МГТУ;
 Ореховый бульвар, д.15,
 «Галерея Водолей»;
 ул. Тверская, д.8, стр.1;
 ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
 ул. Исмаиловский, 33/1;
 Олимпийский проспект, 16;
 Марксистская, 3, маг. «Планета»;
 ул. Старожаловская, 16;
 ТД «Парекресток в Северном Бутово»;
 ул. 8-го Марта, 10;
 ул. Авиамоторная, 57;
 Осенний б-р, 7, корп. 2;
 Б. Строчинский пер., 28/11;
 ул. Генерала Гаглоева, 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. Высочихи энергия;
 ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
 ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
 ул. Тверская, 25/9;
 ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
 Ленинский проспект, 89;
 ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
 Рязанский пер., 2;
 ул. Тверская застава, 3;
 ул. Русаковская, 27;
 ул. Руставели, 1;
 Савеловский ВКЦ, В23;</p> | <p>ул. Полянка, 28,
 Дом Книги «Молодая Гвардия»;
 ул. Селезневская, 21;
 Университет, 2-й этаж;
 Зубовский б-р, 17, стр.1;
 Савеловский ВКЦ, В13;
 ул. Земляной Вал, 2/50;
 м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
 ул. Патницкая, 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;
 Луковский пер., 14;
 ВВЦ, павильон №1 («Центральный»);
 2-й этаж, «Автоматизация»;
 ТЦ «Электронный рай», бокс 3В-22;
 ул. Новогиреевская, 4, корп.1;
 Каширское шоссе, 56, корп.1
 Альметьевск
 ул. Ленина, 25
 Астрахань
 ул. Савушкина, 43, оф. 221;
 ул. Савушкина, 51
 Барнаул
 ул. Деловская, 7
 Брянск
 пр-т Ленина, 1
 Великий Новгород
 Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
 ул. Рахманинова, 3, «Слав XXI-век»;
 ул. Псковская, 18
 Владивосток
 ул. Фонтанная, 6;
 Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»
 Владимир
 ул. Дворанская, 11;
 ул. Дворанская, 10;</p> | <p>ул. Б.Московская, 36
 Волгоград
 ул. 39-я Гвардейская;
 ул. Канунникова, 6
 Вологда
 ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
 Воронеж
 ул. Ворошилова, 34-50
 Гелендиж
 ул. Полевая, 33, «На Полевой»
 Горно-Алтайск
 Пр.Коммунистический, 83
 Дзержинск
 ул. Ленина, 48
 Екатеринбург
 ул. Вайнера, 15-2
 Иваново
 пр. Ленина, 5;
 пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
 ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
 Ижевск
 ул. М. Горького, 79
 Истра
 ул. Ленина, 23
 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,
 «София»
 ул. Красная, 43, «Дом книги»;
 пр-т Чехистов, 17/А
 Красноярск
 ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»</p> | <p>Лангепас
 ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
 Ленинск
 ул. Первомайская, д.78;
 ул. Космонавтов, 28;
 Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
 Лысьва
 ул. Смышляева, 4
 Минск
 ул. Я. Коласа, 1
 Нефтекамск
 ул. Ленина, 15
 Нефтеюганск
 «Росси», мкр. 2, д. 23
 Нижевартовск
 ул. Менделеева, 17П
 Н.Новгород
 ул. Большая Покровская, 66;
 ул. Маслякова, д.3, оф.7;
 ул. Гордеевская, 97;
 ул. Карла Маркса, 32;
 ул. Маслякова, 5,
 компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
 ул. Карла Маркса, 32,
 компьютерный клуб «Гладиатор»
 Новороссийск
 ул. Советов, 68/36
 Новосибирск
 Красный пр-т, 157/1;
 Ноябрьск
 ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
 УТДС-121
 Оренбург
 ул. Володарского, 20
 Пенза
 ул. Коммунистическая, 28
 Пермь
 ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;
 ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
 Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»</p> | <p>ул. Луначарского, 58
 Петропавловск-Камчатский
 м/рынок «Спутник», 8 км
 Псков
 ул. Металлистов, 13
 Пушкино
 Московский пр-т, 5
 Реутов
 ул. Южная, 10
 Рига
 ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
 ул. Бривибас 39, т/ц «В39», SIA «636»;
 ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
 ул. Кр. Валдемара, 73;
 ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
 Ростов-на-Дону
 ул. Лермонтовская, 197,
 салон «Лавка Гэндальфа»
 Самара
 пл. Минуркина, 15,
 ТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
 С.-Петербург
 Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
 ул. Большая Морская, 14,
 маг. «Эксперт-Телеком»;
 Наревская пл., 3, маг. «Аякс»;
 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., 60, «Компьютерный Мир»;
 пр. Славы, 5, маг. «MagiCom»;
 пр. Просвещения, 36/141, маг. «MagiCom»;
 пр. Прошарина, 16, маг. «MagiCom»;
 пр. Большевиков, 3, маг. «MagiCom»;
 Левашовский пр., 12;</p> | <p>Лиговский, 73;
 Лиговский пр-т, 72, «РентКом»
 Тамбов
 ул. Советская, 148/45;
 ул. Советская, д.1/4;
 ул. Мичуринская, 1496
 Тверь
 Универмаг «Тверь», 1 этаж
 Тумень
 ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
 ул. Минская, 95
 Ульяновск
 ул. Советская, 19, к.201
 Хабаровск
 торговый комплекс «Кристалл»
 Череповец
 ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,
 2 этаж, пав. №5;
 ул. М.Горького, 32;
 ул. Ленина, 80, офис 6
 Шатура
 ул. Школьная, 15
 Электросталь
 пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
 Фрязевское ш., 50;
 ул. Юбилейная, д.9, кв.60
 Юбилейный
 ул. Тихомирова, 1
 Южно-Сахалинск
 ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
 Якутск
 ул. Аммосова, 18, 3 этаж
 Ярославль
 ул. Кирова, 11
 Интернет-магазины
 www.ozon.ru
 www.bolero.ru</p> |
|---|--|---|--|---|--|

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2 ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Патницкая, 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. Генерал Белова, 4; ул. Шаболюва, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1

Большой 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. Садовая-Кудринская, 7; ГУМ на Садовом.

ePlay: ТЦ «Университет» Джавахарлала Неру пл., 1; ТД «Новобратский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д.5.

Союз: ул. Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-т, д. 33А; ТД «РАМСТОП» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всесоюзный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;

ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.

Демидурги



СТРАНА
ИГР

www.etherlords.com

1C
Фирма "1С"

NIVAL
INTERACTIVE



П а р о л ь П р и н я т
Р Ы Б А - М Е Ч
**SWORD
FISH**

ПАРОЛЬ ПРИНЯТ

МДМ.КИНО

www.mdmkino.ru

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

с 19 октября