СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ №11 (19) Декабрь 1997

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

Baldur's Gate, Parasite Eve, WarHeads, Forsaken, Soldiers at War, Panzer General 2, Sub Culture,

Петька и ВИЧ спасают Галактику, Вангеры, Air Warrior III, Sanitarium, Nightmare Creatures, Nascar Racing '98...

판매가격 20.00

TOTAL ANNIHILATION

РУССКИЕ В UO

ОБЗОР 48 ИГР

ТАКТИКА К 9 ИГРАМ

СЕКРЕТЫ К 42 ИГРАМ

Внимание! Часть тиража с демо-CD для PC или PlayStation PAL

0 004019 8

ТАМАГОЧИК

Доступен по каталогу GL X-press

GameLand

Магазины Game Land. Тел. (095) 288-3218.
Москва, Новый Арбат, д. 15. Метро «Арбатская»
Москва, с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд. Метро «Пр. Мира»
Телефон для оптовых покупателей: (095) 926-5800

PlayStation
Аналоговый
контроллер
SONY
PlayStation
Аналоговый контроллер позволит Вам достичь предельных скоростей и точности управления в авиационных, автомобильных и морских играх-симуляторах.
SONY
COMPUTER

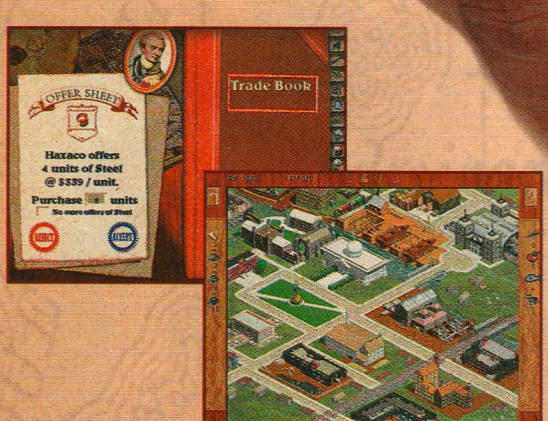
Компьютерные и видео- игры, аксессуары и периферия для PC, программное обеспечение, средства мобильной связи и многое другое в магазинах Game Land.

На Новый Год!
Monster 3D
3D ускорители от Diamond
Nintendo 64, игры, долгожители
Тамагочи
Телефоны и сотовые телефоны
в мире долгожителей
для PC
- с/к "Олимпийский", 8-ой подъезд, т/ц "Новый Колизей", м. "Проспект Мира".
- ул. Новый Арбат, д. 15, магазин "Компьютерные и видео-игры". Тел.: 288-3218

IMPERIALISM™

ВЕСЬ МИР В ТВОЕЙ ВЛАСТИ!

Для Windows 95 и MAC OS
Полная документация
на русском языке



SSI®

A MINDSCAPE® COMPANY

Спрашивайте в магазинах: МИР, Game Land, Союз, Белый Ветер, Компьюлинк, Партия, 1-С: Мультимедиа

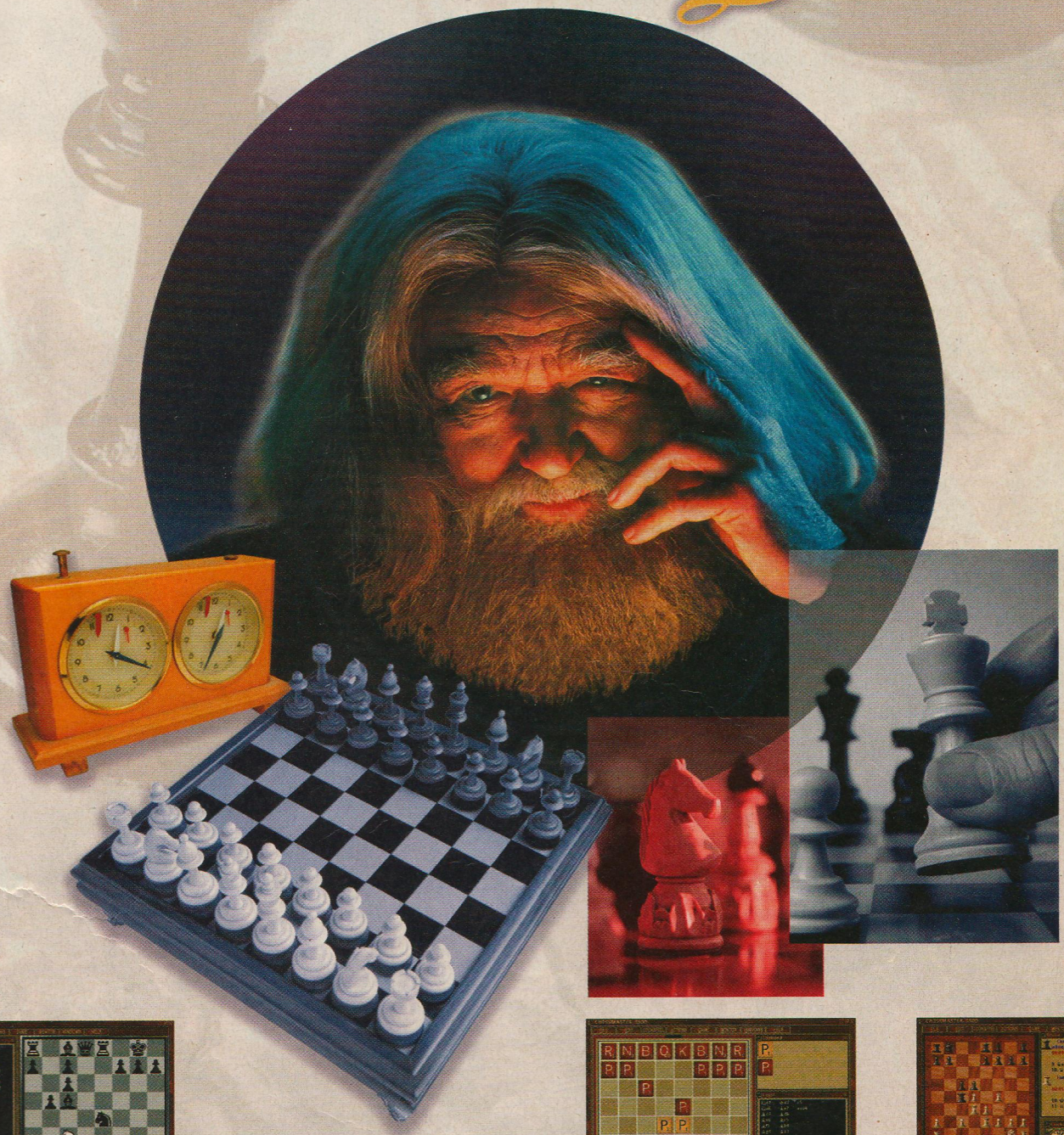
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "Софт Клаб". Телефон: (095)-232-6952, факс: (095)-238-3889, e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров

SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

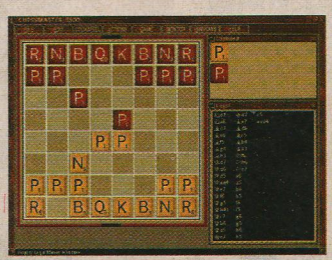
MINDSCAPE®

DEVELOPED BY FROG CITY

CHESSMASTER 5500 *Deluxe*



С полной документацией
на русском языке



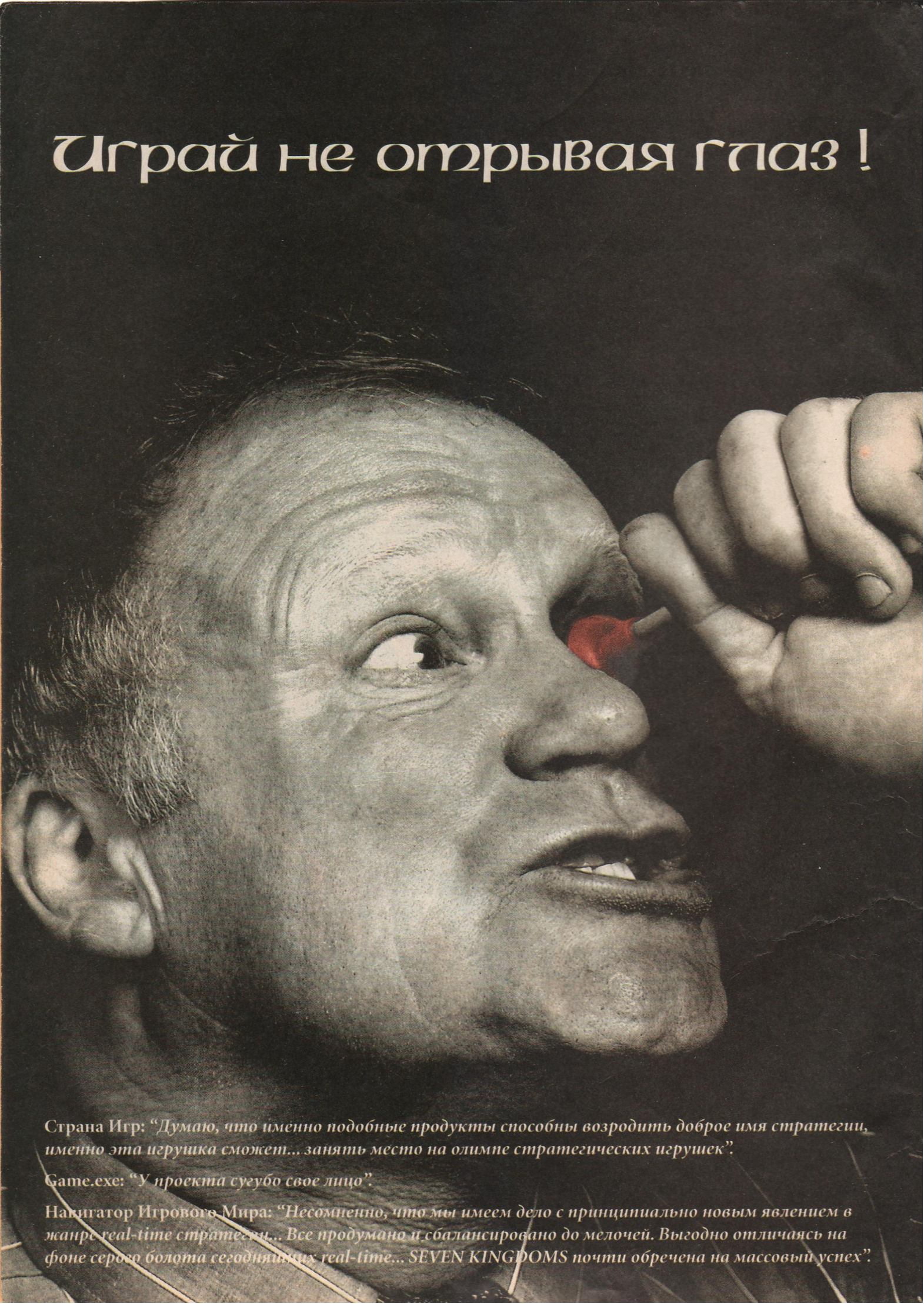
Спрашивайте в магазинах: МИР, Game Land, Союз, Белый Ветер, Компьюлинк, Партия, 1-С: Мультимедиа

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию “СОФТ КЛАБ”. Тел: (095)-232-6952, факс: (095)-238-3889.
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров

© 1995-1997 Mindscape, Inc. All rights reserved. Mindscape and Chessmaster are registered trademarks and the Mindscape logo is a trademark of Mindscape, Inc.

MINDSCAPE®

Играй не отрывая глаз!



Страна Игр: *"Думаю, что именно подобные продукты способны возродить доброе имя стратегии, именно эта игрушка сможет... занять место на олимпе стратегических игрушек".*

Game.exe: *"У проекта сугубо свое лицо".*

Навигатор Игрового Мира: *"Несомненно, что мы имеем дело с принципиально новым явлением в жанре real-time стратегии... Все продумано и сбалансировано до мелочей. Выгодно отличаясь на фоне серого болота сегодняшних real-time... SEVEN KINGDOMS почти обречена на массовый успех".*

SEVEN KINGDOMS

От создателей Capitalism

Вы можете стать во главе одной из семи цивилизаций (Китайской, Японской, Майа, Греческой, Норманнской, Персидской или Викингов), каждая из которых обладает своими культурными особенностями и мифологией.

- Строительство империи в реальном времени
- Возможность игры по модему, через LAN и INTERNET
- Неограниченное количество сценариев
- Шпионаж и анти-шпионаж
- Битвы на земле и на море
- Торговля и дипломатия
- Монстры и могучие боги
- Погодные эффекты, пожары, землетрясения
- Графика 800x600 SVGA
- Игра комплектуется полным (около 150 страниц) описанием на русском языке.
- Игра появится в конце ноября 1997 года

Демо-версия игры находится на диске "Страна Игр" в разделе компании Бука, а также на www.buka.com и www.imagicgames.co.uk

INTERACTIVE MAGIC ™

Москва, Каширское шоссе, д.1, кор. 2.
Мы заинтересованы в расширении сети розничной торговли.

Бука

НОВОСТИ

Новости 12

ИНТЕРВЬЮ

Интервью с разработчиками
Gabriel Knight3 14

ХИТ ?

Sin 16
Baldur's Gate 20
Parasite Eve 24

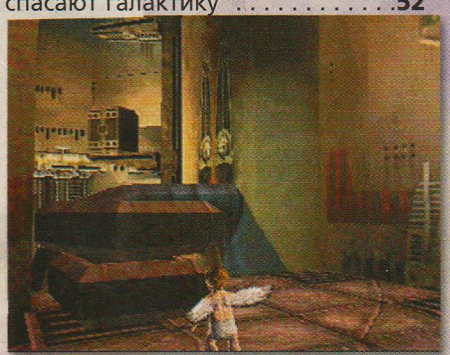
ИНТЕРНЕТ

WarHeads 26
FireTeam 28
EverQuest 31
Ultima Online 32

В РАЗРАБОТКЕ

Forsaken 40
SpearHead 42
Prey 44
Daikatana 46
Men in Black 48
Вангеры 50

Петька и Василий Иванович
спасают галактику 52



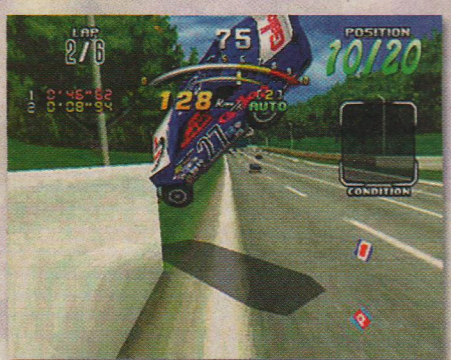
Messiah 54
Grim Fandango 58
Хард Траки 59
Incoming 61
MK 4 62
X-wing vs. Tie Fighter:
Balance of Power 63

Air Warrior3 64
Ehrgeiz 67
Burnout 68
Soldiers at War 68
ReBoot 69
Sanitarium 69
Fighting Cup 70
GASP 70

Lamborghini 64 73
Superman 64 73

ОБЗОР

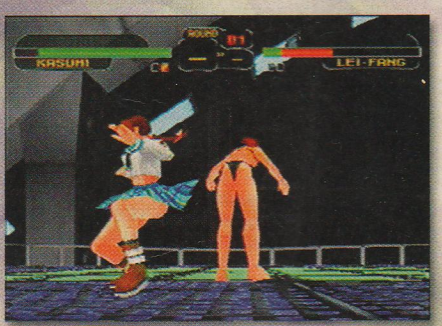
Lands of Lore 2 74
Panzer General2 78



Daytona USA Deluxe 80

Sub Culture 82
Man of War 84
Mace The Dark Age 86
Treasures of The Deep 88
Nascar Racing 98 90

Nightmare Creatures 92
MK Mythology 94



Dead Or Alive 96
G-Police 98
Nuclear Strike 100
Extreme G 102
Top Gear Rally 104

СЕКРЕТЫ, ТАКТИКА

Секреты
Секреты для PC 106
Секреты для Sony PlayStation . . 108
Секреты для Nintendo 64 110
Братья Пилоты: Дело
о Похищении Слона 112
Dark Reign 116
Jedi Knight 120
Castelvania 124
Broken Sword 2 128
MadSpace 132
Age of Empires 136
Total Annihilation 144
Бородино 150

Обратная связь 153
Викторина 156
Хит-парад 161
В следующем номере 162

СПИСОК ИГР

PC

Бородино 150
Братья Пилоты: Дело о Похищении Слона 112
Вангеры 50
Петька и Василий Иванович спасают галактику 52
Хард Траки 59
Age of Empires 136
Air Warrior3 64
Baldur's Gate 20
Broken Sword 2 128
Burnout 68
Daikatana 46
Dark Reign 116
Daytona USA Deluxe 80
EverQuest 31
FireTeam 28
Forsaken 40
G-Police 98
Grim Fandango 58
Incoming 61
Jedi Knight 120
Lands of Lore 2 74
MadSpace 132
Man of War 84
Men in Black 48
Messiah 54
Nuclear Strike 100
Panzer General2 78
Prey 44
Sanitarium 69
Sin 16
Soldiers at War 68
SpearHead 42
Sub Culture 82
Total Annihilation 144
Ultima Online 32
WarHeads 26
X-wing vs. Tie Fighter: Balance of Power 63

SONY PLAYSTATION

Castelvania 124
Dead Or Alive 96
Ehrgeiz 67
G-Police 98
MK 4 62
MK Mythology 94
Nascar Racing 98 90
Nuclear Strike 100
Parasite Eve 24
ReBoot 69
Treasures of The Deep 88

NINTENDO 64

Extreme G 102
Fighting Cup 70
GASP 70
Lamborghini 64 73
Mace The Dark Age 86
MK 4 62
MK Mythology 94
Superman 64 73
Top Gear Rally 104

SEGA SATURN

Nascar Racing 98 90

Содержание PC CD-ROM

Демо-версии

Armored Fist 2
Beasts&Bumpkins
Imperialism
Jedi Knight
Need for Speed 2 SE 3Dfx
Need for Speed 2
Netstorm
Seven Kingdoms
Test Drive 4
Wing Commander: Prophecy
3Dfx

Демо-ролики

Петька и Василий Иванович спасают Галактику
и другие ролики к играм

Внимание!

Вы можете подписаться на наш журнал в любом отделении связи.

Внимание!

Новые цены на размещение рекламы в журнале «Страна Игр».

1 полоса А4 - $1000
1/2 полосы - $600
1/4 полосы - $400
1/8 полосы - $300
Объявление (50мм х 25мм) - $200
2-я стр. обложки - $2000
3-я стр. обложки – $2000
4-я стр. обложки - $3000

При размещении 6 рекламных площадей скидка 10%

Для рекламных агентств скидка 10 %.

Телефон рекламной службы 124-04-02

Список рекламодателей

«1С» 33, 35, 115
«Акелла» 77
«Дока» 143
«Игромания» 13
«Прагматик» 12
«ЭлектроТЕХ Мультимедиа» 43
Auric Vision 21, 23, 25, 27
Bitman 19
CompuLink 163
GameLand 2, 4, 5, 81, 164
Multimedia Club 65
New Media Generation 57, 119
Optima4 66
So\USE interactive 60
SoftClub 6, 7, 29, 123
Sony 3, 71, 72, 87, 95, 127
Радио «Станция» 111
Союз Мультимедиа 152
Студия «48 часов» (С-Пб) 142

Оптовые распространители журнала «Страна Игр»

Москва

1. «Бука» — (095) 111-5156
2. «Возрождение» - (095) 915-39-67
3. «Глобус» — (095) 240-7405
4. «GameLand» — (095) 288-3218
5. «Логос-М» — (095) 200-2122
Страстной б-р д. 3
ул. Баррикадная д. 2
ул. Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2
ул. Волхонка д. 6, стр.1
ул. Краснопрудненская д.7/9
ул. 2-я Звенигородская д.13
ул. Верхняя Сыромятническая д.2
6. «Маарт» — (095) 128-9904
7. «МетроПресс» — (095) 270-0703
8. «Ода» (региональный распространитель) — (095) 200-2328
9. «Сегодня-Пресс» — (095) 252-4661
10. Игорь Юрченко — (095) 396-6712
11. Вячеслав Попов – (095) 792-70-22

Санкт-Петербург

1. «Дом Книги» — (812) 219-4923
2. «МетроПресс» — (812) 294-1109
3. «СИиР» (союз издателей и распространителей) — (812) 316-2588
4. «НЛО» — (812) 277-2289
5. Пушкинская, 14 — (812) 164-94-35
6. Андрей Маслов — (812) 525-21-63

Казахстан, Алма-Ата

1. Владислав Любчанский — (3272) 43-69-16

Украина

Эксклюзивный представитель на территории Украины
ЗАО «Новая Коллекция», Киев
Отдел реализации: (044) 449-12-90
Отдел рекламы: (044) 443-63-23

Литва, Вильнюс

Жайдиму Шалис
Сергей Горевой
23-04-42
23-06-04

НОВОСТИ

Sony предотвращает обвал.

В попытке предотвратить обвал японского рынка игр для приставки **PlayStation** корпорация **Sony Computer Entertainment** планирует самолично выкупить до 10% игр, находящихся сегодня в продаже. Эта операция, которая будет стоить **Sony** не один десяток миллионов долларов, должна будет остановить опасное падение цен на соответствующую продукцию и вернуть рынок игр в стабильное состояние. Кроме этого источники, близкие к разработке следующей игровой системы от **Sony**, предупредили мировую общественность, что их следующий аппарат уже нельзя будет модифицировать для проигрывания пиратской или "серой" продукции, чтобы уже изначально уничтожить эту проблему.

Тем временем, **Sony** намерена в ближайшее время выпустить новую модификацию своей существующей игровой приставки сугубо для японского рынка. К стандартным возможностям аппарата будет добавлена программа интерактивной цветомузыки для прослушивания компакт-дисков, а также новый аналоговый контроллер с отдачей.

3DO меняет имя.

Издательство **3DO** решило отказаться от дальнейшего использования своей торговой марки при выпуске в продажу компьютерных и видеоигр. Вместо этого все игры от **New World Computing**, которая принадлежит этой компании, будут изданы под своей же торговой маркой, а остальные проекты выйдут под маркой разработчиков **Cyclone Studios**.

Кроме того, один из ветеранов игровой индустрии, **Richard Hicks**, которой в течение последних шести лет возглавлял разработку игр внутри **Electronic Arts (Road Rash, PGA Tour, NBA Live)** был переманен компанией **3DO,** где и получил место в совете директоров и занял пост начальника отдела разработок.

Новая политика Square.

Японское издательство **SquareSoft** сообщило о смене своей политики выпуска игр с ориентированной на объемы продаж на ориентированную на прибыль. Стоит отметить, что данное издательство, несмотря на огромные продажи своих последних игр, до сих пор не могло выйти на показатели прибыли, зафиксированные ей каких-то 2-3 года назад.

Команда DigiFX обанкротилась.

Американские разработчики таких игр, как **Harvester** и **The Fortress of Dr. Radiaki**, команда **DigiFX**, объявили о прекращении своего существования по причине огромных финансовых потерь и похожих трудностей у их издательства **Merit Studios**. В ближайшее время команда надеется продать все свои незаконченные проекты третьим компаниям чтобы как-то свести концы с концами.

Развал команды Pandemonium.

Сразу после выхода в свет второй части своей бегалки-прыгалки **Pandemonium** пять основных членов команды, разработавшей эту игру для **Crystal Dynamics**, покинули компанию. Тем не менее, их новые проекты, возможно, будут выпущены также через **Crystal Dynamics**.

Продюсер Mech Warrior 3 уволился.

Продюсер третьей части знаменитой серии **Mech Warrior**, которая сегодня разрабатывается компанией **FASA Interactive** совместно с **Microprose**, покинул недавно свой пост. Свое решение он объяснил тем, что основная работа из **FASA** перешла в руки **Microprose**, а члены его команды были либо уволены, либо переведены на другие проекты.

PRAGMATIC®
127167, Москва, проезд Аэропорта, д. 11-Б
Тел.: (095) 157-0103, 157-0815 Факс: (095) 157-2511 e-mail: pragmatic@mymail.com
Розничные продажи в Москве
Валга, т: 299-5756 • Техмаркет, т: 264-1224 • Фармоса Центр т: 150-5526

Creative покупает Cambridge.

Creative Labs, производитель звуковых карт для **PC**, в ближайшее время планирует приобрести компанию **Cambridge SoundWorks**, производителя звуковой аппаратуры класса high-end для персональных компьютеров. На данный момент **Creative** уже принадлежит около 25% этой компании.

3Dfx анонсирует Voodoo 2.

Американская компания **3Dfx**, разработчик технологии трехмерных ускорителей для персонального компьютера, официально анонсировала скорый выход нового поколения своих плат. По сообщению компании, ее спецификации по крайней мере в три раза превышают аналогичные показатели первой модели, и кроме этого, данная плата будет

поддерживать новый стандарт шины **AGP**. Первый реальный акселератор должен поступить в продажу от **Diamond** по цене в районе 300 долларов. Первым же ответом конкурентов на **Voodoo 2** должна стать новая технология **Highlander** (или **PMX**) от **NEC** и **Videologic**. Третье поколение плат стандарта **PowerVR**, которое, кроме персональных компьютеров, будет использовано в следующей игровой системе от **Sega**, должно будет дебютировать на ноябрьской выставке **Comdex** совместно со специально разработанной для этой платы версией потенциального хита **Unreal**. Что касается самого **Unreal**, то его выход уже точно отложен до следующего года.

Новый игрок на рынке консолей.

По информации американских информационных агенств, к основной тройке производителей приставок в ближайшее время должен присоединиться четвертый участник, причем обладающий достаточными для этого финансовыми возможностями. Бывший глава отдела разработок **Sony**, который и поведал об этом миру, покинул свой пост чтобы принять непосредственное участие в этом проекте.

Предварительные спецификации Black Belt/Dural.

Наконец–то более–менее прояснились предварительные спецификации следующей игровой приставки от **Sega**, которая теперь получила кодовое название **Dural**. Система будет построена вокруг нового 64-битного процессора **Hitachy SH 4 200**, работающего с тактовой частотой 200 мегагерц. Графическая подсистема аппарата будет использовать некий вариант следующего поколения акселератора **PowerVR**, способного воспроизводить более 1.5 миллионов текстурированных полигонов в секунду, причем в реальной игре. Разработкой операционной системы займется **Microsoft**, который снабдит **Dural** неким вариантом **OC Windows CE**. Звуковой процессор, а также специально разработанный 12 скоростной CD ROM, который будет способен прочитывать данные, записанные с удвоенной плотностью (более 1200 мегабайт на диске), будет предоставлен компанией **Yamaha**.

Что касается самих игр, то уже сегодня **Sega** начала демонстрировать наполовину готовую версию их последней гонки **Super GT** некоторым разработчикам, которые были приятно удивлены возможностями приставки. Среди независимых компаний пока только **Shiny** со своим **Messiah**, а также **Imagineer** с продолжением **Multi Racing Championship** выразили желание в открытую поддержать эту платформу. Тем не менее, уже упорно начали ходить слухи об участии в этом проекте **Core Design** и самих **ID Software**.

Psygnosis оскандалился.

Английская компания **Psygnosis** была вынуждена по требованию **FOA** отозвать из продажи весь тираж их гонки **F1 97 (Championship Edition)** для **PlayStation**. Как выяснилось позже, компании так и не удалось получить официальной лицензии комитета на использование символики, не указав это в самом продукте. Обидившись на это, **FOA** решила не отвечать на просьбу **Psygnosis** об официальной покупке прав.

Новые партнеры Eidos.

Издательство **Eidos Interactive** подписало договор еще с двумя перспективными командами разработчиков. Первая команда, **Mucky Foot**, состоящая из бывших сотрудников **Bullfrog**, выпустит в следующем году через **Eidos** свою игру **Dark City**. Вторая же команда, **Clockwork**, отпочковавшаяся от **Microprose**, подготовит некую игру для персонального компьютера, информации о которой пока просто нет.

ИГРОМАНИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ

PC-CD, SonyPlaystation, Nintendo64, SegaSaturn, MegaDrive, GameBoy, Tamagochi, joysticks,..

379 68 27

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ

Gabriel Knight III

интервью с дизайнером серии

Джейн ДЖЕНСЕН

*Не удивительно, что игроки, думая о классической игре-приключении, вспоминают о серии **Gabriel Knight**, которая совместила в себе одновременно традиционную игру-приключение с одним из лучших сюжетов когда-либо созданных в интерактивном мире. Серия **Gabriel Knight** стала одним из самых популярных продуктов от Sierra. В каждую серию дизайнеры включали что-то новое, сумев таким образом привлечь потребителя. Первая игра под названием Sins of the Father («Грехи Отца») представляла собой невероятное приключение, полное хитрых головоломок и необычных героев, которые были озвучены лучшими голосами (игра шла в низком разрешении). Во втором приключении под названием The Beast Within («Возвращение Зверя») разработчики ввели в серию такую особенность, как full-motion video. В то время как большинство игр плохо сочетаются с FMV, Gabriel Knight 2 — бесспорно, лучшее применение такой технологии. Игра героев была прекрасной, а благодаря FMV их образы стали более индивидуальны и привлекательны. Единственное упущение разработчиков состояло в том, что FMV ограничивало возможности взаимодействия игрока с героями и не давало простора фантазии дизайнерам в создании головоломок.*

*Что же дальше? 15 августа Sierra дебютировала на компьютерном рынке с **Gabriel Knight**. Третий продукт из этой серии под названием **Blood of the Sacred или Blood of the Damned** снова привнесет (мы надеемся) что-то новое в игру для всех своих почитателей. Full-motion video ушло в небытие, последнее слово компьютерной индустрии на рынке — невероятный 3D-движок, дающий больше возможностей для взаимодействия и столь необходимую свободу движений.*

История начинается с того, что Габриэля (Gabriel) приглашают провести выходные в доме свергнутого с престола принца (естественно, что Грэйс (Grace) отправляется вместе с ним). Когда они прибывают на место, то обнаруживают, что это приглашение не просто дань вежливости; на самом деле, принц серьезно обеспокоен вопросом безопасности своего новорожденного сына.

*К сожалению, у принца есть веские поводы для беспокойства. Вскоре после приезда Габриэля младенца похищают. **Gabriel** пускается в погоню за похитителями и случайно попадает в деревню (заметьте, не в простую деревню). Ему кажется это место каким-то необычным, странным. Еще более непонятна связь этой загадочной и старой деревушки с проблемами принца. В то время как наш герой расследует детали похищения и выявляет подозреваемых, Грэйс пытается разрешить загадку, окружающую город и принца.*

*В **Gabriel Knight 3** будет использован новый 3D-движок, обычно встроенный в игры серии **Gabriel Knight**, который называется G-движок. Вот, что о нем говорит Sierra: «G-движок — это последние слово в мире компьютерной индустрии. С его помощью вы будете общаться с умными, почти живыми героями. G-»движок» обладает огромными преимуществами перед 3D-hardware, он наделит вас невероятными возможностями». С этим «движком» вы получите свободу передвижения, больше способов общения, чем в предыдущих играх серии **Gabriel Knight** (особенно The Beast Within), больше взаимодействия между героями и более сложные головоломки. Но любителям серии **Gabriel Knight** придется надолго запастись терпением: **Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned** не увидит свет, по крайней мере, до лета 1998 года.*

? Теперь, когда выход Gabriel Knight объявлен на следующий год, оглядываясь назад, какая из двух предыдущих игр этой серии вам нравится больше и почему?

SIERRA Трудно сказать, они очень разные. В **Gabriel Knight 1** разворачивается вся история наших героев, в этом уникальность этой игры. Но, по моему мнению, технология, использованная в **Gabriel Knight 2** современнее, да и сюжет этой игры мне нравится гораздо больше.

? Об уходе компании Sierra от концепции full-motion video много говорили. Как это изменило ваши представления о Gabriel Knight 3? Согласились бы вы на такой переход?

SIERRA Я думаю, я пошел бы на такой переход, если бы только не увидел то, чему недавно стал свидетелем, — если вы ходите на конференции или выставки (например, E3), вы увидите полное отсутствие **full-motion video**. Компьютерная индустрия отрицательно прореагировала на такой шаг, так как благодаря этому возможность общения сократилась во много раз по сравнению с **3D**. Ни один из дизайнеров не потратит **2** года своей работы впустую только для того, чтобы увидеть пренебрежительное к ней отношение из-за использования устаревшей технологии. Думаю, **Sierra** уже получила отклики на свою работу. Одновременно я рад тому, что меня удалось отговорить от этого шага.

? По моему мнению, художественное выполнение Gabriel Knight 2 в «The Beast Within» превосходно. Поскольку в Gabriel Knight 3 нет full-motion video, планируете ли вы использовать его для озвучки?

SIERRA Мы еще не набирали исполнителей, но, по-моему, исполнение **Dean**'а в **Gabriel Knight 2** было прекрасно. Если он будет свободен, мы, конечно, пригласим его.

? Расскажите немного о новом графическом 3D-движке в Gabriel Knight 3. Какие у него преимущества среди игр приключенческого жанра по сравнению с Gabriel Knight 2 с full-motion video?

SIERRA Он действительно гораздо эффективнее с точки зрения интерактив-

ности. Находясь в привычном окружении игры-приключения (гостиница и т.д.), вместо того чтобы занимать статичное положение в каком-либо пространстве, вы сможете свободно передвигать камеру в любом направлении в любой момент. Конечно, во многих играх такая возможность была и раньше, но все эти игры были от первого лица с видео перебивками или ужасными хищными героями. В нашем случае мы создали гибрид игры от 1-го и 3-го лица. Это означает, что вы по-прежнему сможете увидеть героя на экране и в тоже время поворачивать камеру в любом направлении по своему желанию. Для меня самое приятное — свободно поворачивать камеру на протяжение всей игры и диалогов, пододвигать камеру к героям на сколько это только возможно, изменять угол зрения и делать все это непосредственно по ходу действия игры. Такое чувство, что ты режиссируешь все происходящее, при этом теряется ощущение так называемой «неинтерактивности». В общем, **3D** дает большую возможность почувствовать «погружение», что и является нашей основной задачей при создании сюжета.

Придется ли нам в Gabriel Knight 3 снова делить временное пространство игры между Грэйс и Габриэлем? Какие будут отличия в этих двух частях?

SIERRA Да, но в **Gabriel Knight 3** часть, посвященная Грэйс, гораздо более сложная, чем традиционное расследование Габриэля.

Каким Вы видите будущее для серии Gabriel Knight в рамках жанра приключения?

SIERRA Не знаю. В идеале мы все нацелены на создание модели виртуальной реальности. Думаю, что, когда мы сможем достичь этого идеала, будет возможность снова создавать новые истории — когда вы сможете действительно стать героем триллера или **action**. Любители игр по-настоящему устали от обычных стрелялок, усложненных лишь разнообразной средой, им хочется чего-то нового, интересного. Но сложно сказать, сколько времени нам потребуется на создание этого проекта, и будет ли это связано с серией **Gabriel Knight**. Думаю, все, что связано с движением в этом направлении, пока что подобно шажкам младенца. А **Gabriel Knight 3** — еще один шаг в этой области.

Поскольку в Gabriel Knight 3 использован новый 3D-движок, планируете ли вы поддержать 3D-акселлераторы?

SIERRA Да.

Меня много раз спрашивали любители приключений: Gabriel Knight — по-прежнему оборотень?

SIERRA Ох...Нет, вспомните конец **Gabriel Knight 2** :-).

Одним из моих излюбленных мест в Gabriel Knight 2 были волнующие и хорошо срежиссированные фильмы в конце и начале каждой главы. Поскольку вы ушли от концепции full-motion video, планируете ли вы все еще включать похожие сцены в Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned?

SIERRA Несомненно. Не представляю, как бы мы смогли создать **Gabriel Knight 3** без них. В **Gabriel Knight 3** большие кинематографические отрывки сконцентрированы в конце игры.

Что вдохновило вас на создание сюжета Blood of the Sacred, Blood of the Damned?

SIERRA Сюжет — запутанная мистическая история, основанная на фактах реальной жизни. Я прочитал его в первый раз примерно года полтора тому назад, но никак не думал, что это может быть основой для будущей игры. Однако в День Благодарения я наткнулся на книгу по той же теме, от которой просто не смог оторваться. И тогда я понял, что такой сюжет будет прекрасно сочетаться с некоторыми идеями, которые у меня уже были по поводу **Gabriel Knight 3**. Таким образом появился сам стержень сюжетной линии.

Что, по вашему мнению, является основными наиболее захватывающими составляющими игры-приключения?

SIERRA Легендарные герои. С этим соглашаются даже дизайнеры видеоигр, с которыми я встречался (например, **Mario**). Ощущение волшебства, загадки, которое окутывает вас с первых секунд и не покидает до конца игры. Дизайнеру необходимо постоянно поддерживать в игроке стремление продолжать игру. Огромное количество заданий, которые надо выполнить, и загадок, на которые надо получить ответы. Потрясающее актерское мастерство (голосовое озвучивание или настоящая игра). Прекрасные визуальные картины и звук (в этом аспекте я должен положиться на команду). Необыкновенные головоломки. И к тому же, в идеале, интересный сюжет, который не только заставит вас продолжать играть, но и даст ощущение результативного и значимого исследования.

Какие возможности откроет для нас новый 3D-движок, из тех, что были не доступны с full-motion video?

SIERRA В основном он даст вам возможность уйти в контекст игры на гораздо более глубоком уровне, а также свободу движения для игрока. Думаю, что вы почувствуете, что не просто движетесь по этапам заранее запланированной игры, но существуете в абсолютно новом мире, где происходят различные события, ответственность за которые возложена на вас. Помимо этого, такой «движок» помог нам воплотить абсолютно новые задания, поскольку многие из традиционных головоломок успели уже порядком поднадоесть. Так что игрокам придется постараться, чтобы с честью дойти до конца игры.

Что вдохновило вас на создание всей серии Gabriel Knight? Как вы создали героя Gabriel Knight?

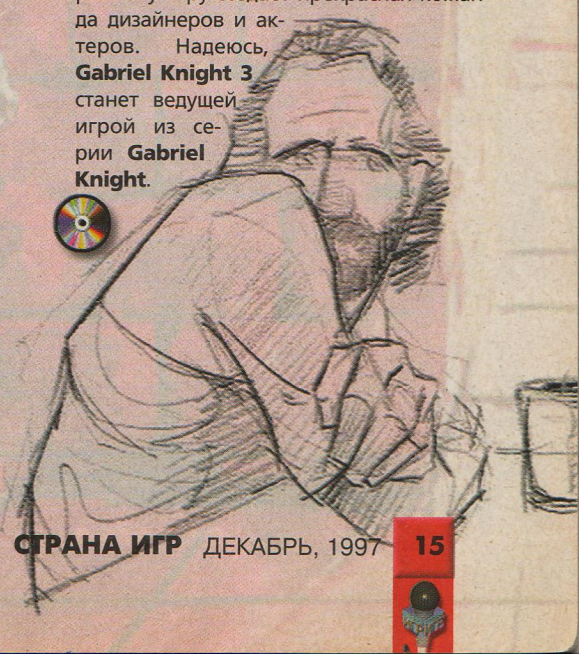
SIERRA Идея самого Габриэля пришла к нам из старых комиксов (**Sandman** и **Hellblazer** от **Vertigo**). В подобных комиксах сопоставляются современные герои с героями народных легенд. Мне хотелось сделать что-нибудь похожее. Прежде чем идти в **Sierra**, у меня родилась идея создания серии мистических романов. Помимо этого, я хотел писать об оккультизме. Вот и получилась серия оккультных мистических игр. Первоначально моим главным героем должен был быть парапсихолог с тяжелыми воспоминаниями о детстве; но, когда я начал работать над **Gabriel Knight 1**, разрабатывая сюжет, где главными героями были ведьмы и злые духи из Нового Орлеана, у меня родилась идея создания игры, героями которой стали бы члены семьи бывших инквизиторов, которые все еще придерживаются взглядов своих предков. Таким образом появились на свет «**Schattenjagers**».

Планируете ли вы разработку романтической истории между главными героями, Габриэлем и Грейс?

SIERRA Ничего не могу сказать! Однако уточню, что я противник любых шаблонов. В мои намерения не входит попытаться сохранить «сексуальное влечение» героев, которые проходят на протяжение всей игры более **50** миллиардов коротеньких эпизодов. Мы прекрасно понимаем, что должны опираться на реалии настоящей жизни.

И в заключение, последние напутствия...

SIERRA **Gabriel Knight 3** во многом отличается от своего предшественника **Gabriel Knight 2**. Хотя еще очень многое находится в стадии разработки, у меня уже создалось такое впечатление. На инстинктивном уровне мне, как и многим игрокам, жаль расставаться с героями **Gabriel Knight 2**. Но с другой стороны, взамен мы получим гораздо большее благодаря новым технологиям. Благодаря непосредственному ощущению окружающей среды, которое дает **3D**, мир **Gabriel Knight 3** будет гораздо интереснее и разнообразнее. Это определенно абсолютно новое слово в нашей индустрии. Эту игру создает прекрасная команда дизайнеров и актеров. Надеюсь, **Gabriel Knight 3** станет ведущей игрой из серии **Gabriel Knight**.



Андрей КОВАЛЕВ

SiN — QUAKE, СДЕЛАННЫЙ С ЛЮБОВЬЮ

Жанр:	**3D Action**
Разработчик:	**Ritual Entertainment**
Издатель:	**Activision**
Выход:	**начало 1998 года**

Уже, казалось бы, так давно Doom покорил весь свет, отшумели споры по поводу его клонов, прошелся мощным ураганом по компьютерам страшный серо-зеленый Quake, а покоя нам, игрокам, все не видно. Если оглянуться на прошлое, славное, наполненное шотганами и головами убитых монстров на «рабочем столе», и спросить себя: «Что же изменилось за это время?» — то, скорее всего, ответ найти будет трудно. Старый добрый спецназовец (теперь с боевой подругой по имени Лара) все также бродит по лабиринтам с кучами разнообразнейшего оружия, при этом никакого понятия не имея о том, зачем он все это делает. Когда появился Wolf, а потом и Doom, у нас не было времени на какой-то там сюжет. Пусть квестовики им занимаются — нам же необходимо до сегодняшнего вечера еще пяток Кибердемонов уложить. И все было замечательно. Между разработчиками экшн-жанра и аудиторией сложилось чудесное взаимопонимание. Одни клепали уровни, монстров, даже целые игры на других движках, но все с той же целью, не занимаясь никакими объяснениями и сюжетными разглагольствованиями, а аудитория во все это играла, не думая пока о том, что когда-нибудь это может изрядно надоесть. И вот сейчас, когда прекрасная графика — совершенно обычное, закономерное явление, набор оружия везде почти одинаков (фантазия и в этом вопросе, увы, не безгранична), монстры просто патологически похожи друг на друга (похоже, что все состоят в родственных связях), а десантник до сих пор не определился со своим предназначением в этой жизни, в клоны играть немножко расхотелось. И дело даже не в полном отсутствии сюжетной линии, а в том, что игры просто захлебываются в потоке собственной однотипности. Всем надоело искать ключи, нажимать на кнопки и искать мифический «выход».

Подумайте, ведь все это отдает крепчайшим маразмом! Раз герой с таким диким упорством ищет выход из лабиринтов, неужели у него были меньшие мотивы, чтобы попасть туда через вход? Так расскажите, дорогие разработчики, нам об этих мотивах, покажите, что ваша игра непохожа на другие, и что эта «непохожесть» не выявляется только тогда, когда смотришь на системные требования. Технология, конечно, важна, но не менее необходимым компонентом успешной игры этого жанра является разнообразие в игровом процессе. Quake в этом смысле — сочетание отличной технологии (движок и по сей день может считаться одним из лучших) и отвратительного дизайна, несбалансированного оружия, абсолютного отсутствия подогревания интереса игрока. Когда я играл в Quake, мне было совершенно не интересно, какой монстр выскочит из-за угла, тем более, что выскочить все равно придется мне, так как монстр слишком ленив, чтобы самому показаться на глаза. А до

какой степени навевает тоску чудесная палитра, из-за которой, может быть, хорошо и не очень сделанные уровни выглядят совершенно одинаково. Но хватит о грустном, ведь моя целью сегодня — сообщить играющему сообществу чудесную новость: засилью однообразия должен прийти конец, и конец этот обеспечит **SiN**.

Ritual Entertainment (совместно с немало шума устроившей в жанре 3D Action Activision) решили добавить краски миру трехмерных стрелялок, сделать его более красивым и интересным.

SiN — это, конечно, не Super Mario, слишком уж радужных цветов вам не увидеть, однако кое-что в новой игре поразит вас не меньше, чем такая цветовая гамма. Команда Ritual Entertainment — не новичок в мире компьютерных игр, раньше она называлась Hipnotic Interactive и уже успела выпустить набор дополнительных миссий для Quake — Scourge of Armagon. Даже тогда они смогли внести немало дополнений в игровой процесс оригинала, но сделать что-либо особенно существенное не удалось. Теперь компания поменяла имя и обзавелась несколькими новыми сотрудниками, которые ранее работали над Duke Nukem 3D, Prey, Unreal, Final Doom, Rise of the Triad и другими известными игрушками. Задачей на следующий проект стало создание на базе движка от Quake совершенно новой и необычной игры, способной изменить представления о жанре у игроков. Основной упор Ritual сделали на играбельности, сбалансированности, графическом оформлении. Думается, что это вполне оправдано, и игру ждет большой успех. Графически игра должна превосходить все основанные на движке от Quake продукты (кроме, пожалуй, самого Q2), поэтому в код внесены существенные изменения. В отличие от создателей Hexen II, разработчики **SiN** не ограничились просто введением нескольких спецэффектов, которые и так всегда напрашивались в игре. Ritual пошла еще дальше. Полностью изменена физика игры, и теперь, оказавшись на наклонной плоскости, игрок не будет постепенно скатываться вниз, словно на маленьких колесиках. Каждый объект в игровом мире действительно связан каким-то образом с другими предметами, и на него воздействуют все физические силы. Если связь с другими объектами рушится, то соотношение сил будет меняться, и объект будет вести себя в соответствии с соотношением оставшихся воздействий. Нет больше однотипных взрывов и равномерно разлетающихся ровно на 236 кусочков ящиков — каждый раз взрыв будет новым и будет генерироваться не в соответствии с какой-нибудь заранее записанной анимацией, а точно симулировать приложение физических сил к объекту. Поэтому и кусочков одинаковое количество почти никогда не получится. Это легко доказывает поведение моста на одном из уровней демо-версии игры. Мост этот может быть разрушен хоть тысячей способов — все зависит от того, в какие места будет заложена взрывчатка.

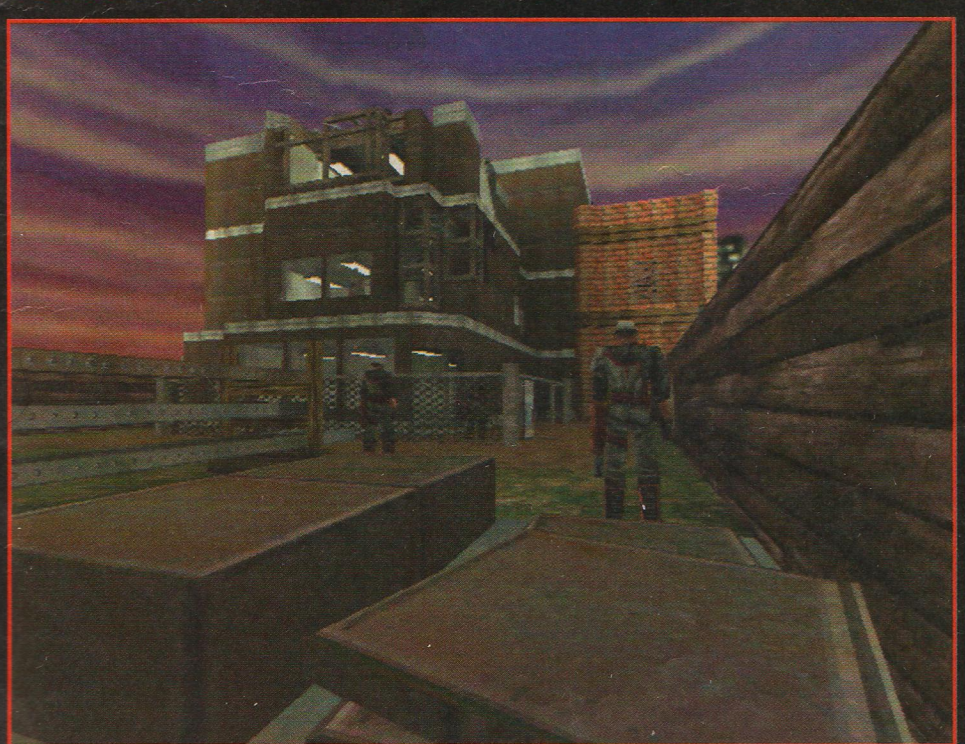
Во время взрыва мост не расколется на заранее известные три кусочка, а может разрушиться как угодно: расколоться на две части и медленно погрузиться в воду или же радостно взорваться, взметнув в небо пару тысяч обломков.

За счет лучшей чем в Quake подборки текстур, игра не выглядит однообразной — ведь на каждом новом уровне используются абсолютно новые текстуры. Изменения, внесенные авторами игры в движок Quake, коснулись также системы освещения, которая поддерживает теперь многоцветные источники света, позволяя некоторым видам оружия стрелять действительно очень красиво.

Эти же изменения позволят использовать разноцветную освещенность. Так, на уровне с лавой все предстанет перед вами в несколько красноватой палитре (как только вы найдете место на карте, откуда лава не может быть видна, красноватость исчезнет), на военной базе в стены встроены зеленые и синие источники света. Заканчивая перечень нововведений в графике, отмечу еще вполне очевидные моменты, а именно: прозрачная вода, туман, дым, а также настоящие полупрозрачные окна со стеклами. Последние давно напрашивались в играх этого жанра, но только в **SiN** окна будут выглядеть, «как живые», позволяя игроку спокойно смотреть сквозь них, лишь чуть-чуть искажая изображение и преломляя свет. Благодаря всем своим нововведениям, графика в **SiN** выглядит значительно четче, чем в Quake, даже на более высоком разрешении. К примеру, даже в 320x240 **SiN** лучше и четче, чем Quake в 640x480. Движок игры больше приблизился уже к Quake 2, чем к оригинальному варианту — ведь программисты из Id Software, в принципе, собираются сделать практически те же дополнения в своей игре (единственное отличие — какой-то мифический «новый способ наложения текстур»). Общий же вид графического оформления в **SiN** очень похож на облик другой, уже очень известной, но пока также не вышедшей игры Prey, где многоцветное освещение является одним из ключевых моментов в дизайне. Как и все остальные проекты, основанные пусть даже на модифицированном движке Quake, **SiN** будет доступен в двух вариантах: в оригинальной версии, а также в GLSiN, где графическое ядро базируется на алгоритмах OpenGL и рассчитано на трехмерные акселераторы, совместимые с этим алгоритмом.

Главный козырь, который собирается применить Ritual в своей новой игре, — это идеальная проработка уровней, которые будут отшлифовываться еще в течение следующих месяцев, оставшихся до выхода игры. Пожалуй, ни один другой разработчик не уделяет такого внимания дизайну уровней. Ritual собирается сделать каждый из уровней абсолютно не похожим на другие: со своей архитектурой, своими постройками и структурами, совершенно различными тематическими головоломками, различными типами построения уровня. Новые текстуры на каждом новом уровне также добавляют разнообразия. Ни одна из миссий не заключается просто в поисках выхода с уровня, так как этих выходов может быть даже несколько и они будут легко доступны.

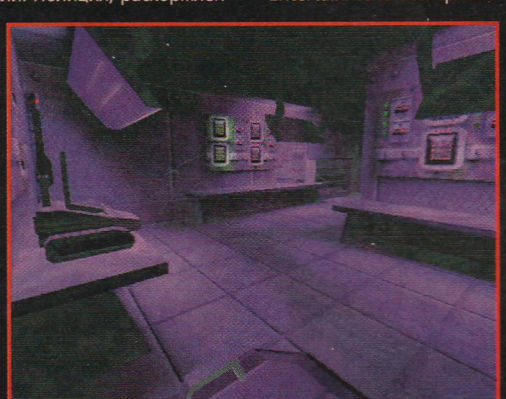
Тем более, что через один из них вы попадаете на карту в самом начале миссии и точно так же можете через него покинуть сооружение. Авторы не стали давать игрокам возможность бродить по всем уровням, без всякого порядка ища ключ на одной карте, а применяя его абсолютно на другой (как в Hexen II), потому что правильно решили, что подобное может серьезно осложнить жизнь игроку и сделать некоторые моменты почти непроходимыми лишь из-за того, что ключ от какой-то двери можно найти лишь в десяти километрах от нее в сундуке у какой-нибудь запасливой



бабушки. Структура миссий и их порядок четко построены, но вот в пределах одного или нескольких заданий ваши цели могут серьезно варьироваться. Это у Ritual называется «нелинейным сюжетом», что, проще говоря, означает следующее. В зависимости от того, как были выполнены предшествующие задания, все ли цели были достигнуты, а может, был раскрыт какой-то не обозначенный заранее секрет, последующие задания не будут одинаковыми. В них, в соответствии с ветвистой концепцией сюжета, будут внесены существенные изменения, так что и сам процесс прохождения уровня редко будет однообразным.

На момент написания этих строк законченных уровней было всего лишь два: один из них располагался на станции по добыче геотермальной энергии прямо в жерле вулкана, другой же был больше похож на госпиталь или медицинскую научную лабораторию. Соответственно, совершенно различен не только внешний вид этих карт, но и многие игровые элементы. На «медицинском» уровне главной проблемой для игрока, конечно, станет пресловутое добывание ключей и кодов доступа ко всем новым помещениям. На станции же важнее будет просто пытаться найти дорогу к цели через потоки лавы, опуская мосты, разрушая некоторые структуры, обходя открытую лаву. И это не считая монстров, которые, по замыслу разработчиков, будут совершенно различными на разных картах. Не думаю, что такое им удастся в полной мере, но уверен, что в научном центре встретить какое-нибудь чудище с гранатометом, скорее всего, не удастся.

Еще одна важная отличительная особенность **SiN** — его сюжетная линия. И пусть она не так хорошо проработана, чтобы стать сюжетом какого-нибудь романа или фильма (хотя это уже проще), но все же достойна внимания и создает хоть какую-то мотивацию действий главного персонажа. В конце XXI века в одном из крупнейших земных мегаполисов развернулась огромная по своим размерам волна преступности. Жители (та их часть, что не являлась бандитами) в полной панике забились по домам, боясь даже выйти на улицу, где бы их обязательно ограбили или убили. Полиция, раскормленная городскими властями, оказалась просто неспособной ни на какие решительные действия, и спасти город от полной анархии казалось почти невозможным. Однако городские власти приняли правильное решение. Они наняли новую полицию, отряды бойцов sec-force, которые были наделены огромными полномочиями, и в конце концов смогли погасить всплеск преступности. Отряды sec-force оказывались повсюду, где складывалась опасная ситуация, и всегда могли уладить ее.

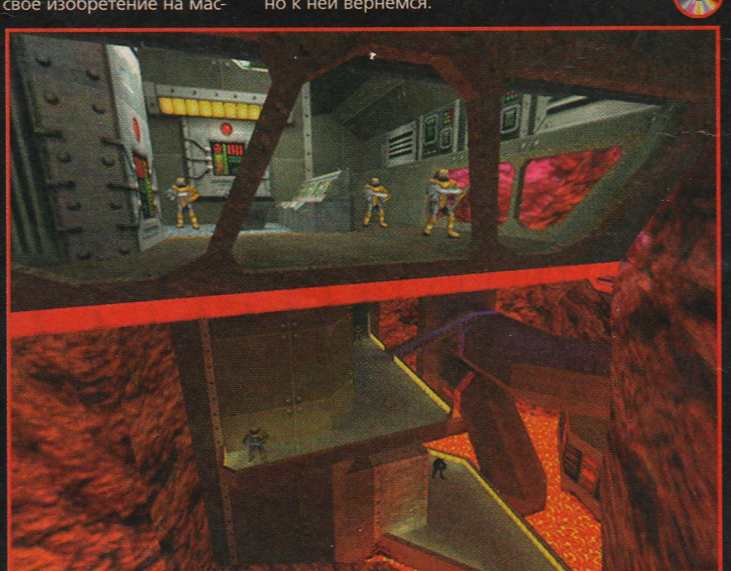


Вы — полковник Джон Блейд (John Blade), глава одного из отрядов sec-force, и ваша миссия очень сложна. Дело в том, что блестящий ученый-генетик Elexis Sinclair заболел манией величия и жаждет мирового господства. Он создал страшный наркотик, который вызывает в организме человека ряд необратимых мутаций, и окружил себя страшными монстрами. Более того, он намеревается попробовать свое изобретение на массах. Вот этого sec-force никак допустить не может. Так что вам предстоит долгое преследование сумасшедшего генетика и битвы с подчиненными его воле монстрами.

Ritual при создании игры, как это уже было в Scourge of Armagon, проявляет огромное внимание к деталям. В **SiN** это внимание достигает просто невообразимых пределов. Все ради удобства игрока. Как вы хотите носить оружие: посередине экрана (как в Quake и Doom) или сбоку, справа (Turok, Duke Nukem 3D)? А не думаете ли вы, что было бы неплохо прокатиться во время игры на мотоцикле или автомобиле? А может, на танке? А не хотите ли пользоваться какими-нибудь экстраординарными видами оружия? Особого восхищения достойны головоломки, которые действительно разнообразны и крайне хорошо продуманы, а главное, не требуют лишь одного подхода к их решению. Например, в одной из комнат висит автоматический пулемет, который управляется с трех пунктов. Один из них следит за его перемещениями вправо-влево, другой - вверх-вниз. Третий же — конечный источник для камеры. Вам решать, что именно из этого арсенала найти и уничтожить. В принципе, возможно даже просто подкраться к камере и уничтожить ее метким выстрелом, однако такой путь слишком рискованный. Но выбор все равно за вами.

Миссии в **SiN** будут рассчитаны на одиночную игру, однако для Multiplayer будут созданы отдельные уровни с той же архитектурой и текстурами, что и исходные, однако более простые и маленькие, чтобы противники не потерялись на огромной карте. Четко сбалансированный правильный набор оружия, наличие которого гарантирует разработчики, сделает многопользовательские потасовки еще увлекательнее.

Несмотря на то, что графическая сторона игры уже практически разработана, до выхода **SiN** еще остается очень много времени, которое Ritual Entertainment намеревается провести, доводя до совершенства уровни игры и набор оружия. Также нуждаются в разработке и монстры, которых пока в распоряжении создателей игры еще не слишком много. Чем хороша эта игровая компания, чем она симпатична лично мне — так это тем, что она еженедельно выставляет картинки некоторых возможных монстров на свободное обозрение на собственном web-сайте www.ritual.com и просит игровую общественность откликнуться с предложениями по дальнейшей доработке персонажей. Если компании интересно то, чем она занимается, если она в действительности старается создать хорошую, даже очень хорошую игру, да еще и обладает необходимыми для этого ресурсами и опытом, то успех не может не прийти. Я думаю, что игру ждет большой успех. И пусть пока настоящим хитом она не является, не получив достаточной известности, полагаю, что **SiN** им станет, как только появится на свет в самом начале следующего года, и тогда мы обязательно к ней вернемся.



Все! Все! Все!

Экономьте время. Спешите в компьютерные центры R-Style. Есть все. По очень выгодным ценам.

Мультимедиа компьютеры

R-Style Proxima MC 5/166e MMX (EDO-RAM 16 Mb/HDD-1,7Gb/16xCD-ROM/SB16) $670
R-Style Proxima MC ATX 5/200 MMX (EDO-RAM 16 Mb/HDD-2,5Gb/24xCD-ROM/SB16 ..... $1191
Windows95/карта RMC/4 мультимедиа диска)

Мультимедиа ноутбуки

R-Style Tornado TFT 12,1" $2700
(Pentium® процессор 166 MHz с технологией MMX™
RAM 16Mb/HDD 1,3Gb/10xCD-ROM/SB16)

Колонки

Yamaha YSY-M7 ..... $63
Yamaha YSY-M15 ..... $84
Yamaha YSY-M20 ..... $91
Jazz Hipster J340 ..... $43
Jazz Hipster J707 ..... $119
Jazz Hipster J818 ..... $121
Jazz Hipster J200 ..... $75
Jazz Hipster J300 ..... $89

Сабвуферы

Jazz Hipster J900 ..... $77
Jazz Hipster J902+3D $77
Yamaha YSY-MSW10 ..... $129
Altec 45 ..... $135
(сабвуфер+колонки) .....
Altec ACS-300 ..... $249
(сабвуфер+колонки) .....

Компьютерные игры

Огромный выбор мультимедиа дисков на русском языке российских компаний «Кирилл и Мефодий» и «Нью Медиа Дженерейшн»: энциклопедии, игры, интерактивные мультфильмы, обучающие программы и многое другое.

Аксессуары для игр

Thrust Master Formula T2 ..... $145
(руль+педали) .....
CH Products (джойстик) $79
Advanced Gravis (джойстик) ..... от $12 до $89
Logitech (джойстик) ..... от $15 до $83
Saitek (джойстик) ..... от $7 до $33

Компьютерные игры

Огромный выбор игр для PC, Sega Saturn, Sony PlayStation, Nintendo64 ведущих мировых производителей: Virgin, Electronic Arts, Sierra, GT Interactive, Interplay, Activision, SEGA и др.

Игровые приставки Спецпредложение

Sega Mega CD2 $60
(1 игровой CD)
Sega Pico $99
(детский обучающий игровой компьютер от 3-х лет)

Специальные цены для участников программы RMC (R-Style Multimedia Club). Справки по телефону: (095) 403-9003.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЦЕНТРЫ «R-STYLE»: **Торговый центр в Отрадном** Декабристов ул., 38/1. Ст. м. «Отрадное». Тел. (095) 403-9003, 403-9950 (многоканальные). Факс: (095) 903-6830. **Магазин на Садовом кольце** Валовая ул., 2-4/44. Ст. м. «Павелецкая». Тел. (095) 903-6818. **Магазин на Таганке** Таганская пл., 10. Ст. м. «Таганская», «Марксистская». Тел. (095) 911-7233, 903-6818. **Магазин на Якиманке** Б. Якиманка ул., 21. Ст. м. «Полянка», «Октябрьская». Тел. (095) 230-7516, 230-7461, 903-6818. (Центры работают в будни с 10.00 до 20.00, в субботу и воскресенье с 10.00 до 18.00). **СЕРВИСНЫЕ ЦЕНТРЫ R-STYLE SERVICE**: Москва-север (095) 403-7952. Москва-юг (095) 127-6954.

R·Style
КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ И СЕТИ

BALDUR'S GATE ИЛИ НАСЛЕДСТВО DIABLO

Юрий ПОМОРЦЕВ

Жанр:	RPG
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Bioware
Полная локализация:	Бука
Требования к компьютеру:	P-90, 16 Mb RAM, 2 Mb Video RAM, 4x CD-ROM
Платформа:	PC
Выход:	Апрель 1998 года

Не перестаешь удивляться, насколько изменчив компьютерный мир, в частности игровая индустрия. Этот антураж напоминает броуновское движение частиц, которые то возникают, то исчезают, чтобы появиться вновь. И в этом хаотическом перемещении бывает довольно сложно разобраться, так как почти каждый новый день нам подбрасывает несколько свежих анонсов или информацию об изменении судьбы некоторых проектов. В майском номере за 1997 год мы рассказывали об игре Iron Throne, которую готовила к выпуску компания Bioware. Iron Throne планировался как клон Diablo в среде Forgotten Realms. Но не так давно было принято решение о полной реорганизации проекта (что лишний раз подтверждает капризность компьютерного мира). Вызваны подобные меры были падением популярности Diablo и решением разработчиков сделать игру более оригинальной и непохожей на своего прародителя. Соответственно претерпела изменения и концепция проекта, в результате чего на смену Iron Throne пришла новая игра **Baldur's Gate**.

ОБЗОР BALDUR'S GATE С ВЫСОТЫ ПТИЧЬЕГО ПОЛЕТА

Игра получила свое название от города **Baldur's Gate** (Врата Балдура), который расположен на побережье моря Sword (Меч). Примерный район действий — территория от города **Baldur's Gate** (Север) до города Amn (Юг). Собственно, война между этими двумя оплотами и стала основным лейтмотивом игры. Но к сюжету мы обратимся несколько позже, а пока речь пойдете об общей характеристике экс Iron Throne.

По первому впечатлению Baldur's Gate сильно напоминает Diablo, но только по первому. Как мы уже отмечали, Iron Throne вообще задумывался как клон Diablo, причем «близкий к тексту», т.е. к оригиналу. Ситуация с **Baldur's Gate** совершенно иная; на наш взгляд, разработчики из Bioware взяли лишь основы Diablo и реализовывают их на совершенно другом уровне. В итоге **Baldur's Gate** куда ближе к Ultima Online, чем к Blizzard'овскому детищу хотя бы за счет того, что в **Baldur's Gate** играющему будет предоставлена действительно огромная свобода действия; помимо прочего внимание будет заострено не столько на сражениях, сколько на выполнении квестов. И самое главное, **Baldur's Gate**— это практически стопроцентный RPG (Diablo же, как уже неоднократно отмечалось, псевдо-RPG или Rogue), который отвечает многим стандартам AD&D.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Предыстория игры очень красива и вполне заслуживает отдельной статьи. Но из-за ограниченного объема номера мы расскажем о ней достаточно сжато и, разумеется, не так подробно и поэтично.

Как мы уже говорили, все события разворачиваются на побережье моря Sword мира Forgotten Realms, между двумя враждующими городами-цитаделями: **Baldur's Gate** и Amn. Причиной конфликта стала острая нехватка железа, которая привела к резкому повышению цен на оружие и доспехи. Главному герою и его спутникам предстоит выяснить, кто стоит за всеми этими махинациями и что это загадочный субъект, собственно, задумал.

ГРАФИКА И ИНТЕРФЕЙС

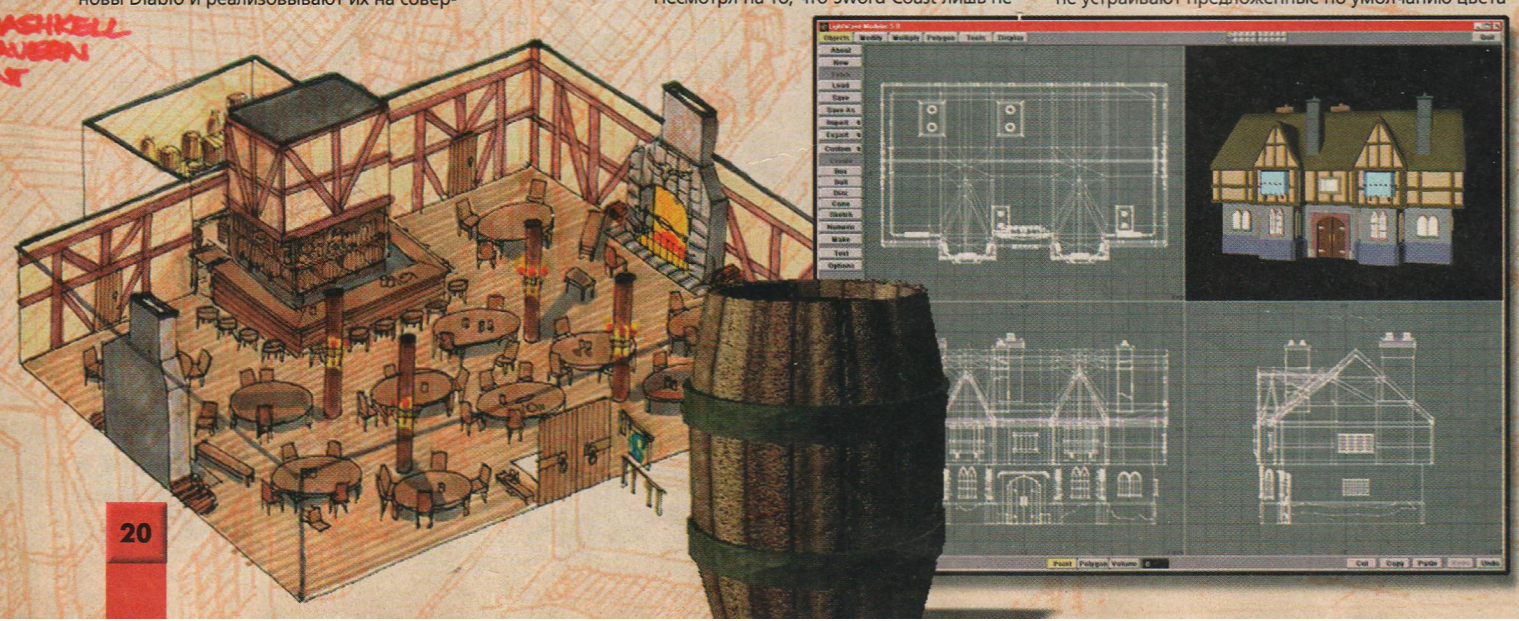
Один из главных козырей **Baldur's Gate** — это мощная графика. Как и в Diablo все спрайты являются пререндеренными, т.е. специально создаются трехмерные модели (и background'ы), которые потом визуализируются, анимируются и используются в игре. Минус такого подхода — невозможность масштабирования, поворота и вообще, какого-либо изменения камеры обзора (в игре стандартный изометрический вид a la Diablo). Зато все объекты выглядят на много порядков реалистичнее и красивее, нежели отрендеренные «на ходу».

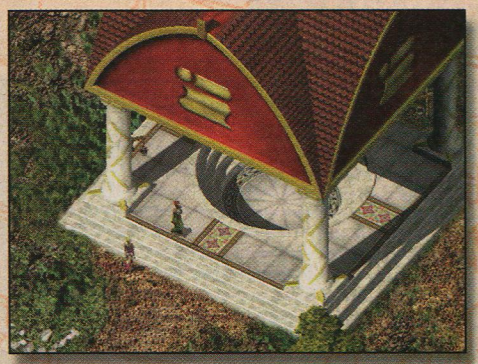
Несмотря на то, что Sword Coast лишь не-

большая часть территории мира Forgotten Realms, реально в игре это более десяти тысяч полноэкранных скринов (640x480)! Кроме того, **Baldur's Gate** использует палитру из шестидесятипяти тысяч цветов (шестнадцатибитный цвет — High Color). Все такое хозяйство занимает немало места, поэтому неудивительно, что игра размещается на целых пяти CD-дисках (многовато? согласны, но разработчики обещают, что основная часть (около 100 Mb) будет установлена на винчестер, поэтому менять диски придется не особенно часто).

Интересен процесс создания графики для **Baldur's Gate**. Сначала профессиональные художники рисуют карандашом эскизы будущих героев или игровых объектов. Если они утверждаются дизайнерами, то в ход идут краски. После этого представленные изображения передаются аниматорам, которые воплощают все это в трехмерные модели. К слову сказать, на одной из стен офиса Bioware висит полная карта города **Baldur's Gate** размером примерно 2,5 на 6 метров!

Приятной мелочью является возможность выбора цветов для своего героя. Например, если вас не устраивают предложенные по умолчанию цвета





туники и пояса, то можете сменить их на более приемлемые.

Графический движок отвечает всем теперешним требованиям — реализована трехмерная местность (в отличие от Diablo, в **Baldur's Gate** будут ямы, пригорки, канавы и т.п.). Естественно, будет присутствовать и real-time lighting; помимо всего перечисленного, ожидаются различные погодные условия (дождь, туман, снег), а также смена дня и ночи (в масштабе времени игры).

Игровой мир **Baldur's Gate** включает в себя один большой город (собственно **Baldur's Gate**) и пять средних деревень. Передвигаются персонажи на своих двух (возможна не только ходьба, но и бег). В городе очень много различных сооружений и домов, в большинстве из них живут другие персонажи. Вы можете заходить практически куда угодно, так как почти все постройки сделаны не для красоты, а выполняют вполне конкретные функции.

В **Baldur's Gate** огромное количество всевозможного оружия, доспехов и предметов экипировки. Внешний вид героев будет меняться в зависимости от типа надетой брони, оружия и т.п. Обещается, что практически любой предмет будет изменять «прикид» героев (тут вспоминается печальная история о том, как мы пытались сделать главного героя Diablo внешне похожим на Lachdanan — вроде бы и нашли полностью подходящие предметы экипировки... но ничего, по понятным причинам, не получилось. А жаль! Остается лишь надеяться, что **Baldur's Gate** предоставит более гибкие и богатые возможности в этой области).

Насчет интерфейса пока еще не все ясно, скорее всего будет реализована система point and click. Единственно точно известно, что разработчики введут очень удобную схему управления с помощью «горячих клавиш».

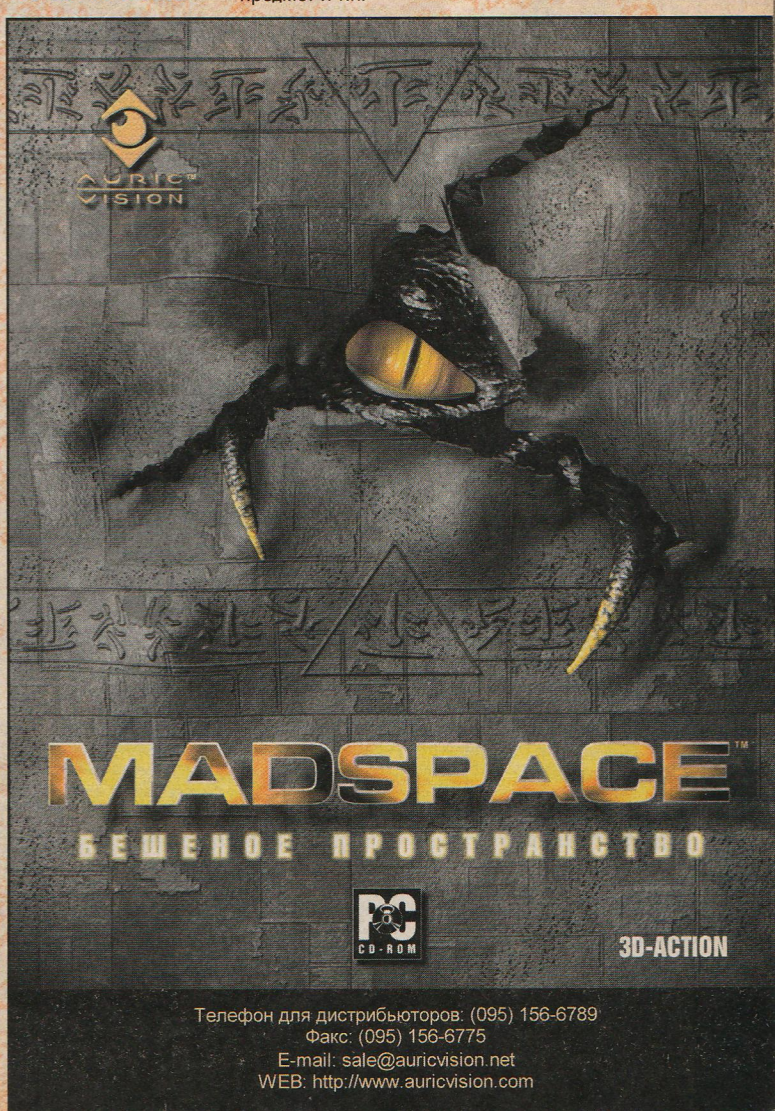
Вот, собственно, и вся имеющаяся информация по поводу графики. Лучше всего, если вы составите собственное мнение о ней, посмотрев на картинки, прилагаемые к статье (лучше один раз увидеть, знаете ли...), а мы тем временем перейдем к разделу, который называется

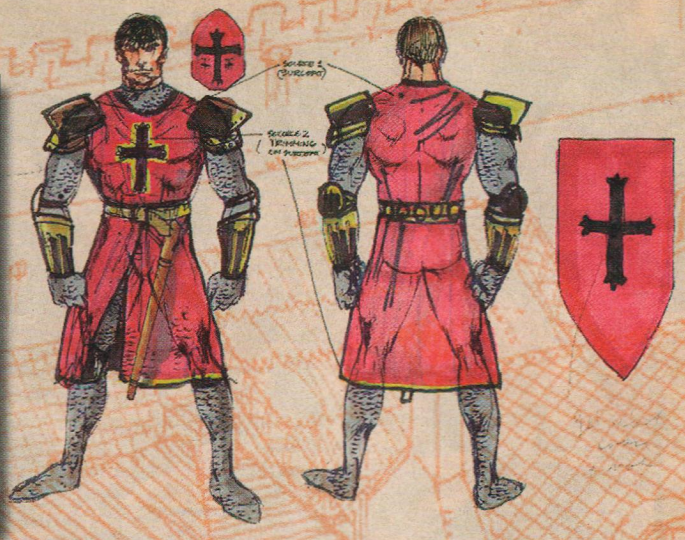
ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ И ПРОТИВНИКИ

Ну одно можно сказать с полной уверенностью — живых персонажей будет очень много. Больше, чем в Diablo. Их общее количество исчисляется сотнями! Но так дело обстоит, если свалить их всех вместе одной кучей. Реально же все начинается с одного единственного героя — главного персонажа. Вы можете в начале игры самостоятельно задать его характеристики и некоторые графические параметры (об этом мы уже говорили), а также, следуя законам AD&D, установить расу и профессию. В **Baldur's Gate** представлены следующие расы: гномы (gnomes), эльфы (elfs), полуэльфы (half elfs), люди (humans) и полурослики (halflings); а также следующие «профессии»: маг (mage), жрец (priest), воин (fighter), священник (cleric), вор (thief) и их подклассы: для воина — паладин (paladin) и рейнджер (ranger), для вора — бард (bard), для священников — друид (druid).

Следующая группа персонажей состоит из 24 существ, которые могут войти в вашу команду (максимально в ней может одновременно присутствовать до 6 участников). Все эти существа (именно существа, а не люди, хотя среди них будут и наши соотечественники) обладают индивидуальными характеристиками и уникальными способностями. Плюс к этому они будут периодически переговариваться между собой, и, насколько можно судить, реплики каждого будут сильно зависеть от его характера, например, суровый воин будет говорить немного, но веско и в основном о предстоящих трудностях, в то время как слегка вальяжный и словоохотливый вор обязательно отпустит какой-нибудь комплимент проходящей мимо красотке и так далее. Не факт, что абсолютно все диалоги будут продублированы голосом, чаще будет просто текст (но это относится только к разговорам между членами команды, все остальные диалоги будут озвучены).

Управлять можно будет сразу всей командой, а можно и индивидуальным персонажем. Довольно любопытно, что почти все ваши подопечные будут предпринимать какие-то самостоятельные действия (требуемые по контексту игры) в то время, когда вы ими не управляете. Это значит, что они смогут самостоятельно дать отпор врагу; возможно, сами «догадаются» подобрать какой-либо предмет и т.п.





У героев, естественно, есть возможность повышать свой уровень (level). Максимум, что персонаж может достигнуть в **Baldur's Gate**, — это 6-7-й уровень. Конечно, числа смотрятся довольно блекло по сравнению с максимальным 48-м уровнем Diablo, но герой седьмого уровня в **Baldur's Gate** — это очень опасный противник, так как для перехода с одного уровня на другой требуется огромное количество очков (куда больше, чем на начальных уровнях Diablo!). У магов дела обстоят не так хорошо — для них максимум 3-й уровень. Зато вы сможете встретить некоторых персонажей (к сожалению, они не войдут в вашу команду), которые обладают 10-м магическим уровнем (правда, это исключение, а не правило). Но, скажем по секрету, что можно «дослужить» своего героя до больших цифр, например, 16-й или 17-й, подробнее об этом читайте в разделе MULTIPLAYER И СИКВЕЛЫ.

Выше мы упомянули, что игра **Baldur's Gate** похожа на Ultima Online. Сходство это заключается еще и в том, что некоторые ваши действия могут изменить состояние игровой среды, т.е. мира Forgotten Realms. Мы еще поговорим об этом чуть подробнее.

Что касается квестов, что с ними дела обстоят примерно так: вам придется выполнить довольно много (видимо, несколько десятков) заданий. Есть также и миниквесты, которые могут являться составной частью более масштабных квестов либо существовать независимо от них. Опять же нельзя ручаться на сто процентов, но задания-квесты в **Baldur's Gate**, насколько можно судить, будут сродни Diablo'вским.

Дальше нельзя не рассказать про сражения. Вся прелесть компьютерной реализации AD&D заключается в том, что вам не надо бросать кубики, помнить запутанную систему правил (хотя о ней и будет представлена исчерпывающая информация), записывать количество хит-поинтов и т.п. (хотя, может, именно в этом прелесть настольных игр?) — все сделает за вас умный компьютер. В итоге можно целиком сосредоточиться на баталии, не заботясь о вычислениях различных параметров и характеристик. Бой в **Baldur's Gate** протекает в реальном времени, но есть возможность в любой момент нажать кнопку «пауза» и дать своим героям новые команды (перегруппироваться, атаковать другого противника и т.п.). Таким образом, получается некое подобие turn-based, только играющий сам определяет, когда заканчивается «ход».

Теперь о монстрах. Этих «друзей» будет ни много ни мало шестьдесят штук, причем это минимум. Основных типов — около двадцати и на каждый тип примерно две-четыре модификации. Их разнообразие впечатляет — от коволдов и гибберлингов (убей бог мы не знаем кто это такие) до огров и драконов.

A NPC (Non-Player Characters, т.е. персонажи, присутствующие в игровом мире, но которыми вы не можете непосредственно управлять) будет порядка полутора сотен, а то и больше. **Baldur's Gate** пока еще не до конца проработана, поэтому количество NPC может заметно измениться, причем наверняка в большую сторону. Какие функции выполняют в игре NPC? Большая часть из них будет участвовать в развитии сюжета; часть просто будет выполнять какие-то работы: торговать или обмениваться предметами и т.п. В принципе вы вольны выбирать взаимоотношения с такими персонажами: хотите — воюйте, хоти-

те — дружите. Но учтите, что разработчики заявляли об аморфности игровой среды, поэтому вполне возможно, что заработает причинно-следственная связь: обидите «уважаемого» персонажа — заполучите лютого недруга (а то и недругов), или наоборот, проучите злодея — заручитесь поддержкой широких масс. Короче говоря, политика поведения с NPC полностью определяется вами и никем другим.

ОРУЖИЕ И МАГИЯ

Ассортимент оружия весьма и весьма широк. На выбор предлагаются стандартные RPG-причиндалы: длинные и короткие мечи, дротики, кинжалы, пики, дубины, луки, в общем, все то, что присутствовало в классике жанра, например, в Eye Of The Beholder. Для магов заготовлено около пятидесяти различных заклинаний, возможно, они будут видоизменяться по мере роста силы мага. Кроме этого, колдуны и волшебники смогут пользоваться магическими посохами. Можно еще добавить, что большинство оружия придется добывать в неравных боях, но немалую часть можно купить или обменять на что-либо (опять же заработанное в боях).

MULTIPLAYER И СИКВЕЛЫ

Как вы думаете, почему этот раздел включает в себя вещи мало друг с другом связанные? Ответ прост — к великому сожалению, пока так и не решено будет ли осуществлен multiplayer-режим в основном релизе **Baldur's Gate**. В сиквелах (причем в первом же) он будет точно, но его присутствие в первой версии пока под вопросом. Связано это с рядом технических трудностей (взять хотя бы то, что

игра занимает 5 CD-дисков). Вот вам и Ultima Online.

Но не все так плохо. Даже в самом худшем случае сиквелы появятся через три месяца со дня поступления игры в продажу. Помимо multiplayer будут добавлены новые квесты, часть которых задействует старых персонажей и будет происходить в ранее изведанных местах, но наряду с этим появятся и новые персонажи, и девственные территории. Multiplayer рассчитан на коллективную игру до восьми человек, возможны два варианта: локальная сеть (IPX) и игра по Internet (через сервер LAN). Самое главное, что уже доподлинно известно, что сиквелов будет как минимум две штуки, причем в первом уровень героя можно повысить с 7-го до 13-го, а во втором — с 13-го до 18-го. Кроме того, появится множество новых заклинаний, кроме этого, маги смогут достигнуть 5-го или большего уровня.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

С системными требованиями ситуация сложилась интересная. Особенно нам импонировало заявление о минимальном требовании процессора - Pentium 60. А вот финальная версия будет активно использовать MMX-технологию. Простите, но это две большие разницы — ведь хорошо известно что MMX-процессоры работают на частотах не ниже 166! На наш взгляд, слишком уж разительно отличается минимальная конфигурация от рекомендованной. Ох не к добру это все...

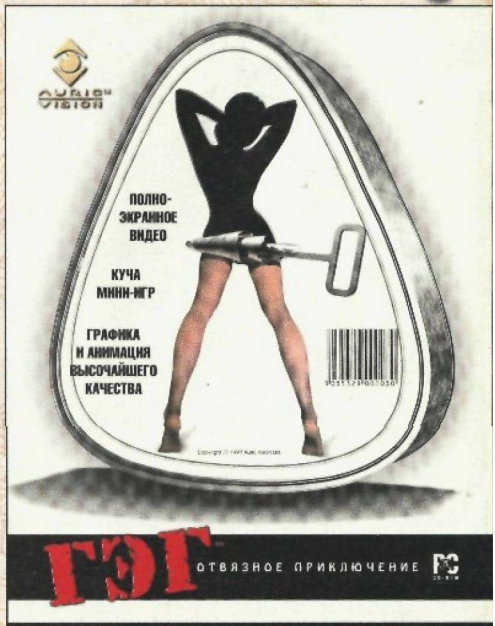
Все остальные требования в пределах разумного: 16 Mb RAM — это уже почти стандарт для новых игр конца 1997 — начала 1998гг. А вот использование High Color влечет за собой потребность в наличии 2 Mb RAM. Обещается, что игра появится и на новых носителях — DVD, но уже, естественно, она поместится на одном таком вместительном диске. Платформа — Windows 95.

Пока игра появится только на PC, перевод на другие платформы весьма затруднителен, но компания Interplay (издатель) обещала всерьез над этим вопросом поразмышлять.

Разительные и глобальные отличия от Diablo, впечатляющая масштабность игровой среды, уже готовящиеся сиквелы

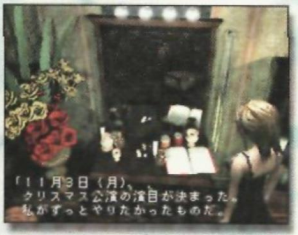
Неясность с multiplayer-режимом, небольшое количество участников при игре в Internet для сиквелов

Очень сильная игра, родившаяся под влиянием Diablo



Сергей ОВЧИННИКОВ

PARASITE EVE



Жанр:	RPG
Издатель:	Square
Разработчик:	Square
Платформа:	Sony PlayStation
Выход:	24 декабря 1997

Жанров в мире компьютерных игр очень и очень много, однако ни один из них не является таким красивым, четким, слаженным и содержательным, как ролевушки (так ласково называют их все настоящие ценители). Ролевые игры на приставках и на персональных компьютерах берут начало из одного источника, однако в процессе своего развития стали отличаться настолько, что даже жанры их стало принято разделять на приставочные ролевушки и обыкновенные. А дело в том, что на приставках ролевые игры всегда больше стремились рассказывать интересные сюжеты, пытаясь полностью погрузить игрока в мир магии, где столько всего постоянно происходит. А компьютерные ролевые игры, наоборот, все больше отдалялись от «повествовательной» идеологии, стараясь предоставить игроку максимум свободы, что привело в некоторых случаях просто к полной атрофии сюжетной линии. Посмотрите хотя бы на Ultima Online: ведь там даже минимальной завязки не существует, зато свобода абсолютная. Я не говорю, что плохо, а что хорошо, — просто действительно приставочные и компьютерные ролевушки пошли разными путями, но к одной цели — все только для того, чтобы нам с вами было интересно. Square — это не название, не имя. Это даже не торговая марка и не знак качества - это настоящая живая легенда. И хотя фирме всего десять лет, она уже считается самой авторитетной японской компанией, производящей ролевые компьютерные игры. А нигде не любят ролевушки так, как в Японии, где они расходятся за считанные дни миллионными тиражами (если только игра по-настоящему хороша). Например, последний шедевр Square был распродан в количестве около 5 миллионов экземпляров, что довольно близко к самым высшим мировым достижениям в области компьютерных развлечений.

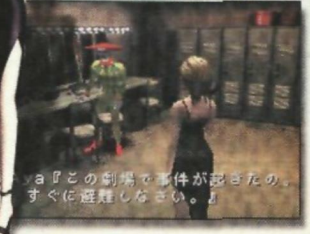
Что всегда было в творениях от Square, так это особый психологизм, заставляющий игрока сопереживать героям, почувствовать себя одним из них и играть, играть, не отрывая рук от джойпада в течение долгих часов. Все это было достигнуто благодаря гениальному умению сотрудников этой фирмы сочинять напряженные сюжеты. Если бы эти люди жили в Голливуде, они писали бы сценарии для триллеров, которые стали бы суперхитами.

После грандиозного и вполне закономерного успеха Final Fantasy VII Square решила немного отвлечься от сказочной тематики и на сей раз преподносит нашему вниманию нечто, от чего у игроков должна холодеть в жилах кровь и волосы вставать дыбом от ужаса. И как всегда, игру, интересную до невозможности, способную удержать у экрана до тех пор, пока последняя жуткая загадка не будет разгадана. И все это не нужно долго ждать!

В основе **Parasite Eve** — история, написанная довольно известным в Японии фантастом Nideaki Sena. Девушка, работающая в полиции, однажды пришла в оперу со своим другом. Все шло как обычно, безо всяких странностей. Но вдруг вся сцена вспыхнула, и в центре этого костра Aya Brea (так зовут героиню) увидела женщину, которая смотрела прямо на нее. Эта женщина назвала свое имя — **Eve**, и, осветив весь зал странным зеленоватым свечением, исходившим из ее глаз, исчезла. А потом в Нью-Йорке, месте действия всей игры, начали появляться монстры, порожденные странными мутациями. История постепенно все больше запутывается, вовлекая все новых и новых персонажей. И именно Aya Brea придется разобраться со всем, что происходит на улицах становящегося по-настоящему страшным города.

А все началось с казалось бы невинного научного эксперимента, даже, можно сказать, прорыва в науке. Профессор Токийского Университета всю жизнь работал над проблемой оживления только что погибших организмов и весьма преуспел в этом. Но его любимая жена Kiyomi погибла в результате ужасной катастрофы. Несмотря на то, что эксперименты еще не были закончены, профессор идет на риск и пытается оживить любимую. Так рождается **Eve-1**.

Профессор Maeda еще не знает, что в митохондриях (внутриклеточные структуры, отвечающие за снабжение клетки энергией) **Eve-1** произошли



странные генетические изменения, в результате которых эти митохондрии приобрели нечто вроде разума (надо сказать, весьма враждебного) и начали подчинять себе все структуры организма. Однажды метаморфоза произошла, и миру явилась **Eve** — ужасное создание в облике человека, способное уничтожить все человечество. Все мутанты, появившиеся в Нью-Йорке, — это ее творения. Стоит лишь одной клетке Eve попасть в организм к животному или человеку, как начнется необратимая мутация, превращающая обыкновенное существо в ужасного монстра.

То, каким же образом оказались вы вовлечены в это дело, как Aya связана с происходящим, и то, чем же закончится эта история, вам придется узнать самостоятельно на опасных поворотах сюжета **Parasite Eve**.

Крайне необычная для Square игра будет выглядеть для многих из нас старой знакомой — ведь все графическое великолепие Final Fantasy VII перешлось и этой игре. Движок, созданный для FF7, был переработан и от этого игра стала несколько больше внешне напоминать Resident Evil, так как камера теперь устанавливается в основном не в видах сверху, а наоборот, в позициях, усиливающих драматизм происходящего. Графика даже станет четче — ведь теперь она нарисована в разрешении 640*480, что позволяет добиться практически абсолютного совершенства. Некоторые изменения коснулись и системы боев. Они по-прежнему ведутся в псевдопошаговом режиме, однако сам игровой процесс здесь немножко больше черпает из кладезей жанра action. Пока непонятно, как все будет происходить, однако довериться опыту Square, думаю, можно. Стоит отметить, что в отличие от FF7 схватки с противниками будут происходить не на отдельном экране, а непосредственно на месте встречи. При создании новых фонов для игры художники оттапкиваются прежде всего от реалистичности: ведь теперь сюжетная линия основана на событиях вполне реального мира большого города, поэтому «мультяшность» только помешает. Скорее всего, полная картина будет создавать такое же впечатление, как от просмотра черно-белого детективного фильма конца 40-х годов. А если ближе к игровому миру, то, видимо, авторы постараются устроить для нас некий большой Midgar из FF7, только более реальный и значительно более страшный. Этакое наводящее ужас логово монстров-мутантов.

Напоследок несколько очень приятных известий. Дело в том, что игра разрабатывается совместно с американским офисом Square (который, в основном, занимается техническими работами), и поэтому есть некоторый шанс на то, что **Parasite Eve** выйдет одновременно в Японии и в США как раз на Рождество (есть нечто загадочно-заманчивое в том, что и действие самой игры происходит в это же время), то есть и мы сможем поиграть в более-менее нормальную (по крайней мере, без иероглифов) версию уже очень скоро. Так что ждать осталось недолго, и если FF7 уже пройдена, исхожена вдоль и поперек, от скуки вы все равно не умрете, сидя за экранами телевизоров долгими зимними вечерами, шарахаясь в ужасе от экрана каждую минуту. И потом, уже засыпая, слыша злобное рычание монстров и крики их жертв, и все это под мягко падающий снег за окном, чуть слышное подвывание холодного ветра и романтичное похрапывание CD-ROM'а. Вот что называется настоящим жутким удовольствием.

Телефон для дистрибьюторов: (095) 156-6789
Факс: (095) 156-6775
E-mail: sale@auricvision.net
WEB: http://www.auricvision.com

WARHEADS

Жанр: Пошаговая стратегия
Издатель: Ionos
Разработчик: totalPlay
Выход: Начало 1998 года

Это было очень давно! Еще в те времена, когда мы славно проводили часы за CGA монитором компьютера ZX Spectrum (с 64 Кб ОЗУ!). Одним из хитов (помимо Arcanoid'а) была артиллерийская стрелялка, в которой две крепости, разделенные горой, обстреливали друг друга из гаубиц. Игроку требовалось лишь правильно выбрать угол обстрела и нажать на клавишу. Никаких дополнительных переменных типа силы ветра или мощности заряда не существовало. Названия этой штуковины уже наверное никому не вспомнить, но стыдно признаться: часов мы за ней проводили немало.

С появлением в обиходе 386-х и последующих машин игрушка несколько усложнилась,

обрела необходимые звуковые эффекты и стала выглядеть намного красочнее. Пожалуй, кое-какие из названий даже остались в памяти. Например, Artillery Duel или Tank Battle, а из более свежих – Scorched Earth.

Эра Интернета не прошла незамеченной создателями артиллерийских «симуляторов». Стрельба из пушек (и не только из них) стала межконтинентальной, многопользовательской, временами космической, со многими переменными. Такого рода блюдо под названием **WarHeads**, сваренное по рецептам totalPlay, предлагается нам отведать. Пока, правда, только в демо-версии.

Скажем сразу: нам понравилось. С легким сибаритским пренебрежением начали мы тестирование «незамысловатого» продукта на вечный сюжет, а уже через десять минут вырывали друг у друга замученную мышку с криком: «Отдай немедленно, только я знаю, чем и по какой траектории надо сейчас пальнуть!». Игра была далеко не так тривиальна, как это выглядело на первый взгляд, и оказалась прекрасно сбалансированной, полной хитрых трюков, юмора и очень увлекательной. Прошло не менее часа прежде, чем мы смогли оторваться от космической перестрелки и приступить непосредственно к статье.

Предварив описание продукта выводами и нарушив таким образом традицию построения обзоров «Страны Игр», постараемся немедленно исправиться и подробно рассказать о плюсах и минусах **WarHeads.**

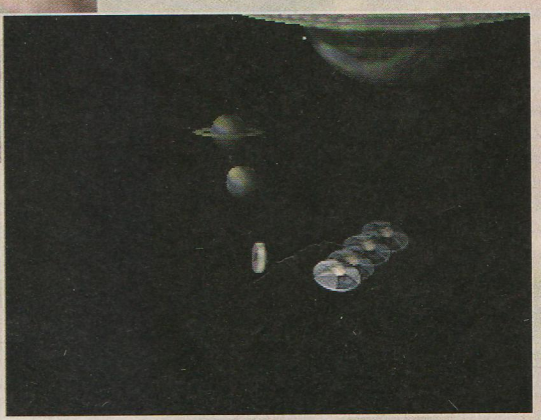
Концепция игры очень проста. В дальнем космосе вы управляете кораблем, имеющим на борту 50 видов (!) оружия и 5 типов защиты. Соперниками (общим числом до десяти) могут быть или клиенты Интернет или компьютер. На все про все ассигнована первоначально некоторая (и немалая) сумма денег. За любое действие – перемещение, защиту или выстрел, – взимается плата, а успешный запуск снаряда или победа приносят некоторый доход. Такова «вводная».

Первое, что поражает при знакомстве с **WarHeads** – это удивительная плавность перемещения и панорамирования. В totalPlay обошлись без использования Direct Draw от Microsoft для видеовывода, а применили собственную оригинальную технологию. Разработчики с понятной гордостью сообщают о достижении ими частоты вертикальной регенерации экрана в шестьдесят (!) фреймов в секунду. Тот, кто помнит, что в Quake и ему подобных эта величина обычно составляет около пятнадцати фреймов в секунду, легко поймет, как неутомительно часами созерцать красивую картинку **WarHeads.** Кстати, вселенная на экране двумерна, к чему, впрочем, немедленно привыкаешь, да и в трехмерном пространстве точно рассчитать траекторию не смог бы и Исаак Ньютон!

Для запуска **WarHeads** используется специальная программа, позволяющая настроить параметры графического режима (от низкого разрешения для P-60 до сверхвысокого для P-100+), звукового сопровождения, и за-

дать количество раундов (от одного до двадцати). Здесь же происходит выбор многопользовательского или локального варианта сражения. После этого загружается собственно игра. Управление интуитивно понятное и происходит с использованием мыши. Прежде

ИНТЕРНЕТ



всего, следует позаботиться о собственной защите, выбрав один из пяти вариантов – от простого энергетического щита до хитроумного искривителя пространства. С последним надо быть осторожным, так как он влияет и на траекторию собственных «снарядов», что может привести, выражаясь по футбольному, к автоголу.

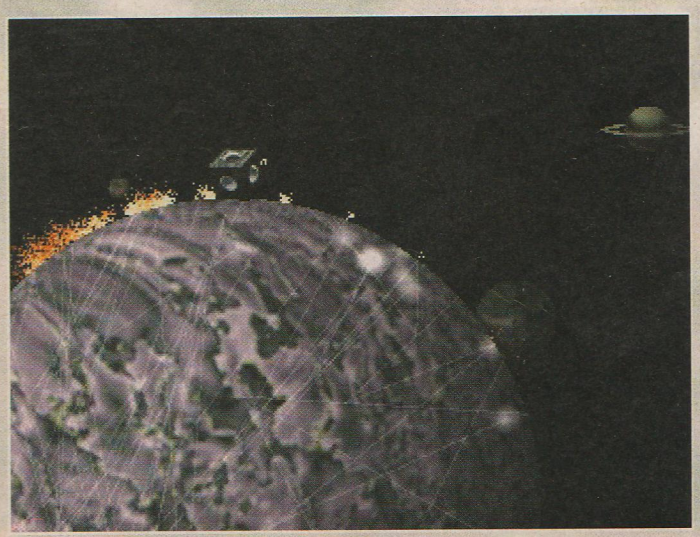
В локальном режиме первый выстрел за вами, а в многопользовательском он определяется очередностью вступления в игру. В последнем случае это иногда приводит к тому, что, получив пару хороших зарядов и не сделав ни одного выстрела, можно бесславно завершить раунд. Повторим еще раз: единственное спасение – не жалеть денег на защиту.

Деньги также немаловажная составляющая игрового процесса. Если раундов немного (до трех), а рука набита, то исходной суммы обычно хватает на все с лихвой. При двадцати раундах правильное расходование денег становится серьезной задачей. Слава богу, в **WarHeads** можно заработать. Прайс-лист выглядит примерно так: 1 кредит за каждый пункт повреждения другого корабля, 50 кредитов за каждого убитого, которого пережили, 100 кредитов за убитого вами и еще столько же, если вы - последний, кто остался в живых. Довольно мрачная бухгалтерия, но война – это не куличики в песочнице делать. Некоторое количество денег можно получить, собирая бонусы, висящие в космосе в виде монеток. К сожалению, маневры кораблем очень непросты, и чтобы попасть им в бонус придется попотеть. Если повезет, то 100 кредитов за серебряную и 500 за золотую монеты получить можно. Но очень редко...

Разобравшись с защитой и экономикой, обратимся к атаке. Прежде всего, следует обнаружить противника. На уменьшенной карте местонахождение всех кораблей отмечено мигающими точками. Для более точной рекогносцировки полезно использовать функцию сканирования, нажав соответствующую кнопку на всплывающем внизу экрана меню. Заодно еще раз полюбуемся плавностью панорамирования и наездов. Теперь предстоит выбрать оружие. В коммерческой версии (ценой около тридцати долларов) имеется пятьдесят видов вооружения, ну а в демо-версии доступно около тридцати. Заблокированы, естественно, самые передовые и мощные, поэтому на сервере **WarHeads** владельцы коммерческой версии имеют заметную фору. Впрочем, «что русскому хорошо, то немцу – смерть», и лихие российские парни и на демо-версиях побеждать будут!

Выбрав тип снаряда, полезно установить уровень мощности, определяющий силу, с которой он будет запущен. Вкупе с установленным направлением выстрела и учитывая гравитационную постоянную, массу планет и астероидов, а также квадрат расстояния до них (помните старика Ньютона), можно прикинуть траекторию полета бомбы. Те, кто плохо учился в школе, могут, конечно, стрелять и на глазок...

Вот, в общем-то, и все! Добавим, что музыка и звуковые эффекты в **WarHeads** отлично скроены, а театральное микширование звука перед выстрелом отлично подчеркивает всю серьезность момента. Несерьезность же момента отражается в репликах, которыми обмениваются участники сражения: «Так много кораблей и мало времени! Готовься встретить создателя, приятель! До свидания, жестокий мир!». К коммерческой версии дополнительно прилагается редактор вооружений, что наверняка добавит остроты ощущений от боя. Короче говоря, мы всем рекомендуем попробовать. А вдруг полюбите?



Дмитрий РЕЗНИКОВ

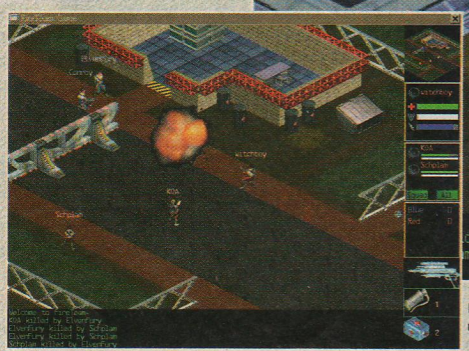
FIRETEAM

Жанр: Сетевая игра
Издатель: Multitude
Разработчик: Multitude
Выход: Рождество

Одно из главных отличий сетевых игр от однопользовательских заключается в том, что они, сетевые, завоевывают популярность довольно долгое время. Тут не бывает «халифов на час», потому что содержание и интересность игре обеспечивается в большей степени игроками, нежели авторами. И потому можно не ошибиться, сказав, что чем сетевая игра старее, тем она лучше. Ведь в нее играет большее число народу, чем в новые игры, и если за время своего существования она не умерла, значит, что-то такое в ней есть, как есть и определенная группа людей, которые основное свое время в сети ей посвящают. Задача же авторов – создать такой мир и такую игру, за которой интересно было бы сидеть по ночам в течение многих лет.

Похоже, это прекрасно понимают разработчики игры FireArm. Они поставили перед собой цель создать игру, которая была бы достаточно интересна, чтобы привлечь внимание народа, требовала бы от игроков достаточно много общения и к тому же была бы достаточно разнообразна и постоянно претерпевала изменения, чтобы не надоедать.

Суть FireArm проста – это нечто вроде Syndicate, двухмерная аркада про походы военизированных бригад по местности и их битвы между собой. Ничего технически необычного тут не ждите. Авторы говорят прямо: пропускные возможности сети не позволяют пока делать сложные трехмерные объекты, и потому значительно проще и логичнее всех управляемых игроками персонажей представлять в виде небольших спрайтов. Представьте себе, как бы все тормозило и как бы выглядело, сойдись на одном поле битвы шестьдесят маленьких, но трехмерных полигональных бойцов! В общем, авторы решили, что главное - не демонстрировать чудеса программирования, а сделать игру, которая бы красиво смотрелась.



Одна из особо сильных и примечательных сторон **FireTeam** – это запатентованная Multitude голосовая технология, позволяющая игрокам общаться друг с другом голосом с помощью обычного, неголосового модема. Эта, казалось бы, примитивная функция добавляет массу полезных вещей в саму концепцию игры. Благодаря возможности общения между игроками (в основном, обмена информацией и передачи приказов) значительно возрастает командная суть игры. Побеждает здесь тот, кто сумеет наладить взаимопонимание и четкую дисциплину внутри своей команды, кто сможет быстро и содержательно обмениваться информацией. Чтобы подчеркнуть совершенную необходимость общения между игроками, в коробку с **FireTeam** будет вкладываться устройство «наушники-микрофон», так чтобы никто не смог отмазаться от обязанности говорить с напарниками.

Одновременно с игрой будет доступен и удобный редактор уровней. Но не только это будет повышать replay-value **FireTeam.** Разработчики обещают, что они и после выхода игры в свет будут продолжать работать над ней, создавая новые и новые сценарии. Причем основу для них будут брать из реальной жизни. Ну, например, захватили заложники самолет, и Multitude тут же выпускает на сей счет сценарий – играйте, братцы! Или где-то прошел локальный конфликт. Ну и кроме того, будут постоянно выпускаться разные прочие сценарии на любителя – от фантастически-юморных до магически-фэнтэзийных.

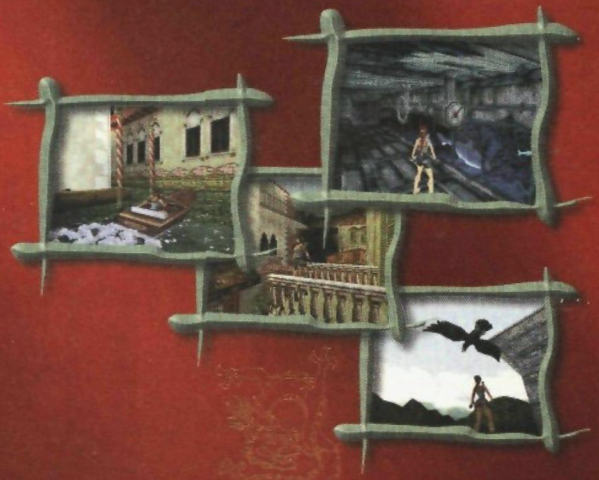
В общем, на свет скоро появится интересная и оригинальная сетевая разработка, так что нам приходится только жалеть о низком качестве телефонных линий. Голосовая технология всем хороша, но накладывает языковые ограничения на состав команд - поэтому чтобы играть в **FireTeam** из России, надо сперва набрать тут нужное количество народу. Кстати, самые достойные и сильные команды будут всячески поддерживаться Multitude, обеспечиваться веб-страничками и всякими такими делами. Наверное, будут потом и чемпионаты стран и мира... Будем надеяться, что в самый ответственный момент и мы не останемся в стороне.

"Давайте, мальчики... Я жду!"

TOMB RAIDER II™

STARRING
LARA CROFT

С полной документацией на русском языке



Спрашивайте в магазинах: МИР, Game Land, Союз, Белый Ветер, Компьюлинк, Партия, 1-С: Мультимедиа

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "СОФТ КЛАБ". Телефон: (095)-232-6952, факс: (095)-238-3889, e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров

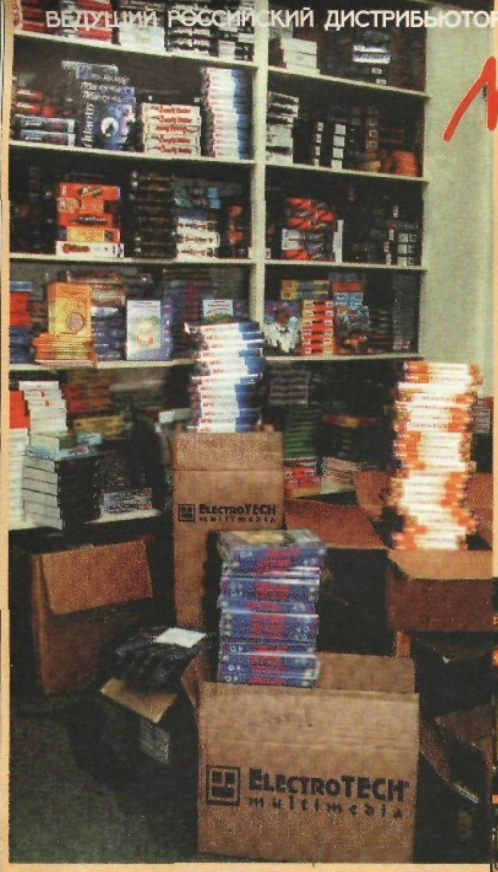
CORE

Tomb Raider II © & ™ 1997 Core Design Limited. ©&® Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.

EIDOS INTERACTIVE

PC CD

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР ЛИЦЕНЗИОННЫХ ПРОГРАММ НА CD-ROM



NB!

ELECTROTECH
multimedia

Лучший в России выбор CD-ROM - около 2000 наименований

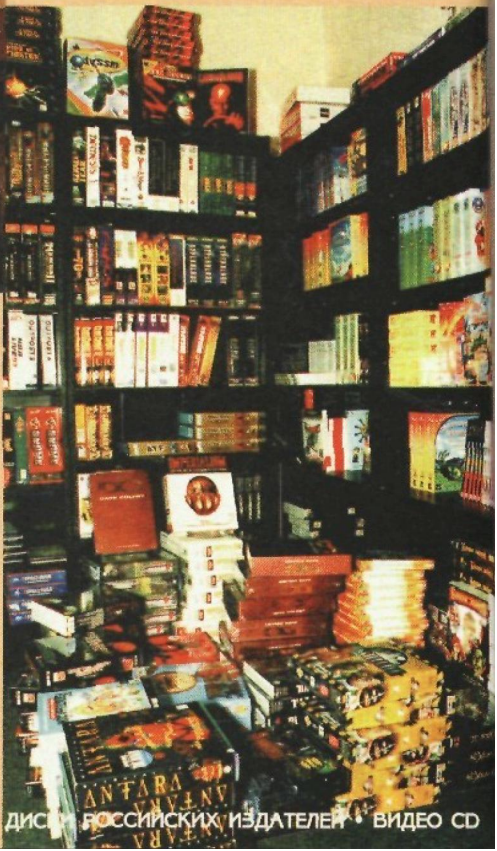
Дилерская сеть, охватывающая более 40 городов

Быстрая, надежная и недорогая курьерская доставка по России

Оригинальные русскоязычные описания в комплекте с играми

Розничный магазин в самом центре Москвы

Комплектация медиатек для учебных учреждений



Наши эксклюзивные позиции

Серия "Домашняя медиатека" - 5 интерактивных энциклопедий для всей семьи издательства MediaArt

"Приключение Кота в сапогах" - живая книга издательства Kidsoft

"Энциклопедический словарь Брокгауз и Ефрон: Биографии. Россия" на 2 CD-ROM

Оптовый отдел:
тел.: (095) 928-3831
факс: (095) 928-7518
e-mail: root@electrotech.ru

Розница:
тел.: (095) 921-7777
факс: (095) 928-7518
e-mail: root@electrotech.ru

ИГРЫ • ЭНЦИКЛОПЕДИИ • ОБРАЗОВАНИЕ • ДИСКИ РОССИЙСКИХ ИЗДАТЕЛЕЙ • ВИДЕО CD

EVERQUEST

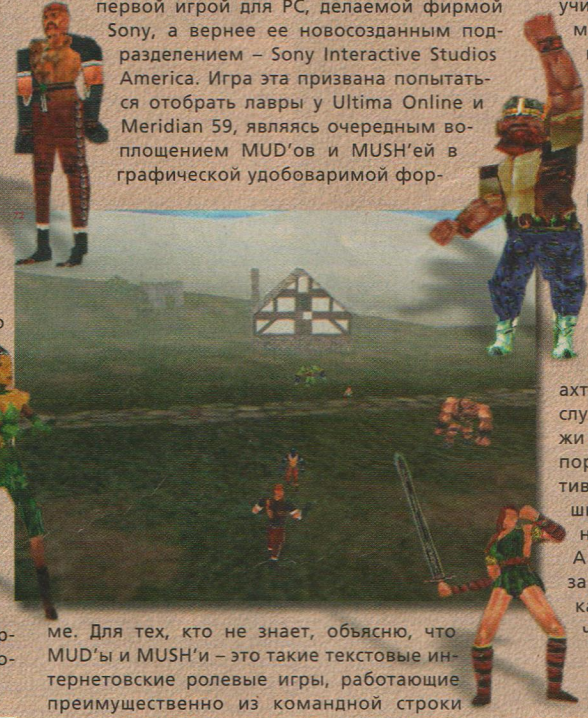
Жанр: Сетевая ролевая игра
Издатель: SCEA
Разработчик: SISA

На свет появляется новый жанр, грозящий перерасти в очередной бум похлеще даже бума стратегий в реальном времени – это жанр сетевых, или on-line игр. Причем если до последнего времени в сети, за редкими исключениями активно использовались обычные, однопользовательские игры, имеющие дополнительные функции для развлечений нескольких пользователей, то теперь это – вещи, изначально «заточенные» под Интернет, и потому сыграть в них ввечеру на дальней нетелефонизированной даче едва ли удастся.

На самом деле радоваться-то тут особо нечего, потому что on-line игр скоро будет ну очень много и большинство из них будут очень плохи. Дело в том, что написать персонально созданный под многопользовательский режим игру значительно проще, чем однопользовательскую, так как в ней не надо программировать AI. Создал примитивную концепцию, что-нибудь про походы злых мужиков, троллей и орков в трехмерных лабиринтах, написал примитивный трехмерный движок (со слабой графикой, все же онлайн), поставил десяток серверов по всему миру – и вперед! Процесс сотворения легко укладывается недели в три.

Вторая причина, по которой нашим геймерам радоваться пока не след, – это качество наших телефонных линий. Минимальная скорость, на которой работают мировые игровые серверы, 28800. То есть играть вам предстоит либо сидя в продвинутой конторе на оптоволокне, либо глубокой ночью из отдельных районов столицы и города на Неве. Ну и платить при этом кучи денег (если халявы не обломилось).

По всем приведенным выше причинам вам, скорее всего, не доведется иметь дело с первой игрой для PC, делаемой фирмой Sony, а вернее ее новосозданным подразделением – Sony Interactive Studios America. Игра эта призвана попытаться отобрать лавры у Ultima Online и Meridian 59, являясь очередным воплощением MUD'ов и MUSH'ей в графической удобоваримой форме. Для тех, кто не знает, объясню, что MUD'ы и MUSH'и – это такие текстовые интернетовские ролевые игры, работающие преимущественно из командной строки телнета, позволяющие многим тысячам людей со всего мира бродить по странным фэнтэзийным мирам, изучая магию, убивая друг друга разными способами, набирая опыт, но в основном, просто общаясь в нестандартной обстановке (например, в сказочных подземельях неподалеку от драконова логова).

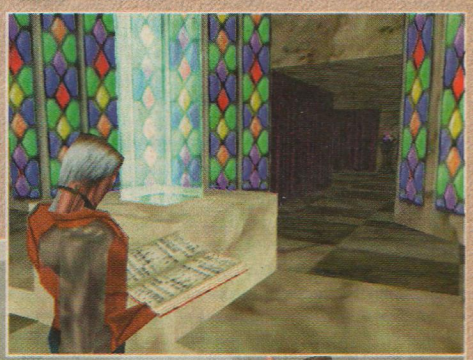


Первая игра, переведшая все это в графику, была Meridian 59 от 3DO. Через год после нее на свет появилась Ultima Online. Ну а теперь понеслось. И если Meridian 59 брал своей уникальностью, Ultima наверняка не пропадет из-за названия и знакомого многим мира, где разворачиваются события, то чем именно собирается поразить публику Sony – не совсем понятно.

Собственно, ничего нового в **EverQuest** не придумано, а наблюдается лишь попытка сделать нечто не хуже предшественников. Вы создаете своего персонажа (выбирая из 12 имеющихся рас и ряда подходов к жизни – боец, вор, маг и тому подобное, а также распределяя очки умений, как в любой приличной ролевой игре), после чего отправляете свое творение в сказочный мир, где ему предстоит жить, общаться с другими такими же, учиться, набираться опыта и, при необходимости, стоять за себя, убивая всяких прочих персонажей. При желании можно и не лезть в драки, а просто бродить по округе и разговаривать со встречными, но такой подход не гарантирует безопасности от разных маньяков с жаждой крови. Правда, как показывает опыт, в сетевых ролевых играх люди обычно делятся на кланы по подходу к жизни, и просто мирные обитают в одном конце карты, а воинственные – в другом.

Существует несколько способов наблюдения за происходящим (из первых и вторых глаз), что не очень скрашивает картину, так как графика в **EverQuest** не ахти, ибо каждый сервер, по идее, будет обслуживать до тысячи игроков. Зато персонажи эти – не просто спрайты, как было до сих пор, а трехмерные объекты, очень примитивные и больше похожие на раскрашенные шкафы, чем на орков и троллей (по понятным техническим причинам).

А в общем, все on-line игры хороши не из-за графики и сюжета, а из-за количества и качества народа, в них обитающего. Так что поживем – увидим.



Часть первая

РУССКИЕ В ULTIMA ONLINE

GameGuru-RA

*Эта публикация открывает ряд статей, посвященных русским игрокам в **ULTIMA ONLINE**.*

***ULTIMA ONLINE** может нравиться или не нравиться, но то, что эта игра — событие общеигрового масштаба доказывать никому не надо.*

*Я думаю, что тем, кто только начинает играть или пока еще находится в рядах сочувствующих, информация и советы, написанные ниже, помогут хоть немного освоиться в мире **UO**.*

*Данная статья может считаться коллективным трудом, т.к. приемами и опытом со мной делились члены **GRBoD** (**Great Russian Brotherhood of Darkness**), первого Российского Братства в **ULTIMA ONLINE**: Shadow-RA, Tupac-RA, Stratege-RA, Tverdislav-RA и др...*

Как не попасть на удочку Вора или Жулика (Thief/Rogue)

1. Когда вы останавливаетесь в таверне, чтобы поговорить, откройте свою сумку и имейте ее на виду. Так никто ничего не возьмет из нее незаметно для вас.

2. Чтобы сохранить неприкосновенным дом или судно, необходима правильная охранная политика. Можно взять наемников, чтобы те охраняли ваше имущество и/или закупить хорошие замки для двери/трюма, или даже магически очаровать их. Сделав это, вы не оставите потенциальному вору никаких шансов, а сам взломщик потеряет интерес из-за той работы, предшествующей ограблению, коей ему придется заняться.

3. Если вы уверены, что перед вами вор, то не связывайтесь с ним, потому что прокачанный вор может украсть у вас что угодно так, что никто ничего и не заметит.

4. Если вор все-таки преследует вас, то бегите к ближайшему Хранителю (guards).

5. Будьте всегда на виду у Хранителей и ваши карманы будут надежно защищены. По крайней мере, как только мошенник что-нибудь у вас стащит, охрана его моментально нейтрализует. Да и вам может что-то перепадет из вещей негодяя…

6. Если вы останавливаетесь, чтобы говорить и кто-то стоит совсем рядом, будьте осторожны — возможно незнакомец попробует залезть к вам в карман.

7. Будьте очень внимательны, когда кто-то попросит посмотреть ваши вещи, латы, оружие и т.д.. Это самый простой способ потерять их…

8. Не забывайте, что в любое время можно позвать на помощь Хранителей и вор будет наказан, а свои денежки вы положите обратно, если, конечно, никто другой их не подберет раньше.

9. Храните свои деньги в банке.

10. Домашнее животное может быть хорошим охранником для судна/дома, но не забывайте оставлять для них достаточное количество пищи.

11. Дом, принадлежащий гильдии, не может пожелать лучшей охраны, если члены братства встречаются там и периодически контролируют ситуацию.

12. Будьте очень осторожны при транспортировке вещей от одного заказчика до другого. Если вы оставите их в лесу, укрыв позади раскидистого дерева, возможно никто не найдет их. Если вор знает о наличии ценного груза у вас, посмотрев в сумку и не найдя его, он вполне возможно отстанет.

13. Лучший способ избежать ограбления состоит в том, чтобы сделать себя очень сложной целью.

14. Помните: если вы не выглядите мощным и имеете что-нибудь, стоящее, грабители будут постоянно следовать за вами, и весть о «парне с классными вещичками» будет двигаться перед вами и усложнять вам жизнь.

15. Если кто-то предлагает вам какие-то вещи просто так или очень недорого, будьте на чеку. Возможно это орудует шайка мошенников. Когда вы отвлечетесь, то другой член шайки незаметно вытащит ваши сбережения.

КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ

1. Первое документальное подтверждение участия Братства в межклановых разборках. Проба пера. Чуть ниже идут еще шестеро воинов в черно-красном…

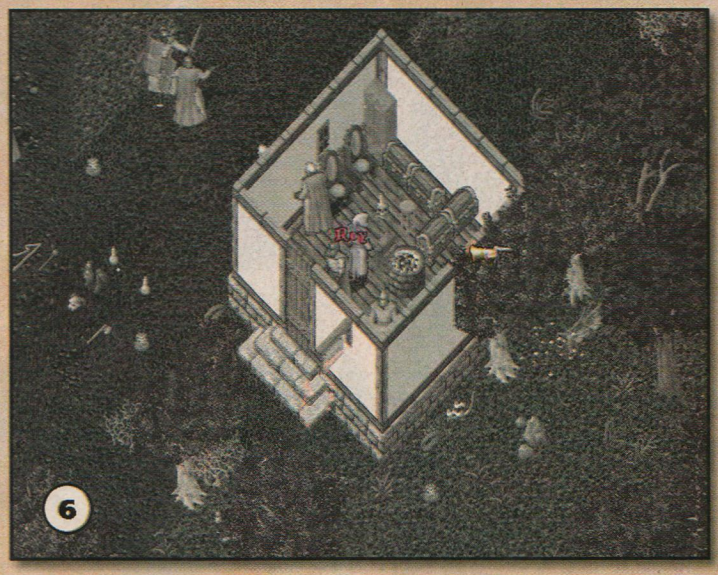
2. Симпатичный маленький домик близ дороги, солнышко, птички поют… Первое столкновение с сильным кланом PK. Два героя в личинах воров попытались проникнуть во внутрь, совершенно не подозревая, что там кто-то есть… и зря, скажу я вам… Остались от них лишь одни неприкаянные души…

3. Мишка косолапый некоторое время сопровождавший Братство. Погиб у того самого дома PK — живодеры порезали его на куски мяса… Стыдно говорить, но он под конец достал уже косолапить вслед...

4. Тренировка членов PK-клана друг на дружке… Как только один из них приближается к состоянию нестояния, маг клана использует на нем лечащее заклинание и тренировка продолжается до бесконечности… Причем такая тренировка намного эффективнее, чем в тренажерном зале, хотя и намного опаснее.

5. Если вы решите попытать счастья в роли воришки, тренируйте свои навыки и будьте очень осторожны. Особенно в самом начале карьеры данной профессии лучше тренироваться на чем-нибудь неживом: книги в библиотеке, вещи в магазинах… А то с вами пройзойдет неприятное происшествие — убьют и даже понять этого не успеете… А еще кто-нибудь добрый и все вещт ваши подберет.

6. В дом этих подлых PK я все-таки проник, хотя и в виде духа бестелесного… Да, места маловато. Зато из дома все видно и слышно, а вы как за каменной стеной… Кстати, подобный домик купило и наше Братство, поближе к самому Тринсику. А скоро будет куплен и другой — слишком много раз мы стали попадать в засады у нашего первого убежища...



Как избежать «близости» с PK'иллерами (Player killers — Убийцы Игроков)

1. Играйте только с вашими РЕАЛЬНЫМИ друзьями, а не с тем, кого вы случайно встретили на дороге.

2. Если вы член гильдии или братства, то играйте с товарищами по мечу.

3. PK обычно «зависают» совсем близко от города в ожидании жертв.

4. PK не задаются вопросом об убийстве одинокого путника — ведь одного человека намного проще убить, чем, к примеру, двух.

5. Forensic evaluation — очень полезный навык (skill) для обнаружения PK. Запишите, кто убийца — может, вы не упустите их в будущем.

6. При путешествии с незнакомым героем наблюдайте за ним и обращайте внимание на любое подозрительное поведение. В случае обнаружения подозрительных действий со стороны незнакомца/незнакомки «включайтесь» в режим особо тщательного наблюдения.

7. Не позволяйте постороннему видеть ваше снаряжение (equpiment), особенно оружие или броню/латы. Это даст ему преимущество в случае ссоры, или же у него может появиться повод для нападения.

8. При участии в бою или стычке с монстрами удостоверьтесь, что вы оба воздействуете на монстров в равной мере, т.к. PK ждут, пока вы будете максимально ослаблены и станете наиболее желаемой и доступной целью для PK.

9. Если спутник постоянно ждет, что вы в бою возьмете на себя всю инициативу, и остается немного позади вас — будьте внимательны. Так намного проще поразить вас (в спину), чем попытать счастья в честном поединке.

10. Если незнакомец пробует использовать любой предлог или причину, чтобы привлечь вас к предместьям города, будьте внимательны. Там могут находиться другие PK, ожидающие бедных наивных «овечек».

11. Если вы практикуетесь в искусстве магии (например, ходите в кружок начинающих волшебников), обратите особое внимание на изучение свитков, относящихся к выживанию. Используйте их все в случае неожиданного нападения и последующего (при необходимости) побега.

12. PK атакует вас — немедленно убегайте! Когда сделаете это, вы выйдете из-под части ударов противника, вследствие чего получите меньше повреждений, возможность перегруппироваться и лицом к лицу встретить наглого PK.

13. Иногда стычка с PK может обернуться вашей победой. Будьте внимательны, потому что в дальнейшем это может повлиять на ваш статус.

14. Если возможно, то путешествуйте, будучи конным. Когда вы атакованы, можно быстро сбежать, и вы всегда будете иметь преимущество в скорости над потенциальным PK, путешествующим пешком.

15. Умение скрываться (hiding skill) — другая совершенная тактика для борьбы с PK. Бегите к группе деревьев и используйте ваш навык маскировки. Вполне возможно, что PK потеряет из виду свою потенциальную жертву.

16. Заклятье невидимости (invisibility) работает тем же самым образом и так же достаточно, но действует очень короткий срок.

17. Парализация (Paralyze) и Телепортация (Teleport) одинаково полезны и действенны. Они предоставят вам больше шансов для побега или ответных действий.

18. Используйте макросы для того, чтобы скастовать заклинание и других быстрых методов выхода из неприятной ситуации.

19. Проверьте PK на стойкость к отравлению ядами, потому как можно убегая постараться его отравить, чтобы не растягивать время прихода его конца.

20. Старайтесь путешествовать с более слабыми героями. Незнакомцы, имеющие ранг «гроссмейстера мечника» (grandmaster swordman), не могут относиться к разряду easiest, посему доверять им нет никакого смысла. Потому что они, в случае попытки сделать из вас труп, имеют большое преимущество (особенно если противник его — новичок). Иногда им достаточно одного удара…

21. Если вы окажетесь свидетелем PKиллинга и побежите на помощь, вполне возможно, что вы направляетесь к своей смерти, если, конечно, вы не обладаете преимуществами над PK. Кто-нибудь еще (также являющийся свидетелем) может сообщить о вас как о PK, что создаст дополнительные проблемы.

22. Высокий уровень dexterity поможет оторваться от PK.

23. PK с луком и колчаном, полным стрел, — очень большая проблема.

24. Сосредоточьтесь на тренировке одного или двух главных умений (skills). В случае, когда встретитесь с PK, который имеет «всех навыков по чуть-чуть» (синдром «мастера ничего»), это вам пригодится. PK и подобные им намного более доступны для оказания им услуг похоронными бюро. Например, PK класса Лучник/Воин/Mar/Bop (Archer/Fighter/Mage/Thief) запросто уничтожается «прокачанным» магом или воином со столь же развитым воинским искусством. Это — простое преимущество, которое можно эксплуатировать для своей пользы, превратив ваше затруднительное положение в серьезную проблему для самого PK!

25. Если вы попали в переделку, не забывайте turn attack on, принимать лечебные микстуры, излечивать себя (heal) и пополнять ману вне сражения.

26. Никогда не пытайтесь взять пару PK… Это очень опасно, даже если вы также имеете партнера — не боритесь, здоровее будете.

27. PK будет или атаковать в лоб, или подождет момента для удара в спину. Во втором случае шансы спастись неизбежно улетучиваются.

28. Если «локальные» горожане и MPC группируются вместе или близко с Хранителями, осмотритесь. Наиболее шустрые и агрессивно настроенные герои запросто могут быть либо ворами, либо PK.

29. При путешествии с посторонними никогда не говорите: «I'm going afk (Away From the Keyboard) for a second» («Я отойду на пару секунд»), потому что это — лучшее время для PK. Даже с обученными животными вы очень уязвимы.

30. Никогда не нападайте на «Хранителей» (guard). Во-первых, вас просто убьют. Во-вторых, вы ухудшите свой статус и запросто можете стать PK. Короче, это не принесет вам счастья.

GameLand
http://www.gameland.ru

Адреса магазинов Game Land:
1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд, т/ц «Новый Колизей» (ст. метро «Проспект Мира»)
2. ул. Новый Арбат, д. 15 (ст. метро «Арбатская»)
3. ул. Арбат (старый), д.21 (ст. метро «Арбатская»)
Телефон для розничных и оптовых покупателей: (095) 288-3218

МОНСТРЫ

Air Elemental (Воздушный Элементал)

Место обитания: горы, предгорье
Охотится: только в местах своего проживания
Диета: ничего материального не принемлет
Размер: большой
Владеет магией

Это существо — естественный житель бесформенного мира элементного воздуха. В нужное время подобных созданий вызывают могущественные маги. Когда их оставляют в покое, они обычно находят убежище в горах.

Earth Elemental (Элементал Земли)

Место обитания: горы, пещеры
Охотится: в пещерах
Диета: ничего материального не принемлет
Размер: большой
Владеет магией

Это существо — часть земли. И если Air Elemental нападает только в горах, Earth Elemental, близкий к земле — орудует на почве. Он может нанести много разрушений, обладая мощью лавины и выносливостью скалы. К тому же имеет магическую власть над землей и может крутить ее, как захочет.

Fire Elemental (Элементал Огня)

Место обитания: вулканы
Охотится: рядом с лавой
Диета: ничего материального не принемлет
Размер: большой
Владеет магией

Это, возможно, самый разрушительный элементал из всех из-за его очень мощного воздействия огнем (ожоги, ...). К счастью, fire elemental не может долго распространять огонь в нашем мире и быстро умирает. Поэтому его редко где можно встретить, кроме как около вулканов и лавы.

Water Elemental (Водный Элементал)

Место обитания: океаны, реки
Охотится: из воды
Диета: ничего материального не принемлет
Размер: большой
Владеет магией

Water elemental появляются периодически и состоят из воды. Они имеют огромную власть над волнами. В общем, не представляют угрозы путникам, т.к. живут в основном в глубинах океана.

Corpser (Трупник)

Место обитания: джунгли, болото, лес
Охотится: в лесистой местности, а основном в зарослях
Диета: плотоядем
Размер: большой
Мозгами не блещет из-за отсутствия таковых

Ни один человек не наблюдал достаточно долго за жизнью этих тварей, потому что эти жестокие создания могут двигаться. Они передвигаются по земле очень быстро, на коей чувствуют себя как рыбы в воде и как птицы в воздухе. Corpser — вечно голодный охотник, который, когда слышит шаги живого существа, пробивается своими щупальцами сквозь землю и разрывает на части жертву, после чего ее по частям и ест. Этот сорняк-переросток можно убить далеко не любым оружием. Я могу порекомендовать огонь.

Daemon (Демон)

Место обитания: подземелья и пещеры
Что ищет: золото
Диета: плотоядем
Размер: большой
Владеет магией, интеллектуал

Нет хуже темного существа, чем Daemon. Это — порождение самых могущественных из темных адептов. Только сильнейшие из героев побеждали Daemon в поединке, и даже группа героев должна быть немало «продвинутой», чтобы пережить столкновение с подобным злодеем. Демон плотоядем и полагает, что человеки — хорошее мясное блюдо для его желудка. Еще они очень любят золото и копят его. Когда Daemon отдыхает от своих «дел», он скрывается в пещерах под землей или в самых легендарных темницах подземелий. Кости Daemon обладают большой магической потенцией и могут использоваться как талисманы.

Ettin (Етин)

Место обитания: лес,горы
Что ищет: золото, других Ettin'ов
Диета: плотоядем
Размер: большие
Интеллект в наличии имеется

Ettins — представитель самой крупной гуманоидной расы Британии, но самое примечательное — это две его головы. Эти головы часто ссорятся друг с другом, а может и не ссорятся — науке неизвестно. Ettin'ы в основном живут семействами. Наиболее многочисленны в Serpent Spine. Глупые и порочные существа, имеют низкий уровень интеллекта и говорят на ломаном языке. Ettin — обычный бандит, который убивает путников ради золота, которое он любит и копит. Так что золотишко можно заполучить, если повезет... (Некоторые представители из более диких племен добывают золото в старых шахтах непосредственно из жил, расположенных на поверхности). Их тактика проста и заключается в том,что эти грузливые создания сбрасывают на путников огромные валуны в горах и рощепинах, так что будьте настороже.

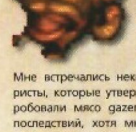
Gargoyle (Горгулья)

Место обитания: подземелье
Что ищет: золото, других Gargoyle
Диета: плотоядны
Размер: средний
Интеллектуалы

Эти странные существа, как считают и верят многие, обладают демонической натурой, но это на самом деле — клевета. Они — интеллектуальная и цивилизованная раса. Не любят человечество (и это в некоторой степени обоснованно), но они благородны и специально в конфликт не вступают — у них своя дорога. Их пути таинственны, и может быть, они слишком отличаются от нас,чтобы когда-нибудь жить в мире с человечеством. Если это так, то это великая трагедия.

Gazer («Глазастик»)

Место обитания: подземелье
Что ищет: золото, другого gazer'а
Диета: плотоядем
Размер: средний
Владеет магией



Это неестественное существо имеет кучу щупалец с глазами на каждом. Я не знаю, как такое нелепое существо вообще появилось и откуда оно взялось. Мне встречались некоторые авантюристы, которые утверждают, что попробовали мясо gazer'а без вредных последствий, хотя мне только сама мысль уже противна.

Ghoul (Вампир)

Место обитания: подземелья, руины...
Охотится: из-за золота, на людей
Диета: плотоядем
Размеры: средние
Владеет магией

«Темные» и древние подземелья являются домом для этих созданий. Это призраки тех древних строителей, которые в незапамятные времена строили эти лабиринты. Они жаждут мяса — того, чего они лишены, — нападают на прохожих (у них прозрачные неосязаемые когти, однако они наносят ощутимый ущерб), чтобы добыть золото и мясо. Хотя они и пожирают мясо, вряд ли оно им необходимо для поддержания жизни — видимо, чисто для эстетического наслаждения.

1. Leather Armor (Кожаная Броня)

Обыкновенная кожаная броня, дающая наименьшую защиту по сравнению со всеми остальными типами. Очень легкая и дешевая, может быть полезна для тех, кто предпочитает избегать опасных стычек.

2. Studded Leather Armor (Кожаная Броня с Блямками)

Кожа этой брони укреплена металлическими заклепками, особенно в наиболее уязвимых местах *(например, руках, плечах, груди). Это дает большую* защиту и долговечность, чем обыкновенная кожа, но по весу вдвое тяжелее.

3. Chain Mail Armor (Кольчуга)

БРОНЯ

Металлическая кольчуга. Не столь хорошо защищает, как броня из пластин, но она легче и дешевле. Хороша для сильных героев, путешествующих на большие расстояния или выполняющих курьерскую работу, особенно если еще и груз тяжеловат.

4. Ring Armor (Кольцевая Броня)

Металлические кольца на этой броне крупнее, чем кольца Chain Mail Armor. Это делает ее дешевой альтернативой кольчуге, но Ring Armor имеет худшую защиту и меньшую долговечность.

5. Bone Armor (Костяная Броня)

Сделанная из костей умерших людей, эта броня относительно тяжела, но обеспечивает неплохую защиту и добавляет элемент страха при вашем появлении — страха, который может заставить многих

подумать дважды перед нападением. Однако кость довольно ломка, и броня, сделанная из нее, не так долговечна, как сделанная из металла или кожи. *Такая броня не продается в магазинах, хотя может* представиться случай, когда вы столкнетесь с кем-то, желающим продать ее. Лучшие источники материала для этого типа брони — подземелья и тайники с сокровищами.

6. Plate Armor (Латы)

Броня, сделанная из кованых металлических пластин. Имеет наибольшую защиту. Однако эта броня очень тяжела и не может быть использована слабыми (нетренированными, с малым числом STR) героями. Очень тяжело бегать в такой броне, и уровень ловкости, кстати, заметно понижается.

ОРУЖИЕ

1. Knives & Daggers (Ножи и Кинжалы)

Обоюдоострое лезвие кинжала делает его хорошим колющим и рубящим оружием. Хотя не предназначенный строго как оружие, любой острый нож (например, нож мясника) может наносить значительные повреждения. Кинжал — очень маленькое оружие, и лучше всего применять его для защиты. Конечно, любое оружие, имеющее лезвие (включая топоры и мечи), можно использовать как инструмент для добычи мяса или перьев, а также для стрижки овец.

2. Swords (Мечи)

Мечи — основное оружие UO, и обычно они доступны повсюду на территории Britannia. Различаются по размеру, весу и долговечности. Вообще, чем более длинный или более массивный меч, тем он более тяжелый и наносит большее количество повреждений. Но, как и со всем оружием, результат использования мечей зависит от опыта (навыка) героя.

3. Axes (Топоры)

Топором хорошо наносить удары сверху. Любой острый, хорошо обработанный топор может быть грозным оружием, даже если он не был предназначен для боевого использования. Как пример: кирка обычного шахтера — довольно опасное оружие, особенно в сильных руках.

4. Pole Axes (Алебарды)

Ручка такого топора очень длинная. Из-за этого он имеет преимущество перед более коротким оружием. Bardiche (Бердыш, изображенный слева) имеет большое лезвие в форме полумесяца. У Halberd (изображенного справа) похожее лезвие, но кроме этого он еще имеет и пику. Алебардами в основном вооружены Хранители (guards).

5. Bows & Crossbows (Луки и Арбалеты)

Луки и арбалеты — хорошее оружие для легковооруженного путешественника. Опытный лучник может стрелять с большого расстояния или из-за укрытия, избегая опасного близкого боя. Однако требуется большая сила, чтобы натянуть тетиву (натянуть тетиву на тяжелом арбалете — не легкая задача).

6. Whips (Кнуты)

Удар плетью кнута легко ранит незащищенное существо. Bullwhip, изображенный слева, имеет самый большой радиус поражения.

7. Maces & Hammers (Булавы и Молоты)

Булавы, кувалды и молоты наносят сокрушительные удары по врагу. Булавы имеют короткую ручку с тяжелой шипованной главой, кувалды — тяжелую округленную главу и более длинную ручку. Молоты применяются самые различные — от молотка кузнеца до чисто предназначенных для боя, типа hammerpick — с длинной ручкой и маленькой, заостренной наподобие когтя птицы главой. Даже крепкая деревянная палица (club) может быть довольно эффективным оружием.

8. Staves (Посохи)

Крепкий посох помогает утомленному путешественнику, но может быть использован и как оружие для защиты.

9. Spears & Forks (Копья и Вилы)

Копья и даже вилы превратились в оружие. Вилы простого крестьянина используют как недорогое оружие. Боевые вилы (военная адаптация вил, ручка которых короче для большей маневренности в бою) - более мощные.

10. Helmets (Шлемы)

В дополнение к брони из костей, из пластин и другим типам Armor'а могут быть добавлены шлемы. Существуют шлемы, полностью закрывающие лицо, открытые, защищающие только нос и щеки, шлемы-маски...

11. Shields (Щиты)

Для защиты в течение боя используются различные щиты. Большие и тяжелые дают наибольшую защиту и обычно используются пехотой и пучниками. *Чем больше щит и больше количество* металла в нем, тем он более долговечен и дает более надежную защиту. Конечно, такие щиты добавляют и значительный вес.

Dragon (Дракон)

Место обитания: пещеры, подземелья
Охотится: из-за золота
Диета: плотояден
Размер: большой
Высоко интеллектуален
Владеет магией

Драконы - мудрая и древнейшая раса. Они действительно ужасны в гневе, но они не являются ни жестокими, ни жадными по характеру. Любой, кто говорит иначе, говорит неправду. Драконы, подобно всем другим расам, неоднородны и сами выбирают свой жизненный путь, становясь безумными, убивая в гневе сотни беспомощных людей или подавляя своих же братьев-безумцев.

Когда человек умирает в когтях дракона, в большинстве случаев это говорит о том, что его погубила собственная жадность, и герой пришел в пещеру к этой ящерице-переростку в поисках их легендарных сокровищей. Что правда, а что нет относительно кладов драконов, я не могу сказать точно, поскольку никогда не пытался проникнуть в логово дракона. Я могу могу дать совет жадным до золота, чтобы они были разумными созданиями. Кровь драконов — вещь очень ценная. Она позволяет создавать волшебникам (магам) мощные заклятия.

Владение мощной магией позволяет драконам лететь, хотя их вес можно сравнить с весом небольшой горы. Их способность извергать мощные смертоносные потоки пламени на большое расстояние делает их самым опасным противником. Никакое другое создание не является таким мощным противником в войне, как дракон.

Драконы живут в пещерах и подземельях, и охраняют свои сокровища и яйца со всей свирепостью, какую вы только можете себе представить. Их естественный жизненный цикл измеряется в тысячелетиях, и они никогда не останавливают своего роста, так что самый знающий и наиболее древний из драконов также несравнимо огромен.

Giant Rat (Гигантская Крыса)

Место обитания: подземелья
Охотится: из подлости, с другими Giant Rat
Диета: плотоядны
Размер: средний

Giant Rats — это обыкновенные крысы размером со среднестатистическую пантеру. Имеют тенденцию нападать группами и исподтишка, что весьма удачно получается именно в подземельях.

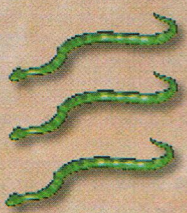
Giant Scorpion (Гигантский Скорпион)

Место обитания: пещеры, подземелья, пустыни
Охотится: в темных местах
Диета: плотояден
Размер: средний

Этот носитель хитинового покрова наиболее неприятен из всех гигантских паразитов. Яда в его мощном хвосте хватит на то, чтобы с одного раза свалить довольно «продвинутого» героя. Часто в их логове можно найти золото, которое они туда так настойчиво сгребают.

Giant Snake (Гигантская Змея)

Место обитания: лес, джунгли
Охотится: из зарослей
Диета: плотоядна
Размер: большой



Это нестественно большое пресмыкающееся с легкостью может проглотить человека. Они обитают глубоко в джунглях и лесах, где и подкарауливают своих жертв. Их мясо по вкусу напоминает мясо цыпленка, но в основном на них охотятся из-за размеров и большой ценности для алхимиков и магов.

Giant Spider (Гигантский Паук)

Место обитания: пещеры, подземелья, дремучие леса
Нападает: из затемненных мест
Диета: плотояден
Размеры: средние
Интеллектуалы

Размером они почти с человека и почти настолько же умны. Никто не знает, на что похож их язык, но они используют собственные вещи, нападают и обороняются с большой хитростью. За ними ведется охота только из-за их способности вырабатывать дорогостоящий полуфабрикат для шелка (ультимовские шелкопряды).

Harpy (Гарпия)

Место обитания: лес, горы
Охотится: в посках золота, с другими harpy'ями
Диета: плотоядны
Размеры: средние

Эти грязные животные имеют голову женщины и тело птицы (скорее, совы). Однако несмотря на наличие головы, интеллектом не обладают. Атакуют небольшими стаями, но только слабых противников — иначе от них остаются только перья да когти. Любят золото и вообще все блестящие вещи подобно сорокам. Некоторые за ними охотятся ради перьев, из которых получается неплохое украшение для стрел, но это — просто тщеславие. Причем весьма опасное.

Headless (Безголовый)

Место обитания: горы, подземелья
Охотится: в поисках золота, с другими headless
Диета: плотояден
Размер: средний
«Безбашенный» ;-)

Безголовым его называют потому, что он похож на волосатого человека без головы. В связи с чем многие предполагают, что он ничего не видит и не слышит. На самом деле у них есть сенсорные органы внутри туловища, в области груди. Несмотря на их безумную жажду золота и внешнюю похожесть на человека, они не более, чем умные животные. Мутации...

Liche (Лич)

Место обитания: подземелья, гробницы
Охотится: из-за золота
Диета: плотояден
Размер: средний
Высоко интеллектуален,
Владеет магией

Наиболее опасный представитель из всех неубиваемых. Liche - это труп могущественного волшебника, который все же остается живым благодаря его бессмертному духу. Liche сохраняет всю магическую потенцию, которой обладал в живом виде, без каких-либо изменений. Единственный из монстров, кто может схлестнуться с deamon'ом и выйти победителем.

Lizard Man (Человек-Ящерица, Лизард)

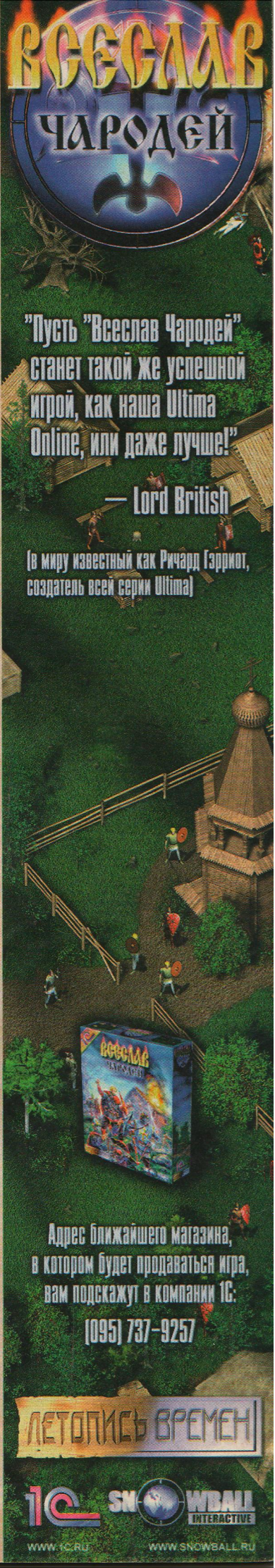
Место обитания: пустыня, болото, пещеры, подземелья
Охотится: из-за золота
Диета: плотояден
Размер: средний
Интеллект на уровне

Эти рептилии — существа дикие, но умные и не уступают человеку в сообразительности, хотя и никогда не давали повода для подозрений о существовании хоть какой-нибудь цивилизованной организации. Достижениями цивилизации людей не пользуются. Очень любят золото, занимаются бандитизмом и нападают на тех, кто плохо зашищен.

Mong Bat (Летучая Обезьяна)

Место обитания: пещеры, подземелья
Охотится: из-за золота
Диета: плотоядна
Размер: средние

Подобно harpies и headless, mong bat — скотское извращение человеческой формы, имеющее голову обезьяны. Mongbat'ы — трусливые существа и никакой угрозы в одиночку не представляют. Но как мастера засады, особенно в подземельях, атакуют стаей из самых темных мест.



Ogre (Людоед)

Место обитания: леса, горы
Охотится: из-за золота, с другими людоедами
Диета: безудержно плотояден
Размер: большой
Ужасно тупой

Это родственники орков, только намного крупнее и здоровее. Они совершенно, даже идеально глупы, но у них все же имеется пара-другая извилин. И поскольку они все же имеют мозги, то они хапают все что плохо лежит, и имеют сильную тягу к золоту. Они всегда трусят и убегают, когда перевес сил не в их пользу.

Orc (Орк)

Место обитания: пещеры, подземелья
Охотится : из-за золота, с другими orc'ами
Диета: плотояден
Размер: средний
Зачатки разума

Орки — самые страшные и древнейшие враги человечества, но в основном они серьезно заявляют о себе в подземельях. Они имеют голову, похожую на свиную, и человекоподобное тело. Очень долго считалось, что они едят плоть человека, но я полагаю, что они беспокоят людей из-за золота, а не для удовлетворения своих гастрономических запросов. Жестоки и жадны до драгоценностей, и лучше бы они не появлялись на поверхности. Ходят слухи, что мы можем ожидать большой всплеск орочьей агрессии в ближайшем будущем.

Reaper (Потрошитель)

Место обитания: джунгли, болото, лес
Охотится: в тенистых местах
Диета: плотояден
Размер: средний

Это не растение, а животное! Оно приковано к земле, но запросто может достать жертву своими щупальцами. Любой человек или животное, пойманое им, уже никогда не сможет освободиться. Reaper'ы прячутся под землей и в нужный момент хватают ничего не подозревающую жертву.

Rat Man (Люди-Крысы)

Место обитания: пещеры, подземелья, болота, пустыни
Охотится: из-за золота, с другими rat man'ами
Диета: плотоядны
Размер: средний
Интеллектуальны

Они, конечно, результат грязного колдоства. Rat man похож на крысу, но ходит как человек, носит одежду, владеет оружием, что дает все основания подозревать их в наличии разума. Они хороши в бою, но если уже что-то своровали, то предпочитают сбежать вместе с добычей, избегая столкновения...

Sea Serpent (Морской Змей)

Место обитания: океан
Охотится: на корабли
Диета: плотояден
Размер: большой

Этот змей - самый большой представитель магического мира Британии. Он может без особых усилий сокрушить военный корабль. Несмотря на громадный размер, на них активно охотятся (из морских змей получают важные элементы для различных заклинаний).

Skeleton (Скелет)

Место обитания: подземелья и другие, часто посещаемые места захоронений
Охотится: из темных мест
Диета: плотояден
Размер: средний
Владеет магией

Скелеты (оживленные кости) — ужасное зрелище, но они — никудышные воины, могут положить «продвинутого» бойца только большой группой. Они поглощают мясо жертв подобно Вампирам. Кости такого Скелета очень ценны для черных магов.

Slime (Слим)

Место обитания: пещеры, подземелья
Охотится: из-за золота, с другими slim'ами
Диета: всеядны
Размер: средний

Slim'ы — существа чистого инстинкта, их интеллект меньше, чем у рыбы или крошечных паразитов. Они живут, уничтожая все, что входит с ними в контакт — и живое, и мертвое. Золото — одно из немногих,что не уничтожает их кислота, так что рядом с ними можно всегда разжиться финансами. Возможно, именно из-за золота добыча сама и идет к ним в течение многих столетий.

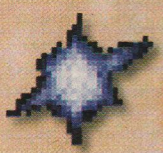
Troll (Троль)

Место обитания: леса, горы
Охотится: из-за золота
Диета: плотояден
Размер: большой
Интеллект обнаружен

Эти существа из всех гуманоидных рас Британии менее всего походят на человека. Умны, но у них совершенно не наблюдается тяги к цивилизации. Могут даже излечить себя от ран, но делают это как-то неестественно и странно.

Wisp (Светлячок)

Место обитания: болота, леса, джунгли
Охотится: только защищается
Диета: всеяден
Размер: маленький
Интеллектуал



Wisp не имеют материального тела, а представляют собой сгусток живого света. Известно, что они мудрые существа, возможно, знающие намного больше человека. Нет еще такого человека, который смог бы полностью постигнуть природу этих существ. Они проявляют интерес к делам людей и никогда не проявляли первыми агресии к кому-либо.

Zombies (Зомби)

Место обитания: подземелья
Охотится: из-за золота
Диета: плотояден
Размер: средний
Владеет магией

Zombie - гниющие трупы, вызванные к жизни темным волшебством. Они живут только для того,чтобы накапливать золото и добывать чужую плоть для собственного пропитания. Они волочат ноги и очень медлительны, легко уничтожаются среднестатистическим воином, однако представляют угрозу, когда собираются группами.

Деньги из ничего

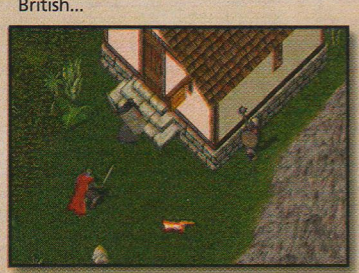
Собирайте травы в лесу — почти все травы можно продать.
Убейте кролика, используйте ваш нож на его шкуре, а полученные ребра продайте food provisioner. Если найти печь и приготовить в ней кролика, то его цена возрастет вдвое.
Собирайте урожай с грядок и продавайте его food provisioner. Это очень удобно, так как guards не будут вас за это убивать.
Убейте оленя, снимите с него шкуру. Теперь вы можете как продать ее, так и сшить из нее кожаный armor (который впоследствии тоже можно продать).
Если вы bard, то используйте Провокацию на NPC'е. Когда один из них умрет, возьмите все что осталось после его смерти и продайте.
Повышайте свой Begging skill (Навык Попрошайничества). Если он у вас высокий, то вы можете получать от 10 до 50 золотых за раз без какой-либо опасности для вашего здоровья.
Если у вас есть топор, можно использовать его на деревьях. Полученную древесину продайте sawmill.
Если у вас есть кирка, вы можете добывать в горах руду и продавать ее кузнецам.
Если вы увидите мертвого монстра в лесу, то немедленно обыщите его тело. Вдруг что найдете? Порой монстры дерутся между собой.
Приманите монстра к городу (это опасно, но всегда работает). Когда он подойдет близко к городу guards убьет его, а вы потом подберете что-нибудь с его тела.

Деньги почти из ничего

Купите чистую карту. Она обычно стоит 8 gp у морских торговцев. Потом используйте cartography skill: постарайтесь натренировать его до того, когда вы сможете делать карту мира (ну, конечно же, это не совсем карта мира). И продайте ее тому же торговцу (примерно ее цена — 175 gp). Тут есть лишь одна проблема: обычно торговец покупает только 2 карты у одного картографа в один день. Но ведь город-то не один.
Купите рыбацкий полис в магазине provisioner'ов или начните игру рыбаком. Затем используйте fishing skill на каком-либо водоеме (даже фонтан подойдет, только вряд ли что в нем ловится). Пойманную рыбу продайте в fish shop. Если вы не можете найти fish shop, то поищите покупателей в другом месте. Многие продавцы и NPC предложат вам какие-нибудь вещи за вашу рыбу.

Начало боевой подготовки

Начните с кроликов, потом перейдите на оленей, потом — на волков.
Когда без труда будете укладывать волка, переходите на медведей гризли или orc'ов.
Не нападайте на монстров до того момента, пока вы не будете рубить орков одной левой.
После того как без труда будете класть драконов, переходите на guards.
Завершающей стадией будет Lord British...



internet в одно касание

Добро пожаловать в *internet* – мир без границ: географических, политических, этнических. Мир, в котором вы – желанный гость, потому что этот мир создан человеком, создан для людей.

Однажды вступив в *internet*, вы становитесь его полноправным пользователем. Но для этого не обязательно профессионально разбираться в компьютерах.

Здесь вы найдете всё, что вам необходимо:

- ***вам нужно работать? пожалуйста!***
  Общайтесь с коллегами и деловыми партнерами, узнавайте самые важные новости и деловую информацию, значительная часть которой доступна на русском языке.
- ***вам нужно отдохнуть? нет проблем!***
  В вашем распоряжении огромный выбор компьютерных игр, музыкальных программ, кино и спорт. У вас есть хобби? Найдутся сотни и тысячи людей, которые разделяют ваши увлечения и будут рады обсудить с вами последние новости, да и просто поболтать. Вы обязательно найдете новых друзей.

Всё, что вам нужно – сделать первый шаг. Подключившись к сети *Портал*® вы не будете испытывать никаких неудобств в мире *internet*.

к вашим услугам:

- круглосуточная служба поддержки.
- более сотни высококачественных телефонных линий, что исключает проблему их занятости.
- собственный канал в зарубежные *internet* сети, на котором не бывает переполнения (убедитесь сами: информация о его загруженности доступна в любое время).
- к услугам пользователей богатые информационные и развлекательные ресурсы нашей сети.

Вы не знаете, с чего начать?

Есть возможность получения тестового входа в сеть.

ПОЗВОНИТЕ НАМ!

Тел.: 7 (095) 234 5678
Факс: 7 (095) 974 7138

ПОРТАЛ®

129223, Москва, пр-т Мира, ВВЦ.
www.portal.ru
www.teleport-tp.ru
E-mail: info@portal.ru

TELEPORT·TP
ТЕЛЕПОРТ·ТП

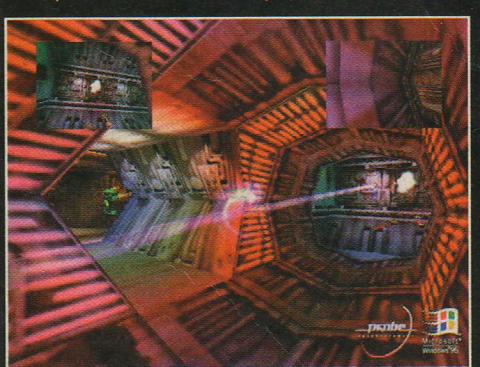
БУДЬ С НАМИ, И МИР СТАНЕТ БЛИЖЕ

FORSAKEN

Жанр: 3D-action
Издатель: Acclaim
Платформа: PC
Выход: Начало 1998 года

Когда жанр 3D-action был на вершине своей популярности, в основном, фирмы-разработчики делали ставку на количество выпускаемых игр. Вспомним огромный наплыв полутрехмерных, полуготовых продуктов, каждый из которых хоть самое малое время назывался doom-killer'ом и мелькал на экранах наших мониторов. Теперь страсти немного поутихли, и разработчикам приходится улучшать качество, чтобы возобновить несколько угасший интерес геймеров к жанру 3D-action. Теперь почти все screenshot'ы будущих хитов поражают кристальной чистотой графики, известия о поддержке самого нового железа стали обыкновением, а слухи о великолепных звуковых, световых и прочих эффектах воспринимаются как должное. Впрочем, наверное, так и должно быть. Почему закон о переходе количества в качество не должен работать в игровой индустрии?

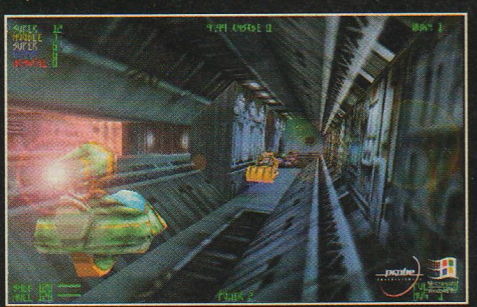
Хотя, надо отдать должное справедливости, и в недалеком прошлом встречались прекрасные образцы обсуждаемого жанра. Одной из самых самобытных игр, которая, пожалуй, единственная не собиралась «убивать» Doom – она была великолепна сама по себе, – был Descent. Поклонники серии Descent быстро вошли в особую группу фанатов 3D-action. Это были серьезные люди, обладавшие стальными нервами, железной хваткой и прекрасной реакцией. Были и другие. Те, кто пройдя три уровня, заболевали страшной болезнью – клаустрофобией (боязнью



замкнутого пространства). Я был свидетелем, когда такие игроки, проведя несколько часов за Descent, начинали открывать окна и истошно кричать: «На волю! В пампасы!» Потерянные для общества люди...

Воспоминания о старом добром времени, когда мы проводили время сначала за первым Descent'ом, потом за вторым, и все ждали, что появится что-то еще, что могло бы удовлетворить наш тонкий вкус, как нельзя лучше подходят к теме нашего разговора, ибо грядет час, когда сбудется мечта тех, кто не боится тесных коридоров, трехмерного передвижения и металлических выродков, прячущихся по темным углам... Фирма Probe приступила к финальному этапу создания игры **Forsaken.** Но забудьте про Descent и ему подобных. Будущее творение нельзя назвать ни продолжением, ни тем более клоном. Схожей с классикой жанра осталась лишь концепция – полет по лабиринтам и уничтожение врагов. Да и та уцелела лишь частично. Теперь попутно еще придется решать головоломки, которые будут заменять банальный поиск разноцветных ключиков.

Суть игры не слишком отличается от Descent: теперь вы управляете не истребителем, а космическим мотоциклом (во всяком случае, их различия в самой игре вряд ли кто заметит), да вместо бездушных роботов теперь придется уничтожать разную технику, которой управляют ваши коллеги. Забавным нововведением можно считать, что теперь мотоциклы можно будет выбирать перед каждой миссией – они будут отличаться тремя характеристиками: энергией, скоростью и маневренностью. Скорее всего, каждую характеристику можно будет совершенствовать в самом процессе игры



На данный момент упрекнуть **Forsaken** в общем-то не в чем. Разработчики обещают то, что хочется услышать всем страждущим, подкрепляя доказательствами в виде screenshot'ов, которые, соответственно, выглядят на уровне. Самым привлекательным обещанием можно считать широчайшие игровые возможности – ведь графика графикой, а в игре все же должно быть что-то помимо внешней оболочки.

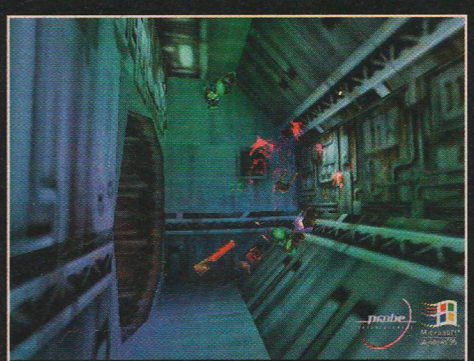
Обещается также лихо закрученный сюжет, который будет выполнять не только декоративные функции, что уже стало привычным для игр подобного рода. Задания некоторых миссий будут во многом определяться именно им, что уже должно весьма радовать сторонников той точки зрения, что игра без сюжета почти бессмысленна. С другой стороны, игры жанра 3D-action определяет вовсе не сюжет, а динамика и качество игрового процесса (playability).

Не хочу ущемлять достоинства Descent'а, но клаустрофобия у игроков появилась неслучайно. Диковатые лабиринты, длинные коридоры, заканчивающиеся странными тупиками, и карта, выполненная в лучших трехмерных традициях, – все это действовало на нервы даже самым крепким геймерам. Не случайно к вашим услугам был предоставлен помощник – робот-лоцман, который помогал ориентироваться на уровне. В **Forsaken** все будет гораздо проще. Лабиринты будут вне всяких сомнений оригинальны, но сбалансированы не в пример лучше Descent'а, и заблудиться в каком-нибудь коридоре будет уже не так просто.

Разработчики очень серьезно отнеслись к игро-

вому процессу. Присутствие головоломок в и без того головоломной игре способно было бы повергнуть многих в шок, но **Forsaken** явно делается под девизом уважения к пользователю. Головоломки, хоть и занимают добрую треть всей игры, будут несколько отличаться от привычных нам представлений. Будут они очень разными и, что существенно, очень динамичными. Кроме того, решения их не будут единственными - все теперь зависит от вас: благодаря высокой интерактивности, решений puzzle'ов существует столько, сколько вы только сможете придумать.

Что касается оружия, то тут фантазия разработчиков действительно нашла себе выход. Например, в процессе игры можно выбросить мину, которая будет не просто висеть в пространстве, а охранять всю территорию от посягательств противника. Все мы уже привыкли к подлостям дизайнеров уровней и примерно догадываемся, какая ловушка может ожидать нас за следующим поворотом, но почему мы сами не можем сделать такую же для врагов? Только представьте себе, с каким шиком вы выбрасываете пару таких мин и скрываетесь за дверью, за которой незамедлительно слышатся шипение лазеров и грохот взрывающихся снарядов. Возможно, враг и отобьет-

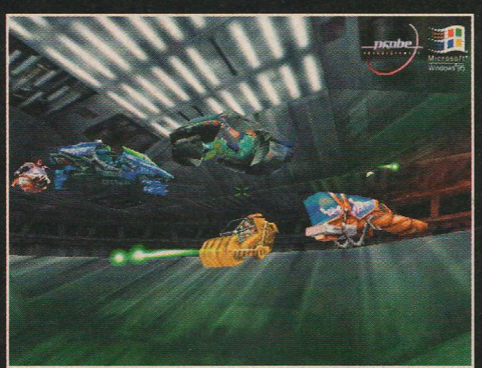


ся, но физический и моральный облик (особенно если вы играете в multiplayer) будет уже не тот, что раньше. Очень хороши в multiplayer'е будут и снаряды, наделенные способностью в буквальном смысле «вытряхивать» из врага его оружие, после чего у вас появится возможность при известной сноровке забрать его себе. Есть еще ракета, которая цепляется к стене, но когда противник приближается, она срывается и начинает гоняться за ним по всему лабиринту. Кроме того, есть еще самые разные фенечки, увеличивающие энергию оружия до трех уровней, или вызывающие напарника, который будет помогать игроку отбиваться от врагов, или увеличивающие скорость передвижения.

Задания к миссиям будут отличаться большим разнообразием. Взорвать генератор, спрятанный за множеством дверей, и как можно быстрее улететь, – все это было прекрасно, но делать это в каждой миссии на протяжении всей игры все же несколько утомительно. В **Forsaken** набор миссий будет гораздо разнообразней, чем в Descent и ему подобных. Где-то вам нужно будет просто ис-

следовать уровень, где-то сделать то же самое на время или соревнуясь с противником, а где-то придется выполнять функции конвоя – провести беззащитную технику к заданному месту целой и невредимой.

Но, конечно, ожидает нас и великолепная графика. На вопрос, что было настоящей целью в создании **Forsaken,** разработчики ответили: использование абсолютно всех возможностей Direct 3D. Также игра будет обеспечивать поддержку практически всех трехмерных акселераторов. В общем, если разработчикам удастся сделать все то, что они обещают, нас ждет нечто грандиозное по красоте и зрелищности. Все будет выглядеть просто фантастически. Самый банальный выстрел ракетой будет поражать потрясающими световыми эффектами, в то же время, такой же выстрел под водой будет выглядеть совершенно иначе.

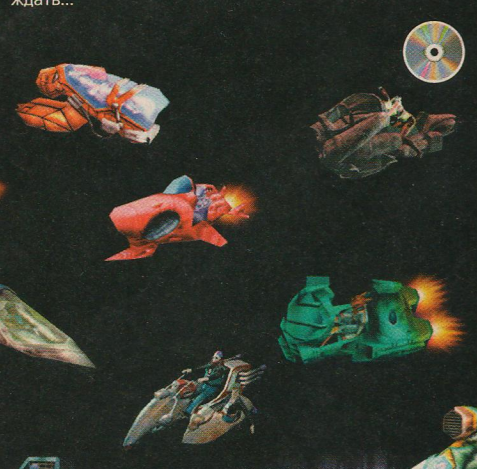


Взрывы и смерть персонажей анимированы в самом процессе игры. Теперь мы будем видеть не просто взрыв, а сможем наблюдать смерть самого пилота, управлявшего техникой. Разработчики обещают даже кровь, медленно стекающую с лобового стекла (экрана монитора), если взрыв произошел совсем рядом. (Я уже почти слышу голоса недовольных, считающих, что жестокость в такой форме недопустима в компьютерных играх, но... Любопытна на этот счет точка зрения американских геймеров: «Это, конечно, все ужасно, отвратительно и жестоко, а вообще-то так клево!»)

Разработчики также сделали ставку на multiplayer. По их словам, этот режим игры не будет ограничен никакими возможностями. В основном, дизайн многих уровней действительно отвечает за игру в multiplayer'е. Да и вооружение, как вы наверное могли уже заметить также наиболее действенно в этом режиме. Играть могут до 12 игроков, обещается поддержка Internet и режима head-to-head. Задания в multiplayer'е весьма разнообразны: от обычного deathmatch до захвата вражеского флага. Наверное, такое повышенное внимание к многопользовательскому режиму игры в последнее время (и не только разработчиков из Probe) неслучайно. Человеку надоело играть с компьютером, потому что он не видит никаких перспектив, играя с ним. Ну, убил он самого крутого монстра, ну и что дальше? Во-первых, об этом мало кто узнает, а во-вторых, игра-то уже закончилась. Зато, играя с живым игроком, можно бесконечно долго совершенствоваться, впереди появляется светлая цель – стать лучшим из лучших, а игра таким образом обретает вторую жизнь (если не первую). Скорее всего, и **Forsaken** обретет таких поклонников, у него есть все для того, чтобы стать такой игрой: практически совершенная графика, прекрасный gameplay, и, наконец, неисчерпаемые возможности в режиме многопользовательской игры.

Что ж, пора подвести итог. Сейчас, когда разработчики всячески расхваливают и рекламируют свое детище, недоработок обнаружить просто невозможно. Другое дело, что игра-то еще не сделана. Так, например, анимация в процессе игры существует пока только теоретически, в качестве удачной задумки ав-

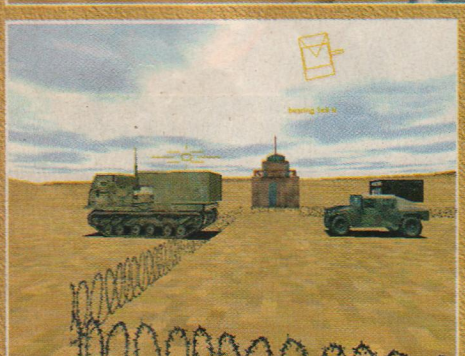
торов. Более чем вероятно, что она будет приведена в практическое исполнение, но все же бывали случаи, когда до своего выхода игра представлялась чем-то совершенным, а потом с грустью думалось, что лучше бы эта игра и не выходила. Очень, очень хочется, чтобы **Forsaken** был не такой. А пока остается только ждать...



SPEARHEAD

Жанр: Танковый симулятор
Издатель: TBA, BMG
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года

Симулятор – это своеобразная попытка соединить реальный физический мир с миром нереальным, вымышленным. В известном смысле его даже сложно назвать игрой: в игре мы играем, а в симуляторе? С другой стороны, симулятор от игры тоже отделить нельзя – слишком уж прозрачна и незаметна между ними граница. И все же я вряд ли ошибусь, если скажу, что симулятор не просто жанр, а более широкое понятие, включающее в себя множество неигровых элементов. Может быть, из-за этой необычной особенности, а может, из-за чего-то еще такие «полуигры» всегда были популярны у самого широкого круга геймеров. И, кстати, не только симуляторы самолетов, которые почему-то разработчикам нравятся больше. В свое время многие из нас пробовали себя в роли целого экипажа танка, причем, надо заметить, ожидая логического продолжения. Однако почему-то время это ушло далеко в прошлое, и за последний год мы так и не увидели ничего нового в качестве симулятора танков.



Возможно такой шанс нам все же предоставится. В конце нынешнего 1997 года группа разработчиков Mac Technologies, работающая совместно с группой Zombie, обещает вынести на наш суд совершенно новый продукт, носящий название **SpearHead.** Он, дублируется, должен легко восполнить такой пробел в индустрии компьютерных развлечений.

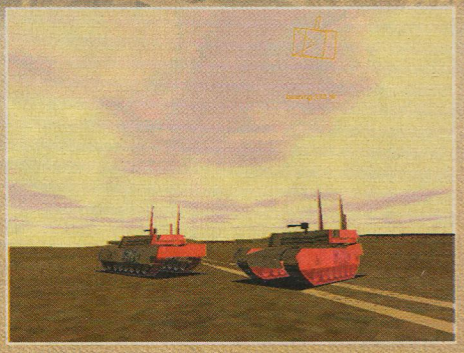
Итак, действие будет происходить в 1998 году (кстати, совсем скоро) в Тунисе, где с вашей помощью следует отразить атаку ливийских сухопутных сил. Нас ожидает около 50 одиночных миссий и 20 миссий для режима многопользовательской игры. Битвы будут проходить в пяти различных временных и погодных условиях: на рассвете, днем, в сумерках, ночью и в непогоду. Игроку будут предоставлены несколько внутританковых внешних видов, которые, по словам разработчиков, сделаны особенно удачно.

Джон Уильямсон (John Williamson), один из разработчиков **SpearHead,** говорит, что мы увидим необыкновенно тщательно сбалансированную игру, в которой реалистичность будет сочетаться с прекрасным дизайном. Иначе говоря, суть состоит в том, чтобы создать симулятор динамичный, в котором почти не будет серых солдатских будней, а будет лишь один напряженный бой. Теперь не будет такого, что в игре нам придется странным образом совмещать много часов скуки и только несколько мгновений настоящего боя, – все приведено в разумное и, возможно, даже реалистичное равновесие. Задача эта в общем-то не из легких, потому что конечная ее цель – устроить праздник сторонникам реализма и ублажить фанатов динамичности. Мне, например, кажется, что кто-то все равно останется недовольным. А может быть, даже оба... Как известно, за двумя зайцами погонишься...

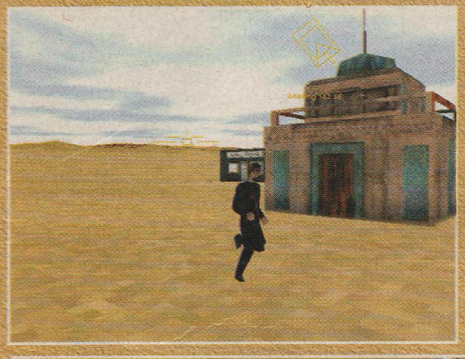
Что касается создания игры в общем, то тут разработчики поступили очень мудро. В то время как Zombie создают дизайн игры, ее внешнюю оболочку и все, что с ней связано, Mac Technologies обеспечивает всю техническую поддержку. Результат такого разделения работы обещает быть весьма неплохим. Поддержка 3Dfx и некоторых других трехмерных акселераторов уже вне всяких обсуждений. Не обойдется также без некоторых изменений во внешней стороне и в игровом процессе. Как вы наверное помните, раньше в других танковых симуляторах вид из кабины был несколько странным: нижняя часть экрана – двухмерный спрайт, все остальное – трехмерное. В **SpearHead** абсолютно все будет трехмерным. Текстуры, наложенные на технику, за редким исключением являются фотографиями их реальных прототипов, что со-

ставляет основной предмет гордости разработчиков. Помимо всего прочего, карта местности Туниса в **SpearHead** является тщательно смоделированным игровым пространством, которое представляет собой копию действительно существующей территории размером 16*24 километра. Несколько необычным для симулятора слышится обещание разработчиков сделать полигональными даже людей (сразу возникают мысли о необходимом для этого «железе»), а также некоторые таинственные эффекты, связанные с выстрелом из орудия, которые пока хранятся в тайне. Взрывы, пыль, дым и прочие необходимые атрибуты на поле боя будут представлены в игре в естественной красоте реального мира. В игровой процесс также войдут разнообразные эффекты, связанные с появлением прибора термального видения a-la Mechwarrior.

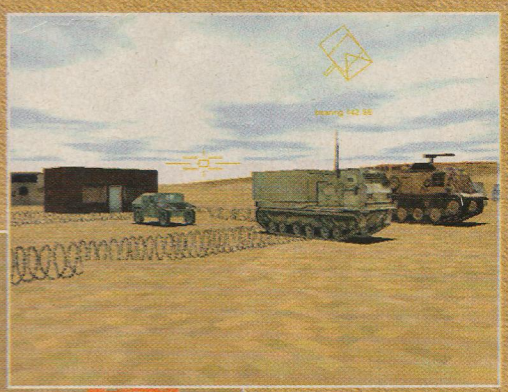
Все физические законы реального мира в **SpearHead** будут неуклонно выполняться. Особенное внимание разработчики уделили передвижению танка и его баллистическим моделям. Информация о технических характеристиках танка была почерпнута из самых надежных источников за соответствующие деньги. Естественно, что все эти характеристики так или иначе имеют свое место в игре. Что касается звука, то разработчики провели множество часов на военных базах, записывая реальные звуки реальных танков. В игре звучание будет трехмерным: когда слева от вас будет ехать танк, то вы будете слышать звук слева. Все это, конечно, не ново для игровой индустрии, но для танкового симулятора это, пожалуй, несколько необычно.

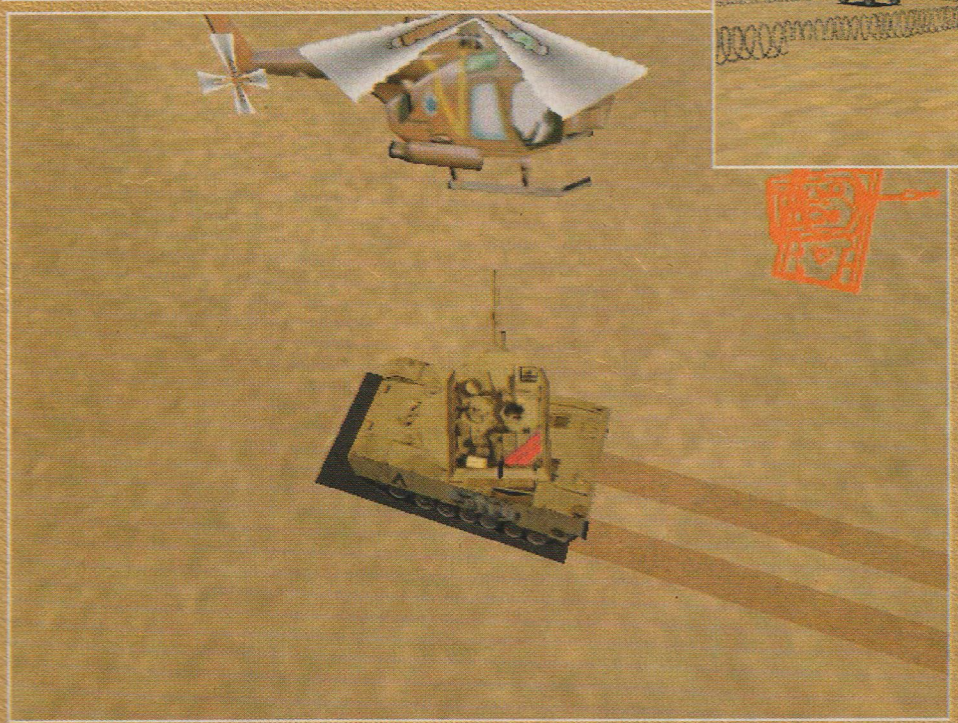


Так чем все же будет **SpearHead?** Неужели мы снова будем ломать голову, размышляя, что это такое – аркадный симулятор или симулятор с некоторыми аркадными элементами? Налицо попытки разработчиков максимально увеличить разрыв между стандартными представлениями о симуляторе и непосредственно самим **SpearHead.** А может быть, все это только кажется, потому что давно уже мы не видели танкового симулятора, а с тех пор изменилось очень многое, включая необыкновенно возросший уровень графики и изменения игрового процесса во всех жанрах, связанные с новым стандартом трехмерности. Так или иначе, **SpearHead** будет действительно качественным продуктом, который несомненно найдет своих потребителей.



Что ж, теперь самое время спрогнозировать оценку, что сделать, пожалуй, очень непросто. Странно, но обычно симуляторы оценивают необычайно строго. Либо игра не дотягивает до такого уровня, чтобы называться полноценным симулятором (в этом случае оценки, как правило, невысокие), либо слабой стороной оказывается графика (здесь есть все шансы, чтобы игру похвалили и поставили оценку, приближающуюся к отрицательным величинам), либо игра оказывается просто поразительно скучной (оценку угадайте сами). Иногда впрочем встречается совершенно парадоксальный недостаток, а именно: при всех фантастических достоинствах симулятора в него просто невозможно играть из-за издевательского интерфейса. И совсем уж редко попадаются уникальные экземпляры, которые можно со скрипом назвать симуляторами, в них невозможно и скучно играть, да и вдобавок графика оказывается какого-то допотопного уровня. Но у **SpearHead'а** могут оказаться только два недостатка – низкие игровые возможности и такое же качество игрового процесса, для которого основной единицей является интерфейс. Да, увы, трехмерная приборная доска не является идеальным критерием для его оценки. Но, тем не менее, какое-то внутреннее чутье подсказывает мне, что **SpearHead** не подкачает с этой стороны и окажется достойным, а может быть, и лучшим экземпляром среди множества ему подобных.





PREY

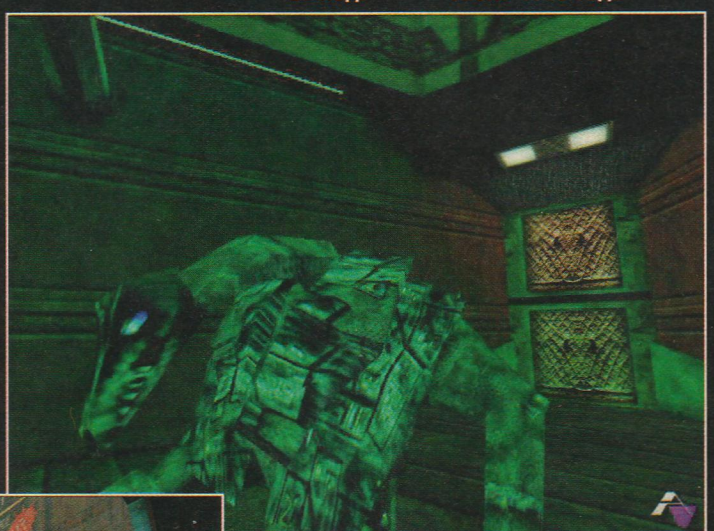
A TALON BRAVE GAME

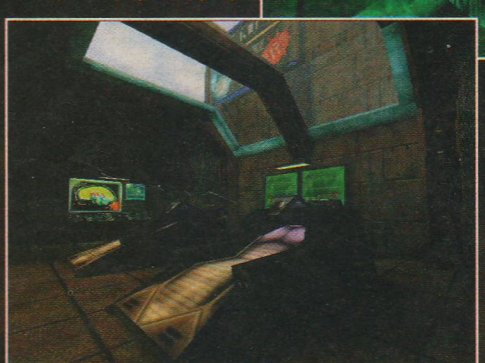
Жанр: 3D-action
Издатель: GT Interactive
Платформа: PC
Выход: Июнь 1998 года

Эту статью можно было бы озаглавить просто: «Новое поколение игр жанра 3D-action». Или абстрактно: «За границами реального». А может быть даже так: «Революция технологий грядущего». Каждое из этих названий можно было бы разумно обосновать, опираясь на обещания разработчиков, на screenshot'ы из игры и на впечатления наших коллег, работающих в западных изданиях и видевших раннюю демо-версию. Но все же не будем торопить время, которое каждый раз норовит преподнести какой-нибудь неприятный сюрприз. Очень сложно сказать, что мы все же увидим в финале. Еще сложнее сказать, каким образом разработчикам удастся воплотить свои обещания в реальный продукт. Но начнем с самого начала.

Скажите, дорогие читатели, что вам больше всего не нравится в играх жанра 3D-action? Мне, например, не нравится, что проходить такие игры можно весьма ограниченное число раз. Что когда изучишь какой-нибудь уровень, на нем больше нечего делать. Что каждый раз приходится ожидать очередной expansion pack, который опять-таки повторяет основной недостаток игры, а именно маленький размер. Размер в понимании индустрии компьютерных развлечений – немаловажное понятие. От него зависит, сколько времени игра будет популярна, а значит и объем продаж, для которого популярность – основная реклама. Конечно, игра должна быть прежде всего интересна, но даже это качество в какой-то степени зависит от пресловутого размера продукта. Prey будет другим. Принципиально другим. Ибо основная цель разработчиков – разрушить стандартные представления о 3D-action. А с ними заодно и основной недостаток игр этого жанра.

Итак, о чем же собственно речь? А речь идет о беспрецедентной попытке разработчиков из 3D Realms создать такую игру, где каждый уровень будет свободно моделироваться самой игрой. Таким образом, каждый раз когда вы играете на уровне X, вы не сможете обнаружить ничего общего с этим же уровнем, когда будете играть заново на нем же через несколько минут. Компьютер сам будет создавать лабиринты, заменив таким образом менее продуктивных дизайнеров-людей. Конечно, мы все уже видели игры, где уровни или карты создаются как бы случайно, однако все это даже сравниться не может с попыткой сделать такой же трехмерную игру. Думаю, что среди читателей «Страны Игр» есть те, кто сам делал карты уровней для игр Duke Nukem, Quake и им подобным. И уверен, что для того чтобы сделать хорошо сбалансированный уровень, они тратили не пять минут, не час и не два. А **Prey** сделает его почти мгновенно.

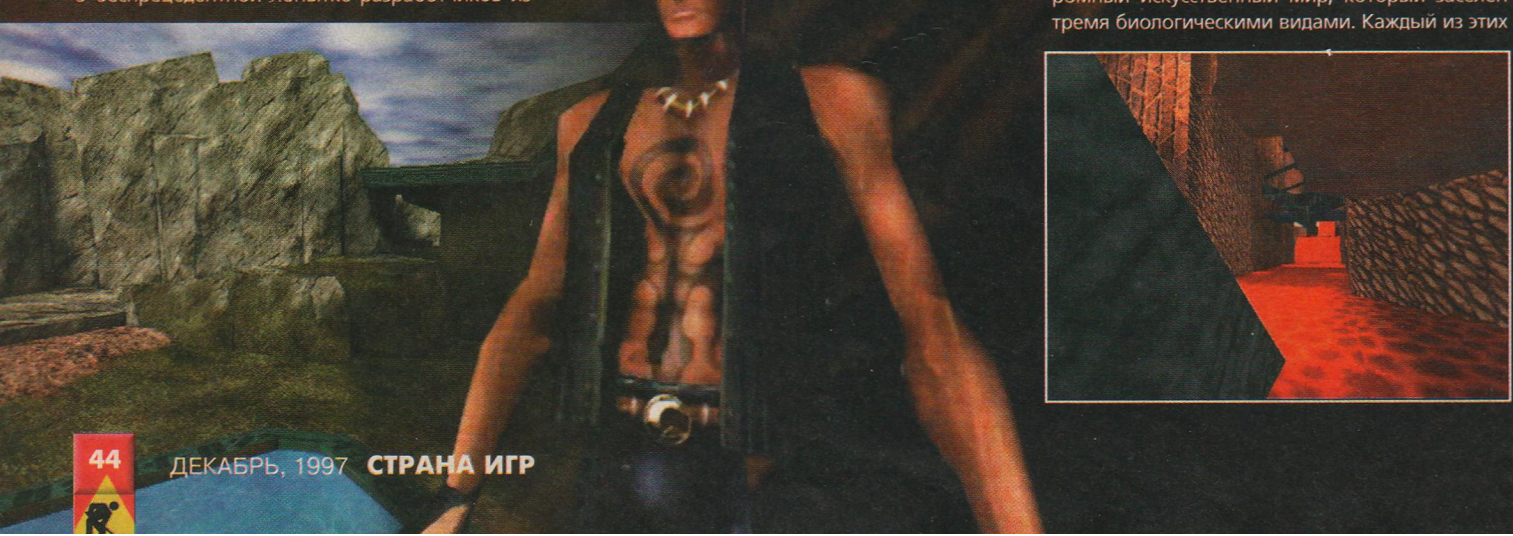


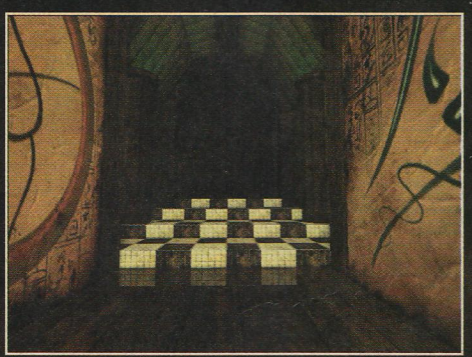


Более того, разработчики собираются сделать не просто игру, а целый мир с настоящими физическими законами, которые будут отличаться от законов мира реального. Это тоже достаточно неожиданный шаг для всей игровой индустрии. Помнится, раньше программисты хвалились существованием реальных физических законов в игре. Теперь они будут хвалиться существованием законов мира ирреального.

Когда-то 3D Realms поразила нас необычайно высоким уровнем интерактивности в игре Duke Nukem. Теперь настала пора для **Prey.** Хотя, пожалуй, слово «интерактивность» здесь подходит меньше всего. Просто теперь мы можем делать все, что хотим. Кто сказал, что взрываются стены только с нарисованными на них трещинами? Взорвать можно любую стену лишь при наличии соответствующего желания. Но стены – это лишь самая малая часть тех объектов, на которые можно будет воздействовать. Повторюсь еще раз: вы не будете играть в игру, а будете жить в настоящем мире со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Игра такого уровня просто не может быть без сюжета. Сюжет есть и он не статичен, как бывает обычно в играх подобного рода. Иначе говоря, все будет зависеть от главного героя. Абориген Америки по имени Brave попадает в огромный искусственный мир, который заселен тремя биологическими видами. Каждый из этих





видов обладает своей большой областью в мире Трокара, которые сильно отличаются друг от друга. Кроме этих трех мест есть еще пограничные территории, которые Talon сможет пересекать на космическом шаттле. Разработчики говорят, что они достаточно долго изучали культуру индейцев, их религию, ритуалы и философию, чтобы создать игру с сюжетом такого «индейского» характера. Честно говоря, мне очень смутно представляется, каким образом такой сюжет будет совмещен с 3D-action жанром, однако разработчики утверждают, что в этом отношении игра будет совершенно уникальна и не похожа на все то, что мы видели раньше. Вынужден с ними согласиться.

Теперь поговорим об Artificial Intelligence, или, по-русски, искусственном интеллекте. Об этой части игры можно говорить только, пожалуй, в аспекте сравнения. Сравнивать же будем с классикой жанра – Doom'ом, тем более что с той поры ничего практически не изменилось. Так вот, в Doom'е у монстров было всего два состояния – состояние покоя и состояние атаки. Не правда ли, маловато для коварного врага? В игре **Prey** для ваших противников будет использоваться множество самых разных состояний: преследования, различного уклонения от выстрелов. Кроме того, монстры научатся устраивать засады и делать прочие гадости. При всем этом в программу монстров будут вложены сразу все состояния, а в процессе игры они будут выбирать наиболее подходящее для себя в зависимости от того, что будет делать главный герой.

Даже сейчас, на данном этапе создания игры внешняя ее оболочка способна соперничать с любой, доселе виданной. И это учитывая то, что выйдет она не меньше чем через полгода. Посмотрите на screenshot'ы. Видели ли вы что-нибудь хотя бы приближающееся к такой фантастической графике среди 3D-action игр? Даже световые эффекты, которые стали использоваться сравнительно недавно, в игре **Prey** будут отличаться необыкновенным качеством. Свет разных цветов, падающий с разных точек, смешиваясь, рождает великолепный спектр насыщенных красок, которые в свою очередь создают необыкновенную игровую атмосферу. Это даже слышать приятно, не говоря уже о зрительном восприятии.

Сейчас меня терзает глупая и назойливая мысль: «А что если все будет так, как обещают разработчики?» И с каждым разом я отгоняю эту мысль все менее охотно. Да, мне очень хочется верить, что летом, в начале июня (а может быть раньше?) на прилавках магазинов появится неприметная коробка со скромным названием Prey. Пожалуй, самое ужасное, что можно представить себе в таком благополучном конце, – разочарование от игры. Хотя даже в этом случае разработчики сделали бы немало. Придумать все то, что они сейчас обещают, в принципе, не так уж просто.

Разработчики из 3D Realms вполне ясно осознают, что совсем скоро, когда на рынке игр появится целая серия игр жанра 3D-action (Quake II, Daikatana, Unreal), им придется конкурировать с каждым из этих продуктов. Однако сильно по этому поводу не переживают. Наоборот, говорят, что это весело и интересно. Из этого можно сделать два вывода. Либо в качестве лице **Prey** готовится более чем конкурентоспособный продукт, либо разработчики всерьез считают, что каждое событие в игровой индустрии (даже конкуренция) «должно приносить радость и удовольствие»...

DAIKATANA

Жанр: 3D action/RPG
Издатель: Eidos
Платформа: PC
Выход: Зима-весна 1998 года

Не так давно мы с коллегой стали свидетелями преинтереснейшего разговора, происходившего у прилавка одного из игровых магазинов. Увидев на экране телевизора демонстрацию игры Golden Eye для Nintendo64, один из участников беседы радостно кивнул головой и сообщил своему приятелю: « Смотри, какая классная пародия на Duke Nukem!». А на соседнем экране, уже на PlayStation, демонстрировалась Resident Evil. «А это – классная пародия на Alone in the Dark!» – добавил он. Мы, конечно, расхохотались, однако позже призадумались и весьма серьезно. Для этих игроков (наверняка читателей какого-нибудь из журналов) существует в жанре трехмерной стрелялки только Duke Nukem, а все остальное может восприниматься как пародия (то есть вызывать «никакой» интерес). И самое печальное, что у этих людей есть полное основание так считать, ведь, например, практически все «три-дэ-экшны» абсолютно одинаковы по сути. Так зачем же играть во все, раз они одни и те же? Когда же разработчики поймут, что клоны, насколько б наворочены они не были, сколько бы уровней и секретов не включали, какое количество видов убийственного оружия не предоставляли игроку, все равно остаются клонами – нелепыми отображениями одной, действительно хорошей игрушки. Похоже, что некоторые их них уже это поняли.

Если многие думали, что после ухода из ID Джон Ромеро займется клепанием квейков, то они ошиблись. 3D action перестанет быть только стрелялкой – отныне он превратится в ролевушку, и процесс этого превращения (уже слегка несуразно начатый сладеньким клончиком Hexen II) пойдет полным ходом в **Daikatana** – новой игре, создаваемой фирмой Ion Storm, главой которой Ромеро и является.

О **Daikatana** наши постоянные читатели уже наверняка слышали, однако теперь срок выхода игры значительно приблизился, а информации от разработчиков стало значительно больше. С удовольствием поделимся ею с вами.

Итак, в **Daikatana** ролевых элементов присутствует больше, чем в какой-либо другой игре жанра 3D action, и это выражается во многих аспектах. Во-первых, это сюжетная линия и игровая концепция. Впервые для этого жанра встречается настолько проработанный и действительно качественный сюжет, повествующий о путешествиях во времени в поисках злодея, не только похитившего чудесный магический меч **Daikatana,** но и укравший у человечества единственное лекарство для борьбы со СПИДом. Три персонажа (прямо как в классических ролевых играх) преодолевают все трудности этого путешествия, при этом, помимо основной цели, перед каждым из них стоят собственные задачи. Однако в наследство от жанра прародителя игроку достался полный контроль только над одним героем – историком Hiro Miyamoto, – остальные же персонажи только помогают вам и не всегда так, как бы этого хотелось.

В игре действует чисто ролевушная система накопления опыта. В процессе бесконечных сражений с врагами герои получают очки, которые распределяются между следующими характеристиками: сила атаки, скорость атаки, здоровье, способность к выполнению акробатических трюков и скорость передвижения. Пусть аспектов, по которым может происходить «накачка» героя, не так уж и много, но зато они представляют из себя некую выжимку из всех основных параметров, доступных в ролевых играх и расчлененных на десятки различных умений и характеристик. Крайне интересен и по-своему уникален параметр акробатики. Повысив свои навыки в этой области, герой сможет научиться выполнять более сложные и смертоносные атаки (читай: спецприемы), выше прыгать, быстрее уворачиваться от пуль, стрел и других колюще-режущих предметов. Все эти характеристики доступны не только в однопользовательской версии игры, но и в multiplayer, который в связи со спецификой игры должен стать весьма оригинальной ее частью. Специально для многопользовательской игры разработчики обещают создать огромные карты, в которых, как в лабиринтах, смогут бродить десятки игроков, охотясь друг на друга. Возможно даже, что Ion Storm пойдут дальше – к созданию постоянных миров со своими обитателями и жизненными принципами, существующих вне реальности самой игры (вообще, эта идея сильно напоминает онлайновые ролевые игры типа Ultima Online, Meridian 59 и т.д.). Насчет последней информации ничего точно пока сказать нельзя, однако создание такой «виртуальной» **Daikatana** пришлось бы очень кстати – ведь теперешние ролевые игры пусть уже существуют не в текстовом формате, но по графике далеки от совершенства.

А графика в **Daikatana** вполне приличная. Движок от Quake, выбранный для осуществления диких фантазий Джона Ромеро, ничуть не потерял своей мощи и быстроты, зато приобрел красоты. Как и в Hexen II, нас ждут просто умопомрачительные пейзажи, созданные благодаря уже которой модернизации движка. Вообще, **Daikatana** по части

именно так, и по-моему, это действительно большая находка главного дизайнера. Далее место действия кардинально меняется. Еще одно легендарное местечко, как-то обойденное вниманием разработчиков игр, – это время, когда происходили события древнегреческих мифов и легенд. Конечно же, для первой сюжетной трехмерной стрелялки лучшей декорации не найдешь. А о наборе монстров для нас уже позаботились – все отрицательные персонажи древних сказок будут вам радостно мешать, воплотившись на экранах мониторов тысячами полигонов. Заносит туда наших героев техническая неполадка с мечом, а конкретно неумение с ним обращаться. Инструкций, видите ли, американцам(японцам) не написали! Самое удивительное, что одного печального опыта им оказалось недостаточно. В тот момент, когда персонажи наконец решаются вернуться, у меча опять не хватает мощности, а у героев слегка не хватает мозгов, и всех вместе забрасывает в средневеко-

технической стороны графики больше похожа на Q2, так как имеются все атрибуты этой новинки, демо-версию которой мы так жадно скушали совсем недавно. (Между прочим, демка Q2 рискует побить все рекорды по количеству download'ов игр из Internet).

Если в Hexen II временные переходы, мягко говоря, были не вполне понятны, то в творении Ромеро они вполне логичны и четко привязаны к сюжетной линии. Существует четыре временных периода, в которые и попа-

дают обладатели меча-машины времени. Первой целью игры является добыча самого меча из замка главного негодяя в футуристическом Киото. Выбор места, думается, неслучаен. Для первого этапа, происходящего в далеком будущем, Ромеро выбрал именно этот город, в древности (если мне не изменяет память) бывший столицей Японии. Киото – чуть ли не единственный японский город, в котором сохранилось так много памятников архитектуры и вообще всяких исторических реликвий. Так что проследить связь прошлого, настоящего и будущего, да еще и на японском материале (надо же отдать должное таким ярым почитателям ролевых игр), проще всего

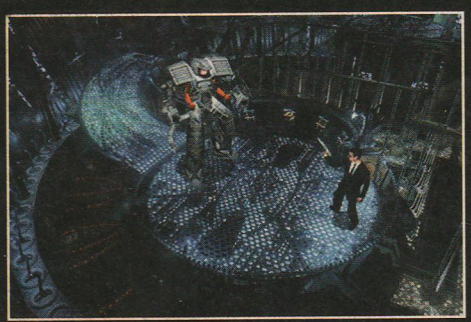
вую Европу. Здесь главное, чтобы вас не сплили на костре. Ну и под конец, в момент, когда зло должно быть наконец наказано, герои игры перемещаются в настоящую американскую мечту: разрушенный до основания жут-

ким землетрясением Лос-Анджелес. Думается, что вообще город этот был построен в сейсмоопасной зоне только для того, чтобы когда-нибудь у граждан этой действительно прекрасной страны был повод включить телевизор и посмотреть последние новости. Это, конечно, шутки, но все же американцы как ни одна другая нация любят наблюдать за всякими катаклизмами, пожарами, наводнениями, войнами, пребывая при этом в полной уверенности в том, что с ними такого никогда не случится. Но что-то я отвлекся. Для того чтобы скучать за родной двустволкой не пришлось никогда, Джон Ромеро дает нам целых тридцать пять видов оружия, то есть почти по девять штук на каждый период. Честно говоря, такое количество снаряжения не совсем укладывается в рамки логики, однако если учесть, что действие происходит в разные отрезки исторического развития, подобное вполне можно допустить. Оружие и боеприпасы можно переносить из одного периода в другой совершенно беспрепятственно, но вот с надеждами о том, что можно найти боеприпасы для данной модели через тысячу лет после или до ее появления, советую расстаться. Однако все это позволяет игроку лучше продумывать свою стратегию. Всегда представляется разумным захватить из будущего пару ружей с приличным количеством патронов для того, чтобы на начальном этапе следующего уровня не чувствовать себя беспомощным. Также можно приберечь пару патронов и для боссов. Так или иначе, выбор тактики за вами. Джон Ромеро действительно готовит большой подарок игрокам, которым надоели стандартные «шутеры». **Daikatana** – цельное и очень сбалансированное произведение и при всех своих достоинствах просто не может не найти своего почитателя. Остается только еще немножко подождать.

MIB
MEN IN BLACK THE GAME

Жанр: Action/Adventure
Издатель: Southpeak Interactive, SonyCE
Платформа: PC
Выход: Декабрь 1997 года

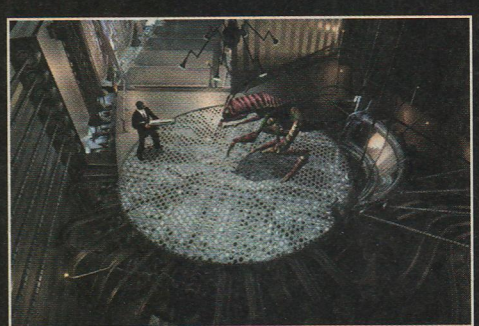
Ни один из фильмов последнего времени не воодушевил зрителей американских кинотеатров так, как это сделали «Люди в черном». И, необходимо отметить, не только американцев, во время показа этого блокбастера в России кинотеатры собирали не-

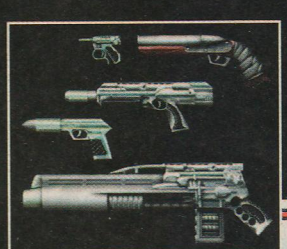


виданные уже годы аншлаги. В фильме есть нечто такое, что неумолимо завлекает: тонкий юмор, основанный на блестящей игре актеров, довольно явственные грубоватые шутки, пародии и крайне напряженный действительно забавный сюжет. Стильные персонажи, настоящая находка с использованием солнцезащитных очков (компания Ray Ban должна быть счастлива от миллионов продаж различных моделей очков а-ля «Люди в черном») – вот и все, что оказалось необходимо, чтобы затмить и вторую часть «Парка Юрского периода», и «Президента-самолета» номер один Харрисона Форда. Секрет успеха фильма как раз в том, что никакого секрета тут нет, а все четко и ясно, так как подобное кино снимается только для развлечения, что и приятно.

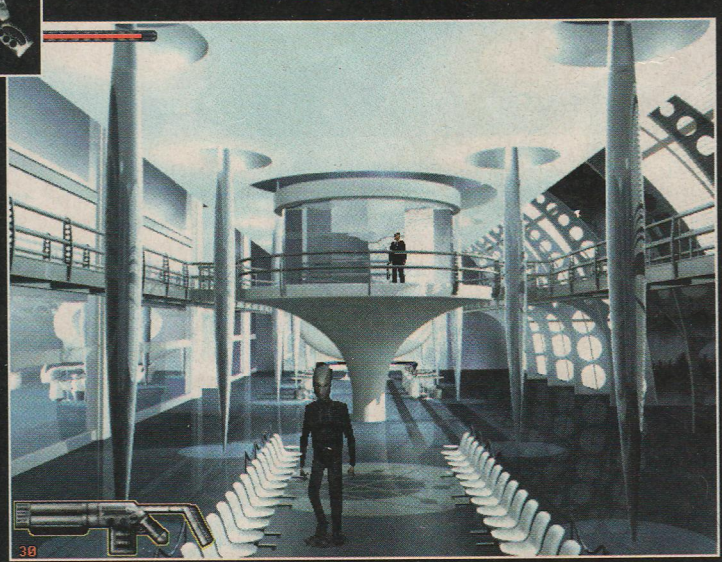
Подобный успех не мог вызвать коротенькую бурю на рынке компьютерных игр, так как многие разработчики пытались включиться в борьбу за использование лицензии. Как известно, американцы очень любят, когда вдобавок к фильму в кинотеатре можно купить всякие сувениры, майки, очки, наклейки, а уж если компьютерную игру – то просто замечательно, так что успех производителя подобной игрушки ждет огромный. Конкурс выиграла фирма SouthPeak Interactive, создатель первого видеоквеста со свободой передвижения Temujin, не так уж хорошо известная нашим игрокам, но, видимо, показавшаяся достойной самому Стивену Спилбергу. Вообще, несколько странно, что создание игры не доверили Dreamworks, последнее время классно работающей над лицензией к Lost World – ведь игра на основе движка от Trespasser выглядела бы просто убойно. Видимо, Columbia Tristar, выпустившая фильм, не захотела передавать права на компьютерную экранизацию конкурирующей фирме (ведь Dreamworks также снимает и кино). Так или иначе, игра скоро появится и она на самом деле заслуживает некоторого внимания с нашей стороны и может заинтересовать не только фанатов фильма.

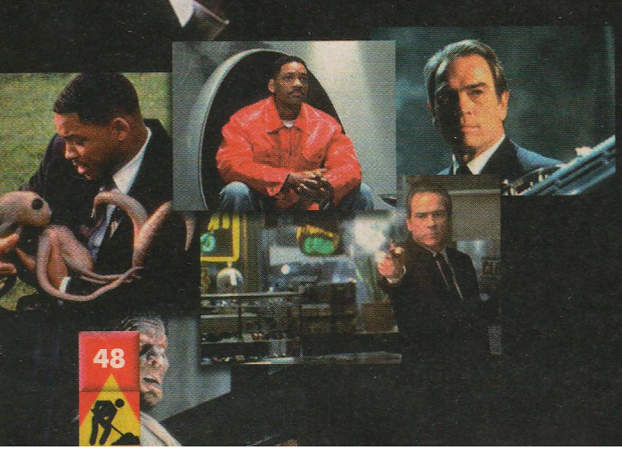
Инопланетяне вновь плетут свои интриги на нашей ничего не подозревающей планете, и на сей раз их наглости просто нет предела. Они, видите ли, испытывают серьезный недостаток в вычислительных средствах и из Земли намерены сделать что-то типа большого сервера в своей сети. Для этого злобные alien'ы должны превратить каждого жителя планеты в нечто вроде органического транзистора – части огромного центрального процессора, корпусом которого будет являться вся планета. Для того чтобы идеи эти воплотить в жизнь, инопланетянам необходимо найти какой-то очень редкий цветок, растущий в джунглях Амазонки. Этот цветок позволит им свободно манипулировать людьми, выстраивая из них бесконечные логические цепи, короче, сооружая из них детали будущего компьютера. А люди в черном должны, как это ни прискорбно, всему этому помешать. А значит, предстоит множество приключений.

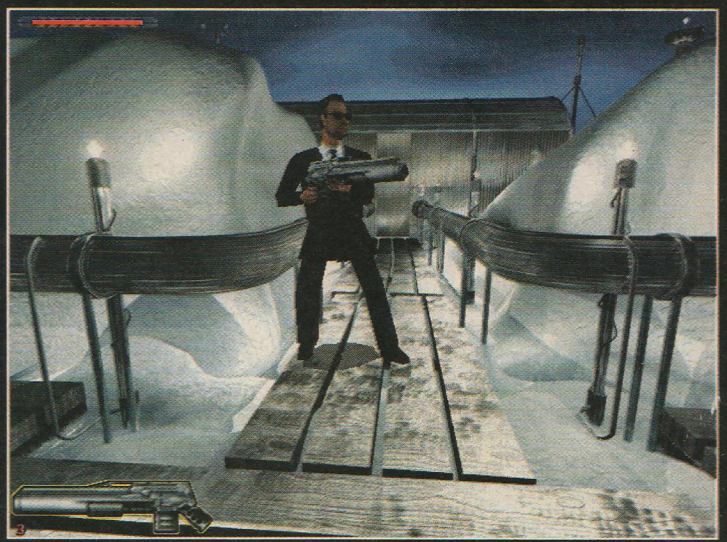




Начало игры напомнит вам старт самого фильма, так как вам как будущему агенту J придется в одиночку «загнать цефалопоида». А потом вы будете приняты в отряд суперсекретного правительственного агентства, и начнете общаться с миром неизведанного, чужого, страшного, но дико забавного. Вам предстоит перевоплотиться, то есть выбрать из трех доступных персонажей одного, самого любимого. Это старый «уфолог» K, которого в фильме играет Томми Ли Джонс, сумасшедший нью-йоркский полицейский J (Уилл Смит) и, наконец, в отдание чести «Томбовскому Рейдеру», L, та самая девушка из морга, которая в конце концов стала первой представительницей женского пола в этом агентстве. Самое интересное, что выбор персонажа автоматически направляет вашу игру по совершенно новому сценарию: с новыми монстрами, уровнями и головоломками. А для каждого персонажа существует по четыре зада-







ния, выполнив которые, игрок сможет почувствовать себя настоящим освободителем планеты.

Так как игра принадлежит к довольно редкому жанру и требует одновременно умения владеть мозгами и оружием, то и реализация ее несколько необычна. Больше всего параллелей можно найти в Resident Evil: точно такие же отрендеренные сцены под углом, показанным камерой, сходная модель управления, присутствие оружия, опять-таки похожая система его применения. Герои полигональные, вставлены в двухмерный мир компьютерной красивой картинки и передвигаются по ней, радостно имитируя трехмерность собственной ходьбы и бега. А картинок этих очень много, по крайней мере, разработчики обещают вставить в игру не менее 200 «локешнов», что вообще-то весьма прилично. И все в самых различных точках Земного шара. Несмотря на небольшое количество миссий, все они будут просто огромны, напичканы головоломками, загадками и секретами. Похоже, что сохранять игру в процессе действия нам не дадут, так что заранее можете приготовиться к довольно долгим попыткам пройти того или иного монстра, каждый раз начиная уровень пусть не заново, но с определенной точки. Графика в игре выполнена в высоком разрешении, а полигонные модели персонажей очень реалистичны, и нормально (для обыкновенного человека) двигаются. На каждого из них, включая и полигональных монстров, ушло до 500-600 треугольников (чуть больше, чем в Quake).

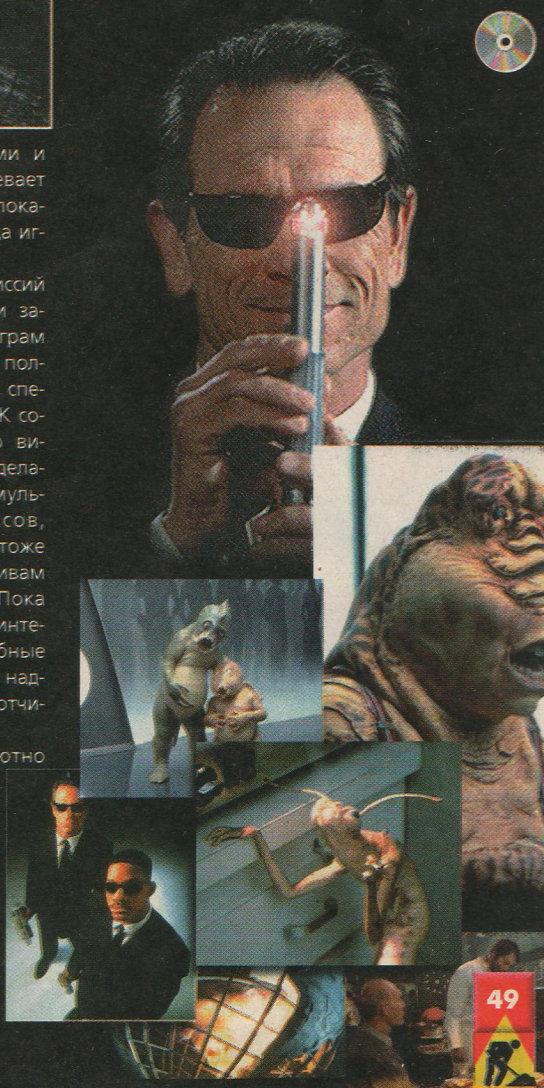
Основной задачей разработчиков было установить высокую скорость игрового процесса, ведь **MIB** – это совсем не Resident Evil, где заторможенность действия идет только на руку реалистичности и, самое главное, помогает создать более напряженную атмосферу. **MIB,** напротив, должна быть очень быстрой игрой, с

молниеносными схватками, перебежками и перестрелками, так что движок претерпевает постоянные изменения и может вообще показаться нам совершенно незнакомым, когда игра наконец выйдет.

В качестве призов по выполнении миссий вы можете насладиться анимационными заставками, которые, не в пример многим играм по фильмам, не вырезаны из кино, а полностью нарисованы от начала и до конца специально для игры. К сожалению, никакого видео, все cut scenes сделаны наподобие мультфильмов-комиксов, ведь сам фильм тоже был создан по мотивам серии комиксов. Пока неясно, насколько интересны будут подобные мультики, но будем надеяться, что разработчики не подведут.

В качестве абсолютно стандартной опции, совершенно неудивительной для многих поклонников компьютерных игр, представлена поддержка трехмерных акселераторов, включая и 3Dfx. Как обычно, графика в данном случае станет четче, красивее и быстрее. Что касается собственно игрового процесса, о нем известно пока не так уж и много. Придется много ходить, стрелять, меньше – разговаривать, немножко решать головоломки, такие как открытие сейфов, подбор комбинаций на дверях, а может быть, и что-то более оригинальное. Помимо основных заданий, в перерыве между этими миссиями игрок всегда может немножко потренироваться в основном здании агентства.

Похоже, нас ждет очень интересная игра. И на интересную тему. И по интересному фильму. Вот только будет ли она по-настоящему интересна?



ВАНГЕРЫ

Жанр: Action
Издатель: Бука
Платформа: PC
Выход: Январь 1998 года

Лопотуй голомозый да бундет грывчато
В кочь турмельной бычахе, что коздрой уснит,
Окошел бы назакрочь, высвиря глазята,
А порсаки корсливые вычат намрыд!
Станислав Лем «Кибериада»

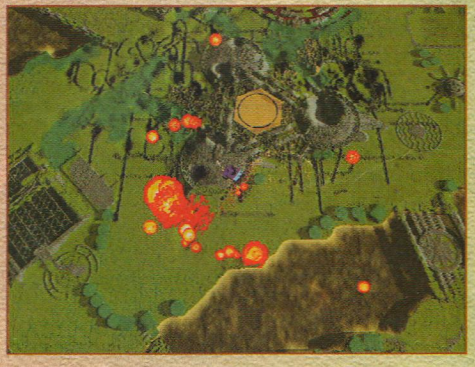
Играть нам в игры - дело непростое, ведь игры эти, прямо скажем, не всегда... прекрасными по графике и звуку покажутся глазам, да и ушам. А что до интереса, на то «буржуйска» воля, играть нам в Quake уже давно претит. Да если б нам, в России их графику, да силикон, да программистов, что прекрасно могут обсчитывать нам полигон, да, мы б уж тут смогли бы как следует вкрутить сюжет... Но это мысли, мысли, а вдруг и правда наши Иваны да Антоны, Василии и Димы решат игру крутую сдизайнерить как надо. И точно правда, правда, игрушек наших много в стране родной России является порой. Но все ж они не очень отличны от игрушек, что в США Биллы Гейтсы давно уж выпустили там. И смотрим мы уныло в компьютерные мозги и думаем: «Когда же Паркан вдруг станет Privateer?» И никогда не станет! Ведь идеи, пусть даже взятые с умом у западных друзей-коллег, не приживутся все равно на нашем поле игровом. Другим путем нам следовать пора, и KD-Labs его нашла. Нас путешествия манят в ужасну цепь потерянных миров, где непонятно все нам так, что даже слов не подобрать. И как же подберешь - сплошные банчи, пальцы и Фостралы живут в том мире, в Вангерах у нас. А что милее сердцу, как не странность, и непонятность, и неизвестность, и вообще, когда ничего не ясно? Политиков мы слушали годами, а в Вангеров играть будем веками, ведь мир их так могуч, суров и вместе с тем прекрасен, что завораживает прямо с первого экрана, но только если не сгорел пока экран. Итак, расскажем суть истории страннейшей, истории Земли и человека. Случилось так, что мы, земляне, ужасно любопытны по натуре и любим мы искать всегда того, кто раньше был нам неизвестен. Нашли подарочек, вот вам Высшее Существо. Оно нам показало, как можно проникать между мирами, чтобы наладить связи и устроить рай. Миры все коридорами повязаны, и путь из одного в другой так короток и ясен, как прогулка по мосту весеннею порой. Понятно, что подарок оказался полезен и опасен еще боле. Наткнулись наконец страдальцы на пришельцев, на Криспо - злобных и жестоких. А Криспо жили дружно, огромною семьей, и всех, кого встречали, в семью свою насильно забирали. Вот так случилось и с людским народом. Всю цепь

миров испуганные люди порвали в один миг, и началось ужасное затерянное время, когда никто не мог наладить связь. А с Криспо справились ребята - пусть не совсем, но все-таки почти. Цена победы оказалась ужаснее, чем кто-то представлял: все Софти (люди, значит) превратились в неизвестно кого. И цепь миров распалась, оказалась заточенной между мильонами различных рас, воюющих, враждебных, добрых, страшных, коварных и жестоких рас. А вы, игрок, становитесь одним из Вангеров - торговцев, воинов и пиратов, свободно так влачащих свое существованье по сети. И есть у вас лишь мехос славный, автомобиль с оружием и трюмом. И все вы можете достать, купить, продать, украсть. Но только для чего, зачем вам жить и жизнью рисковать? Ответ на сей вопрос так сложен, что я не буду утомлять - узнаете в процессе.

Как только мир игры раскроет двери перед вами, узнаете, что «Вангеры» - довольнотаки странненькая вещь. И вроде жанры тут не виноваты, и с графикой тут все OK. Но авторы,

вглядитесь в эти лица, они же в поте сил своих трудились, чтобы сделать ЭТО. История (особенно ее стиль изложенья) похожа на странный, изобилующий бредом маразм, впадающий в теченья сюрреализма и т.д. Язык, нормальный наш язык создателям не нужен, они все объясняют терминами, которых раньше никто нигде не слышал. А стиль, со стилем все понятно: чуть-чуть Шекспира, да Гомер, а может быть, кусочечки из Лема - вот и получится шедевр. Но что мы все о слове, да о слове. Пора прийти к сухому языку, движок подразбирать да график SVGA'шный нам нарисовать. Ну что ж, хотели - получайте. Никто не смог пока прийти к тому, чтобы движок игрушки правда на смысл игрушки точно походил. А здесь – пожалуйста, все те же непонятные картины, нигде не повторяемые сцены, автомобили хоть куда. А мир и слава Подишу - не в полигонах и не плоский. И термин новый здесь как раз к чему. Surmap Alive, как видите, да еще Realtime в придачу - вот технология, что Вангеров дала. Мир Вангеров трехмерен: дороги да развязки, болота, реки да моря, и скалы, горы, и помойки - полно, ребята, тут их, да. А карта мира, всей цепи огромна - за жизнь вам столько не изъездить; живой ландшафт вам тут поможет: ведь даже если вам удастся побывать на месте, где уж недавно был ваш мехос добрый, то территорию вам не узнать. И нет холма, что был бы вечен, и даже море кто-то выпьет, или вулкан проснется, а может, мышка пробежит и шариком махнет...

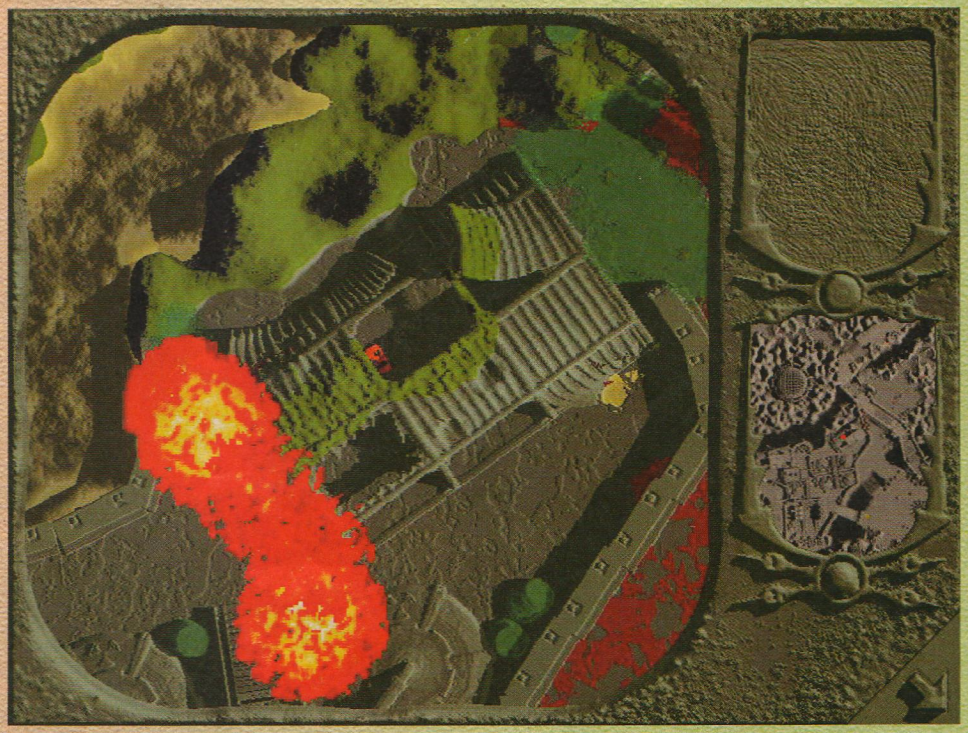
Увидеть все красоты мира вам поможет камера разумная игры. Она не только может ровно показывать ваш мехос сверху, но так же, как психдура, кружиться, им все время восхищаясь. Еще она способна, если в духе, спуститься ниже али вверх взметнуться - эффект такой создатели игры ввели и очень рады. Признаться, сердцу милы Вангеры, но только из простецкого мирка, что демою зовется Я что-то не пойму про звуки адские из мира, где в эскейве сидит огромный Липкий, советник Подиша, и наставляет преданных студентов. Он нем как рыба, и вообще, с мелодиями я в процессе не встречался. Быть может, все это пока не внедрено в прекрасный стан игры, но все же вызывает чуточку волненья.



А знаете, что для Вангера важней всего? Свобода, и нам в игре ее дают. Пока вы малы да глупы, картине мира вас поучат настойчивые уроки прародителя, что вас из тьмы глубинной жизни на свет ужасный вытащил жестоко. Ну а потом забота останется одна - ах, как бы выжить в этом ужасе бредовом, как поживиться и достать деньжат, как стать крутейшим вероломным пиратом на дорогах всей цепи. Ну а потом - не знаю, и если вы все будете в живых, посмотрим, что вам готовит странная судьба. А главное, я повторю, свобода: езжай куда угодно, и делай там, что хочешь, а думай только о последствиях. А что произойдет - зависит от того, как именно вести вы захотите себя в местах, куда приехали вы, повинуясь мотивам, указующим на север иль на юг. А мехос берегите, он один – убежище в фострале, без механизмов мехоса не быть вам и не числиться в коротком списочке живых. « Ты одиночка, сам себе слуга и господин, никто не даст и горстки нюхи за твои ошибки».

Вот близится к концу наш разговор, и вижу я читатель, что ты притомлен. Ну что ж, пора и дать вам отдохнуть, ведь в январе такой возможности не будет. Друзья, простите мне тот бред, которому поддался я случайно, но Вангеры не терпят другого отношенья, и если б я пошел по тореной дорожке глупого рассказа, поведал бы про графику да про gameplay, про дивный и прекраснейший сюжет, боюсь, что Вангеры бы этого мне не простили. Я сам, поверьте, с нетерпеньем все жду, когда же вновь, опять смогу я погулять по тропам цепи потерянной миров. И вам желаю я того же, ведь благо Вангеры уж близко, да еще наши, родственники, можно сказать, хоть говорят непонятно, но зато по-русски.

Общекотовичарохристофорная хрящетворобка
Станислав Лем «Кибериада»



ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ

Виктор Жилин

Жанр:	Юмористический квест
Издатель:	БУКА
Разработчик:	SBG
Выход:	Начало 1998 года

«Петька и Василий Иванович»... Это что — игра такая? Неужели еще один так называемый российский квест? — спросите вы.

Абсолютно верно, да еще какой! Вы только посмотрите, графика какая! А персонажи... Да и вообще, разве может игра с таким названием оставить равнодушным настоящего ценителя?

А чего интересного-то... Ну да, картинки симпатичные — зато вместо сюжета небось анекдотов старых набросали в кучу, да еще десяток-другой головоломок наспех прилепили.

Э-эээ... Вот тут позвольте с вами не согласиться! Впрочем, судите сами — а дело вот как было:

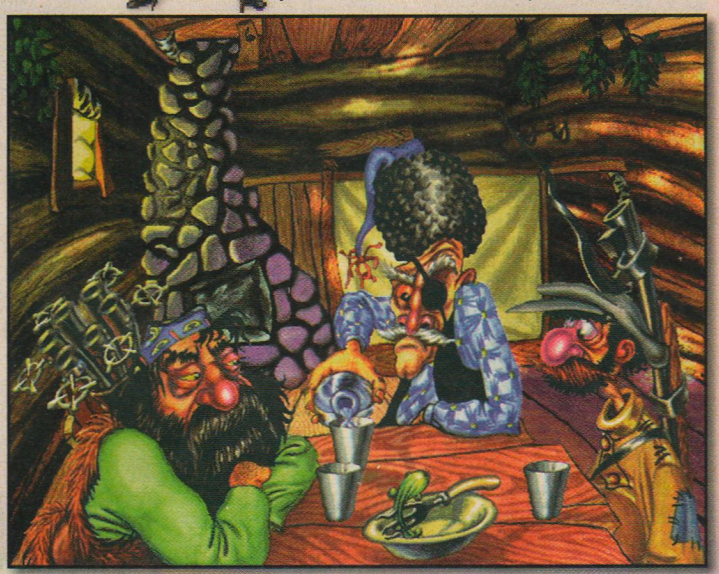
Много-много веков назад, далеко-далеко в Галактике...

«...Через Солнечную Систему будто бы пролетал огромный, размером с планету космический корабль, внутри которого находились десятки миллионов инопланетных колонистов, да потерпел катастрофу. Именно в результате этой аварии у планеты Земля появился спутник Луна. Во время аварии большинство инопланетян погибает. Выживают только те, кто находился на тот момент в состоянии глубокого анабиоза. Разбудить их, понятное дело, уже некому, и наверное, они так и спали бы вечно, но...

Много тысяч лет спустя, в 1917 году, «меткий» выстрел пьяного матроса с крейсера «Аврора», означавший начало революции, попадает вместо Зимнего прямиком в Луну, где приводит в действие отказавшие тысячелетия назад механизмы и пробуждает остатки мирно дремавших инопланетян.

Через некоторое время, окончательно проснувшись и оценив всю безвыходность своего положения, инопланетяне решают, что единственная для них возможность выжить — завоевать Землю. И они начинают готовиться ко вторжению.

При изучении планеты в телескопы они случайно обнаруживают в центре одного из крупнейших материков Земли, в крошечной, богом забытой деревеньке «Гадюкино» надпись, нацарапанную гвоздем на указателе: «Гадюкино — пуп Земли»...



Естественно, что захват Земли инопланетяне решают начинать с захвата важнейшего стратегического центра землян, а именно — деревни с таинственным земным названием «Гадюкино»...»

Но позвольте, а какое отношение все это имеет к Петьке с Василь Иванычем? — резонно спросите вы.

Самое прямое! Слушайте дальше:

«Покуда нерасторопные инопланетяне разрабатывали наилучший план военных действий, в России началась совсем другая война... Гражданская!

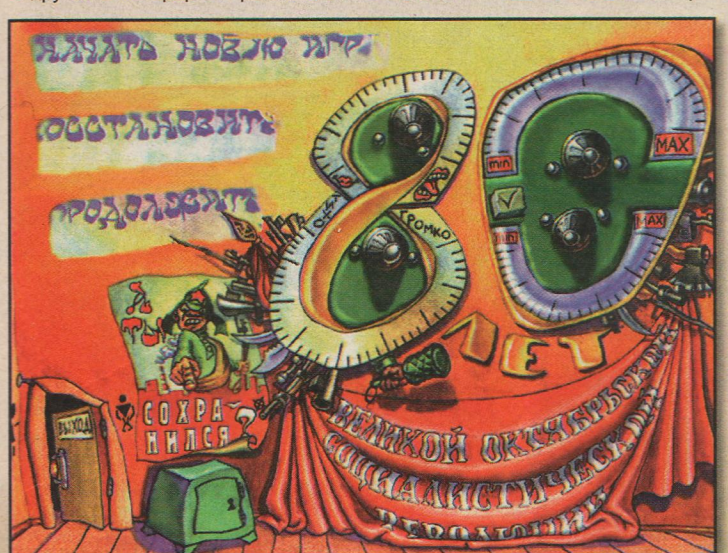
Через поселок «Гадюкино» проходит линия фронта. Река Урал делит поселок на две части: в одной части кое-как обустроила свой быт доблестная Красная Армия (во главе с Чапаевым), в другой с комфортом расположились недобитые белогвардейские генералы с остатками своих трусливых войск.

Белые держат глухую оборону. У красных для того чтобы переходить к решительному наступлению недостаточно сил (да и желания, честно говоря, не особо много).

И те и другие уже основательно устали воевать, поэтому, судя по всему, осели в «Гадюкино» надолго. Силы примерно равные, так что ситуация сама по себе изменилась бы не скоро. Если бы в дело не вмешались так некстати проснувшиеся инопланетяне...»

Вот такая завязка... А в самой игре вам предстоит не только каким-то образом избавить нас всех от происков не только белогвардейцев, махновцев, петлюровцев и всяких прочих врагов революции, но и от полчищ коварных (но только очень уж непутевых) инопланетных захватчиков. А управлять придется то Петькой с Василием Ивановичем, то Анкой. На этом пути отважным героям гражданской войны встретятся около 70 персонажей (тут и поп-мазохист, и хиппи-барыга, и хозяйка борделя, и красноармейцы, от скуки развлекающиеся настоящей, а не компьютерной «русской рулеткой», и все они будут полностью анимированы и озвучены). Их ждут многочисленные загадки, приключения и головоломки. Им придется выклянчить банку спирта у великовозрастных пионеров, ловить на пасеке пчел при помощи медицинского шприца, прогонять из местной бани пьяных анархистов, голыми руками вскрывать суперсекретный сейф, заставлять Анку танцевать стриптиз, до смерти задоить корову, искать героин, вырастить у себя на грядке тропическую пальму, а также совершить путешествие во времени, спасти галактику и многое-многое-многое другое... И все это в Hi-Color, 640x480.

Напоследок хотелось отметить, что разработчики игры, компания SBG, со всей серьезностью утверждают, что «Петька...» рассчитан только на лиц старше 16. А издатель, компания «Бука», сообщает, что выход игры намечен на 1-ый квартал 1998 года. А кроме того, игра будет включать такое количество графики и диалогов, что «Бука» собирается опубликовать ее аж на трех компактах ! Вот такой вот интересный получается проект, о котором мы наверное еще расскажем, может и не раз.



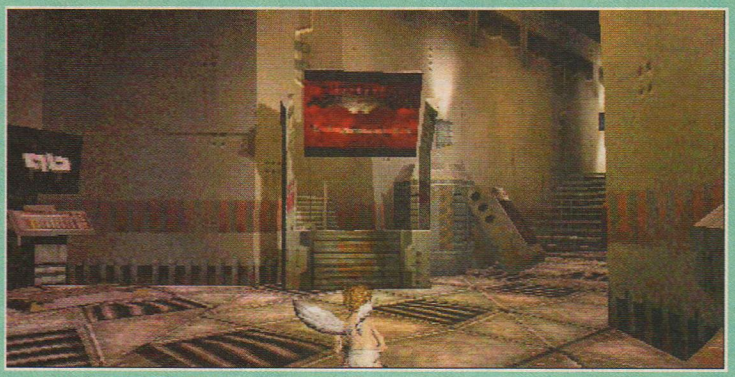
MESSIAH

Жанр: Action
Издатель: Interplay
Платформы: PC, Sony PlayStation
Выход: Начало 1998 года

Игровая индустрия покоится на трех «китах» – это графика, «движок» и так называемая играбельность.

«Наша цель – создать игру, которая действительно положит конец «полигонным» войнам раз и навсегда», – спокойно утверждает Dave Perry, президент компании Shiny Entertainment. И при виде картинок из игры у вас создается впечатление, будто вы понимаете, что он имеет в виду. Ходят навязчивые слухи, что он выбрал этот проект, чтобы хоть чем-то занять свои руки. А теперь еще и настаивает, что игрушка станет супербоевиком (блокбастером)!

Объявленная к выходу весной 1998 года и созданная для PC, **Messiah** – нечто большее, чем просто сумасшедший проект и впечатляющая демонстрация технологий. Но из маленьких желудей вырастают большие дубы (любимая поговорка Пятачка. Не путать с армейским юмором!). Особенно когда они выращены «золотым мальчиком» Перри. Кстати, портирование игры на другие платформы находится в стадии «может быть», поскольку таких мощных приставок попросту еще не выпустили. Последнее, честно говоря, наводит на грустные размышления. После того как Hexen 2 эпилептически дергался на двухсотом пентиуме (и это в разрешении-то 800x600), я даже боюсь предполагать, какими могут быть системные требования. Ну, вероятно, это будет очень хорошая, быстрая и супермощная машина. И уж на ней-то мы прочувствуем всю глубину замыслов Дэйва. Вот жаль только, что жить в это время прекрасное уж не придется...

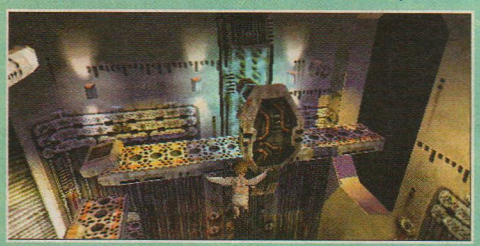


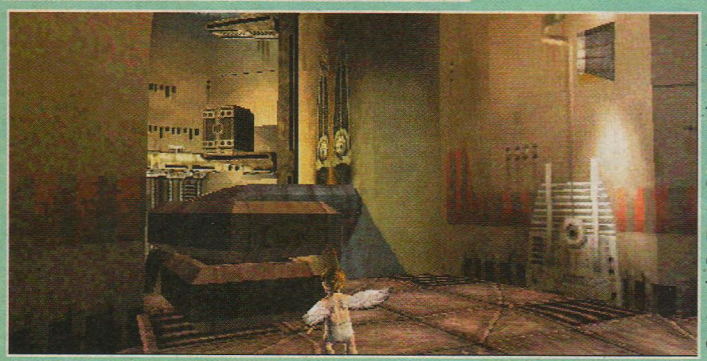
Конечно, Shiny Entertainment вместе с Дэйвом Перри взяли на себя слишком много. Но судя по их предыдущим творениям (вспомните, как хорошо продавались Earthworm Jim и MDK) и по количеству review на данную игру, они могут оправдать возложенные на них надежды.

И что же Перри готовит нам на этот раз? «Мы с удовольствием признаем, что украли механику «Мессии» из другой игры. И эта игра – Joust», – сообщает Перри (считать ли это компьютерным пиратством?!). И продолжает объяснять: «Ваш герой будет способен летать, но не очень хорошо. Таким образом, как и в игре Joust, возможность перемещаться по воздуху ограничена во времени. Если вы нажмете кнопку «jump» (прыжок) и будете удерживать ее, герой будет планировать. Если вы продолжите стучать по кнопке, он попытается полететь – это будет правдоподобным ощущением воздействия силы земного тяготения».

Но помимо этого осязательного игрового элемента другие сходства между играми крайне незначительны. Сочный и насыщенный трехмерный мир «Мессии» разительно отличается от двухмерных арен боевых действий, по которым заставляет нас иногда тосковать память. Наряду с обычным уничтожением злодеев игра предоставляет возможность завладевать телами поверженных противников и невостребованным высокотехнологичным оружием. И, наконец, главный герой этой игры – не морской пехотинец, не «Дюк в кубе», а маленький пухленький ангелочек.

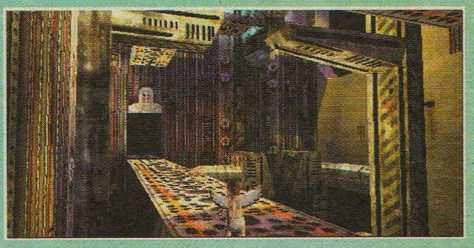
Так о чем эта игра? «Главный герой «Мессии» – ребенок – способен завладевать другими персонажами. Таким образом, вы сможете перепробовать до 20 различных героев игры», – объясняет Перри. – Вы сможете буквально влезать в их тела, каждый раз играя новым персонажем и приобретая новое оружие. Это весьма кстати, поскольку каждый раз начиная игру, вы напрочь лишены какого-либо вооружения и можете лишь быстро летать». Но нас, стрелянных воробьев, после Hexen 2 первоначальным отсутствием оружия уже не удивишь.

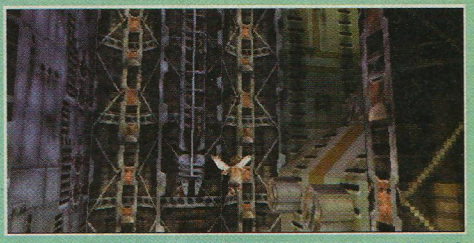




Gameplay опирается на головоломки в окружении action'а. Но не ждите пазлов в стиле Myst. Основное ломание головы, по утверждению главного программиста проекта, придется на правильный выбор персонажа для вселения в нужный момент времени. Звучит довольно эксцентрично... Определенно, зрелище ангела, одетого в подгузник и бегающего вокруг неприятеля, выполненное в 3D, выглядит достаточно волнующе.

Как бесконечная череда телереклам о подгузниках не предназначена для детей, так и эта игра адресована в первую очередь взрослым. Если зреть в корень, развитие фирмы происходит по спирали. Если «Зем-

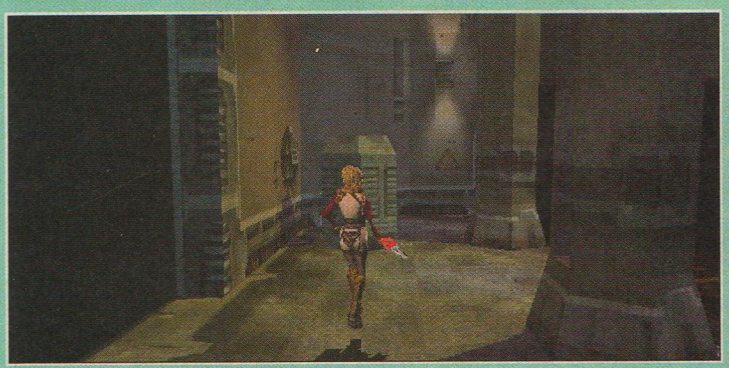




ляной червяк Джим» был откровенно детской игрой, а MDK – мрачноватой, но не лишенной своеобразного юмора, то «Мессия» обещает переплюнуть прочие игры по мрачности. На вопрос, не волнует ли его то, что мрачность игр за последние два года и так уже свелась к загробной, Перри улыбается: «Мы подразумеваем под мрачностью несколько иное».

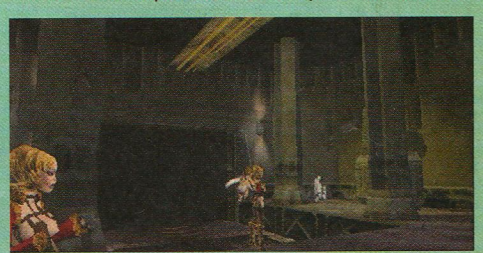
Евангелие от Дэйва Перри гласит: «И наступит 2000 год от рождества Христова. И разверзнутся небеса. И сойдутся в последней битве силы Ада и Рая. И придет Армагеддон». Здесь мы вынуждены сделать небольшое отступление и рассказать о том, с чего все, собственно, началось. Давным-давно Зло уже однажды было побеждено и опечатано семью печатями. Но в преддверии последней битвы враг поднял голову. И если ему удастся сломать эти печати досрочно, то неизвестно, на чьей стороне будет преимущество в Последней Битве. Но надо сказать, что на Небесах тоже не спали все это время. И запланированный на 2000 год спаситель человечества появился двумя годами раньше. В идеале это должен был быть архангел Гавриил, но по техническим причинам (из-за необходимости ускорить события) свет увидел херувимчика, экспериментально названного Бобом. А вообще-то ходят слухи, что сценарий игры еще окончательно не утвержден. Так что в будущем можно ожидать все, что угодно.

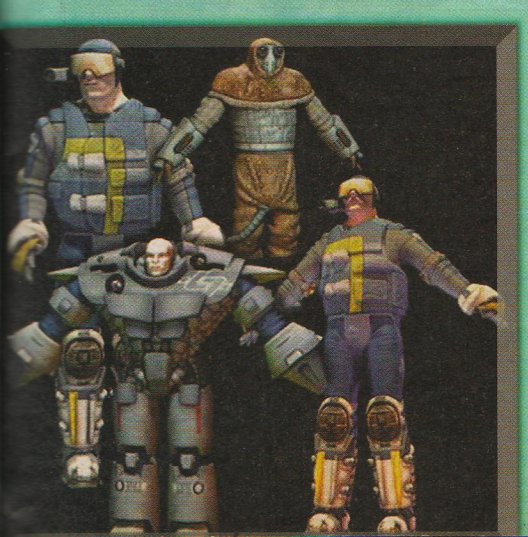
А теперь послушаем, что расскажет о технических особенностях игры сам президент Shiny. «Мы уже почти решили раз и навсегда проблему полигонов, – говорит Перри. – Публику наверняка заинтересует, сколько же этих самых полигонов приходится на одного персонажа. Одно могу сказать утвердительно - это в 500 или даже в 1000 раз больше, нежели в Tomb Raider». Ну что ж, точнее и не скажешь. И уже начинаешь верить в заявление авторов, что они на два года обогнали всех остальных. А с введением модного нынче 3Dfx игра станет просто бесподобной, чего не скажешь о графических ускорителях других фирм. И даже на Конференции по развитию компьютерных игр (CGDC) неоднократно повторялось, что это действительно следующий шаг в разработке компьютерных технологий. Ведь, если вдуматься, всегда можно найти одного человека, играющего на 486-м, когда остальные уже режутся на Pentium II (или наоборот, кому как ближе). Но далеко не все игры идут как на одном, так и на другом компьютере. Особенно в сторону уменьшения мощности процессора. По заверению авторов, **Messiah** сможет решить проблему скорости вашей машины. И, соответственно, увеличит или уменьшит количество полигонов. Причем просчитывая их в реальном времени. Если оглянуться назад и вспомнить угловатых монстров из MDK, использовавших в среднем 150-300 полигонов, то 580.000 на одну модель кажутся действительно верхом совершенства. Правда, последняя цифра рассчитана на акселератор и очень быстрый процессор.

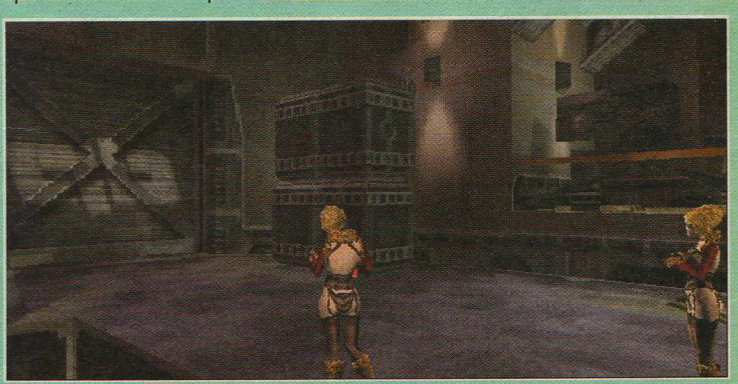


Новым словом является и то, как построены модели в игре. Если обычно все предметы разбиты на полигоны, а потом они из этих полигонов выстраиваются, то это требует какого-то количества времени, которого зачастую так не хватает. Создатели же «Мессии» пошли другим путем – у них целый предмет в последнюю минуту обволакивается полигонами. Таким образом, освободившееся время отводится процессором на тщательную прорисовку персонажей и бэкграунда с нереальной детализацией.

Почти такое же пристальное внимание (если не больше) уделено освещению. Давно уже стал хорошим тоном динамический свет в игре. Но Shiny и здесь умудрилась на корпус обогнать конкурентов. Все выглядит очень естественным, как в жизни. Если свет падает на руку, то, соответственно, освещена только рука, а не, скажем, нога или голова. Но, возможно, наиболее впечатляющее качество персонажей «Мессии» – это необыкновенная гладкость их кожи и целостность их внешности при перемещении. Использовав скелетные каркасы, на которые накладыва-



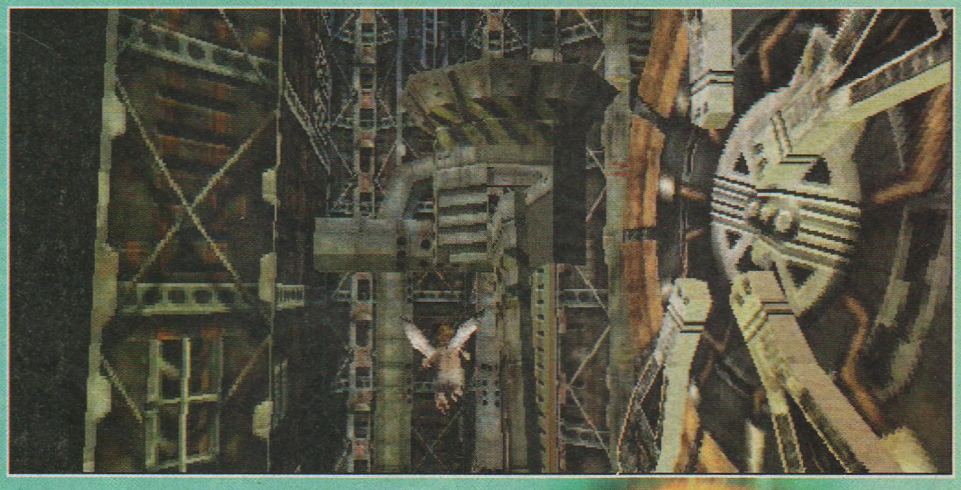




ются «плоть» и «кожа», создатели «Мессии» смогли достичь беспрецедентного уровня реализма. И достигнув таких успехов, они, по их словам, не собираются зарывать свой талант в землю (ждите бесконечное количество продолжений и клонов...). Благодаря введению новой технологии, быстрое создание новых героев и предметов стало доступнее и легче, чем раньше. « Это несложно – изготовить персонаж, – объясняет главный программист «Мессии». – Мы можем сделать это за несколько часов. Моя система берет персонаж и воспроизводит его. 3D Studio создает для него все карты, я выбираю части тела, помещаю туда скелет и затем отображаю движение. Я просто выбираю файл, содержащий набор движений, и конвертирую его, и он будет работать в игре».

В «Мессии» также существует возможность полного обзора (360). А все модели в игре можно обойти (облететь) со всех сторон. И выглядят они объемно и рельефно, так как время «сэндвичей» а-ля Doom давно прошло. В дополнение ко всему, персонажи «Мессии» были сделаны по технологии motion capture (захват движения) чтобы обеспечить наилучший баланс между реализмом и объемностью.

Для «оживления» главного персонажа игры был приглашен неизвестный актер, до этого бесцельно растрачивавший свой талант, исполняя роль Дональда Дака в Диснейлэнде. Но разве не проще было бы отсэмплировать движения настоящего ребенка для анимации Боба? Не забывайте, что херувимчик – это и есть маленький ребенок в подгузниках, и движется он так же, как все маленькие дети. «К несчастью, мы не смогли отсканировать движения настоящего ребенка», – оправдывается Дэйв Перри.



В соответствии с религиозной тематикой «Мессии» лук и стрелы заняли свое законное место в арсенале ангельского вооружения. Но даже здесь Shiny показала, как оригинально можно использовать самые тривиальные вещи. «Вы получаете в свое распоряжение оружие, которое буквально вонзается в противника», – с жестоким удовольствием констатирует Перри. Можно себе представить, как враг, утыканный стрелами или гарпунами, бегает вокруг вас, взбешенный, как бык при встрече с матадором...

«Мы собрали полностью новую команду, – объясняет Перри. – Они так увлечены идеей сделать эту игру, что к сегодняшнему дню работают безостановочно. Они преисполнены такого рвения, что всего за два месяца создали engine». Дэйв, однако, ждет до последней минуты, чтобы внести свой основной вклад в проект. Ему предстоит пробегать, пропрыгать и перепробовать все другие действия, пока все не будет превосходно.

Перри абсолютно уверен в успехе «Мессии» даже на такой ранней стадии разработки и в своем типичном стиле не допускает никаких сомнений по этому поводу. А судя по потрясающей своей технологией демоверсии нет причин думать, что проект провалится. А впрочем, время расставит все по местам.

И запомните: что бы вам ни сказали, сахара никогда нельзя съесть слишком много!

ЭНЦИКЛОПЕДИИ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ

ЗНАНИЯ ОБО ВСЁМ™

ПРЕДСТАВЛЯЕМ КОМПАКТ-ДИСКИ ДЛЯ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

БОЛЬШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ

- НОВАЯ ВЕРСИЯ ЛУЧШЕГО ПРОДУКТА 1996 ГОДА НА РОССИЙСКОМ РЫНКЕ (НА 2 ДИСКАХ):

- ★ *85 000 статей (из них около 10 000 обновленных);*
- ★ *7000 иллюстраций;*
- ★ *222 звуковых фрагмента;*
- ★ *150 видеофрагментов продолжительностью 80 мин.;*
- ★ *интерактивные карты более 200 стран;*
- ★ *полные тексты законов России, включая Гражданский, Уголовный кодексы, Конституцию России;*
- ★ *великолепный рубрикатор;*
- ★ *потрясающая система поиска информации;*
- ★ *интерактивная хроника человечества и многое другое.*

ВНИМАНИЕ! С 1 сентября Вы можете обменять легальную версию «БОЛЬШОЙ ЭНЦИКЛОПЕДИИ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ» '96 года на версию '97года всего за $5!

ЗАКАЗ ДИСКОВ И СПРАВКИ ПО ТЕЛ.: (095) 401-2317.

ДОСТАВКА ЛЮБОГО КОЛИЧЕСТВА НАШИХ ДИСКОВ ПО МОСКВЕ БЕСПЛАТНАЯ!

Специальные цены для участников программы RMC (R-Style Multimedia Club). Справки по телефону: (095) 403-9003.

ДИСТРИБУТОР В РОССИИ - КОМПАНИЯ «1С». КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЦЕНТРЫ **«R-STYLE»: Торговый центр в Отрадном** Декабристов ул., 38/1. Ст. м. «Отрадное». Тел. (095) 403-9003, 403-9950 (многоканальные). Факс: (095) 903-6830. **Магазин на Садовом кольце** Валовая ул., 2-4/44. Ст. м. «Павелецкая». Тел. (095) 903-6818. **Магазин на Таганке** Таганская пл., 10. Ст. м. «Таганская», «Марксистская». Тел. (095) 911-7233, 903-6818. **Магазин на Якиманке** Б. Якиманка ул., 21. Ст. м. «Полянка», «Октябрьская». Тел. (095) 230-7516, 230-7461, 903-6818. (Центры работают в будни с 10.00 до 20.00, в субботу и воскресенье с 10.00 до 18.00). **МАГАЗИНЫ ПАРТНЕРОВ: ДИАЛ Электроникс** Садовая-Каретная ул., 20. Ст. м. «Маяковская». Тел.: (095) 928-8581. **ДИАЛ Электроникс** Молдавская ул., 4. Ст. м. «Кунцевская». Тел.: (095) 928-8581. **ДИАЛ Электроникс** Краснопрудная ул., 12/1. Ст. м. «Комсомольская». Тел.: (095) 928-8581. **ДИАЛ Электроникс** г. Королев (бывший Калининград), ул. Коминтерна, 17. Тел.: (095) 928-8581. **СВ** Монтажная ул., 7/2. Ст. м. «Щелковская». Тел. (095) 966-0101, 966-1001. **СВ** Профсоюзная ул., 16/10. Ст. м. «Академическая». Тел. (095) 966-0101, 966-1001. **СВ** Пушечная ул., 4. Ст. м. «Лубянка». Тел. (095) 966-0101, 966-1001. **Диск** Ленинский просп., 11. Ст. м. «Октябрьская». Тел. (095) 955-0394. **Дом педагогической книги** Б. Дмитровка ул., 7/5. Ст. м. «Охотный ряд». Тел. (095) 229-5435. **Кинолюбитель** Ленинский просп., 62/1. Ст. м. «Ленинский проспект». Тел. (095) 137-0833. **Классик** Котельническая наб., 1/15. Ст. м. «Таганская». Тел. (095) 915-4632. **Классик** Ветошный пер., 5/4. Ст. м. «Площадь Революции». Тел. (095) 915-4632. **Мазай** Строителей ул., 11/1. Ст. м. «Университет». **ТАКИ-МОСКВА** Волгоградский пр., 4А. Ст. м. «Пролетарская». Тел. (095) 191-1377. **Коммерческий центр** Вернадского просп., 39. Ст. м. «Проспект Вернадского». Тел. (095) 432-9351. **МАГАЗИНЫ ФИРМЫ «ПАРТИЯ» Виртуальный мир** Волгоградский проспект, 1. Ст. м. «Пролетарская». Тел. (095) 742-5000. **Электронный мир** Ленинский проспект, 70/11. Ст. м. «Университет». Тел. (095) 742-4000. **Машина Времени** Пресненский Вал ул., 7. Ст. м. «1905 года». Тел. (095) 913-5090. **Электроника** Проспект Мира, 118 А. Ст. м. «Алексеевская». Тел. (095) 913-8787. **МАГАЗИНЫ «1С: МУЛЬТИМЕДИА»** Тел. (095) 253-8976, 253-8948.

КИРИЛЛ и МЕФОДИЙ

GRIM FANDANGO

Жанр: Adventure
Издатель: LucasArts
Платформа: PC
Выход: Начало 1998 года

Если меня спросят о любимой приключенческой игре, то, в отличие от подобного вопроса о каком-нибудь другом жанре, много времени на раздумья не понадобится. Day of the Tentacles – на мой взгляд, ничего лучшего на сегодняшний день никто еще не придумал. Насколько красива графика (между прочим, даже сейчас смотрится хорошо), настолько же хорошо продуманы персонажи, расставлены загадки, просчитан до мельчайших деталей сюжет. А озвучена игра превосходно (несмотря на то что добавление голоса к тексту в квестах тогда было еще очень новым явлением). Создана игра лучшим в мире создателем квестов (так сказал бы Карлсон) Тимом Шейфером (Tim Shafer), который уже много лет трудится в компании LucasArts и, выпуская очередную игрушку, производит маленькую революцию в жанре. И это не реклама – ведь в копилке у этого автора имеются помимо Tentacle еще и другие хиты, гениальный Full Throttle, например. К чему весь этот разговор? Дело в том, что сейчас LucasArts начала работу над новой приключенческой игрой, еще более красивой и забавной, чем все предыдущие, и основную работу над ней взял на себя как раз этот дизайнер.

В **Grim Fandango** компания решила еще раз обратиться к мрачным потусторонним силам. В первый раз это было сделано в симуляторе постройки Ада или Рая Afterlife, причем в весьма шутливой форме. Теперь же вам предстоит не просто глядеть откуда-то сверху на мир загробной жизни, а увидеть его по-настоящему, поняв в конце концов, насколько он комичен и похож на место нашего теперешнего обитания. Как и ранее, очень религиозным людям играть в это вряд ли будет очень приятно, несмотря на то, что шутки LucasArts хоть частенько и бывают острыми, но никогда пошлыми.

Загробный мир в **Grim Fandango** представляет собой огромную местность с городами, деревушками, самыми различными географическими и климатическими зонами. Надо сказать, местечек в этом мире можно найти сколько угодно, причем самых различных. Не чужды миру **Grim Fandango** и несуществующие в мире реальном предметы и персонажи. Кто бы мог, например, подумать об огромных летающих пауках, уличных воришках-демонах и прочих бестиях? А все зависит от того, чего желают души умерших, которые переправляются сюда и находят для себя самые различные места обитания, где и успокаиваются навечно или не совсем. Но место, где бы каждый из них хотел остаться, еще необходимо найти, чем вплотную и занимается главный герой. Manny Calavera – кто-то вроде туристического агента, который помогает только что умершим найти свое место в загробном мире. Это довольно прибыльная работа, которая, однако, требует приложения больших сил. Частенько случаются и сбои, как, например, в этот раз.

Из-за маленькой неувязки нескольким клиентам, доверившим себя в руки Manny, пришлось целых четыре года скитаться по самым различным частям загробного мира, прежде чем их души наконец нашли место своего пристанища. Конечно, во всем обвиняют нашего героя. Вдобавок, он оказывается случайно вовлечен в махинации преступной группы (в мире **Fandango** все души имеют те же профессии, что и когда-то в реальной жизни). Вообще, города в Царстве мертвых просто переполнены преступниками, администрация коррумпирована, и там творится чудовищный бардак. А у нашего персонажа сплошные неприятности, что поделать.

О дальнейшей судьбе героя заботиться придется вам. **Grim Fandango,** точнее часть его оригинальней-

шего сюжета, позаимствована из мексиканской мифологии, что сказалось не только на сюжетной линии, но и на графике игры. Все персонажи, которых вы встретите в игре, носят черные маски с нарисованными на них белыми лицами, чертами, больше похожими на черепа. Это придает игре очень изысканный вид.

Grim Fandango вполне отвечает высокому званию «квеста от LucasArts», и его преимущества перед многими другими приключенческими играми нетрудно выделить. Самое важное – графика. LucasArts наконец-то решили перейти в 3D, причем сохранив милый и забавный вид старых adventure. То, как нарисована **Grim Fandango,** просто поражает. Поначалу кажется даже, что картинки взяты из видеороликов или, по крайней мере, являются статичными игровыми экранами. На самом же деле, все это полигональные модели, а окружение, красивейшие декорации созданы на рабочих станциях Silicon Graphics с помощью пакета Softlmage. Этим программным обеспечением пользуются, между прочим, в Industrial Light & Magic при создании спецэффектов к фильмам Стивена Спилберга, Джорджа Лукаса и других известнейших людей киноиндустрии. Трехмерность **Grim Fandango** совершенно не похожа ни на Quake,

ни на Tomb Raider. Сравнить ее, пожалуй, можно лишь с Resident Evil или FinalFantasy VII, то есть персонажи действительно трехмерные, а ландшафт – красиво отрендеренная трехмерная картинка. У такого подхода есть и преимущества, и недостатки, связанные с возможным неудобным положением фиксированной камеры, однако разработчики обещают, что для каждого помещения будет доступно несколько положений камеры под разными углами, так что проблем возникнуть не должно.

Главное в игре – это тонкий, часто понятный только носителям языка юмор. Вспомните эпизоды из Day of the Tentacle с вишневым деревом, например. Если не знать определенных нюансов американской истории, то многих моментов просто не понять. То же и с **Grim Fandango** – только теперь некоторые смешные эпизоды будут связаны с мексиканскими легендами и американскими детективами, – именно пародию на эти жанры собираются создать LucasArts. Очень интересен подход создателей игры собственно к проблеме смерти. Умереть в игре, конечно, невозможно (ведь вы и так, собственно говоря, скелет), однако если вас лишат возможности к передвижению или куда-нибудь закопают, то остаток своего пребывания в загробном мире вам придется провести, будучи клумбой для цветочков. Очень мило, не правда ли?

Grim Fandango будет сделан в самых лучших традициях квестотворения, однако на сей раз дизайнер игры обещает избавить нас от аркадных сценок. Мне же лично кажется, что все эти эпизодики с драками и гонками на мотоциклах в Full Throttle, например, ничуть не мешали игровому процессу, а наоборот, помогали расслабиться. Взамен этого вся игровая механика будет строиться на небольших эпизодах, в пределах которых персонаж может перемещаться с места на место, с одного экрана на другой, но пределы эти невелики. Как только задача его будет выполнена, все головоломки на данном этапе решены, вы автоматически перенесетесь в новое место, конечно, каким-то образом сюжетно связанное с предыдущим. Такая строгая структура прохождения, конечно, сильно облегчит нам игру, однако может оказаться слегка навязчивой. Хотя, думаю, это сделано лишь для того, чтобы обеспечить лучшую раскрутку сюжетной линии, безо всяких бесполезных шатаний по огромным территориям в поисках каких-нибудь ключей, которых там вовсе и нет.

Не скрою, я отношусь ко всему, что делает LucasArts, с благоговением. Думаю, что эта фирма сделала для квестов больше, чем какая-либо другая (исключая, пожалуй, лишь Sierr'у). Жанр скорее жив, чем мертв, и новые шедевры от LucasArts – еще одно тому доказательство. Наберитесь терпения – игра появится нескоро, но по мере поступления информации мы обязательно будем возвращаться к ней.

HARD TRUCK
ROAD TO VICTORY

Борис РОМАНОВ

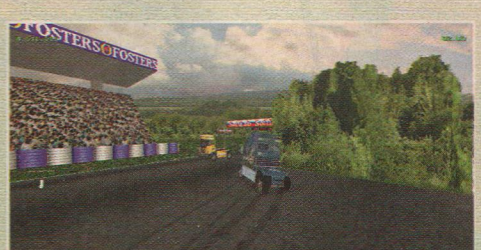
Симулятор жил,
Симулятор жив,
Симулятор будет жить!

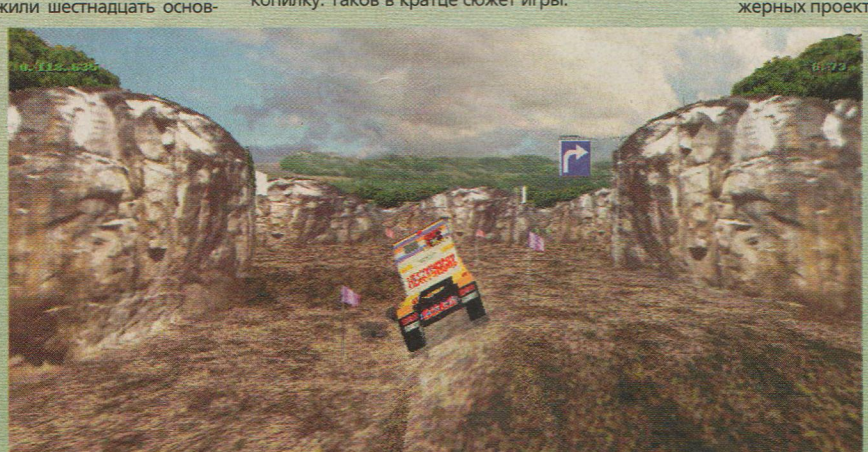
Жанр: Автосимулятор/Гонки
Издатель: 1С/Бука
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года (4CD)

Под этими словами готовы подписаться многие софтверные компании как разработчики так и издатели. В их стройные ряды постепенно вливаются отечественные энтузиасты-созидатели и «публикаторы». Судите сами — SU-27, PARKAN (Nikita), SpeedBoat Attack (Driver Inter из С-Петербурга), StormFighter (Meddox Games), Russian Rullete и RR2 (Logos) и т.д.

Похоже, что интерес человечества к этому жанру неиссякаем. Кажется, что уже можно управлять практически всем, что способно хоть как-то перемещать нас в пространстве и во времени. И все же... Путешествуя по Internet мы обнаружили на страничке компании-издателя Бука объявление о наборе бета-тестеров для новой игры под кодовым названием **Hard Truck: Road to Victory**. Создается сие творение в альянсе с новосибирской компанией-разработчиком Софт Лаб. Симпатичные скриншоты и близость выхода игры разбудили интерес и мы решили узнать об этом проекте побольше. Задумано — сделано.

Итак, что же нам предстоить освоить на сей раз? Ни много, ни мало — тяжелый грузивик, причем не один, а целых восемь плюс некий призовой. Среди них будут близкие нашему сердцу ЗИЛ и КАМАЗ. При этом каждая из девяти машин со своим «характером» - разработчики заложили шестнадцать основных параметров оценки машины в любой момент - от мощности двигателя, массы, до учета погодных условий... Немаловажно ваше мастерство вождения - не вписался в поворот или не успел во время затормозить и вылетел на обочину. Или неудачно «боднул» противника и повредил машину. Да, да машины бьются и повреждения влияют на динамику, а за ремонт вам придется расплачиваться своими кровными. Для повышения вашей квалификации специально предусмотрены две трассы — кольцо и полигон. С кольцевой трассой все более-менее понятно — педаль газа до упора и вперед, хотя и здесь есть свои маленькие хитрости: временами дорога разветвляется, и по какой из них поехать зависит только от вас. Нельзя забывать, что выбор оптимального пути заботит и ваших оппонентов. А вот полигон это что-то новенькое в симуляторах. Тут вы со своим стальным конем одни против его величества Бездорожья. При этом необходимо соблюдать «маршрут» обозначенный флажками, а они, как назло, стоят не там где хотелось бы. Казалось бы, к чему все эти навороты? А вот к чему. Вы начинаете игру взяв кредит на определенную сумму, на которую можете сначала купить одну из двух доступных по цене машин. По умолчанию это ЗИЛ. Если не нравиться, то ваша воля его продать и купить КАМАЗ, но он дороже, а кредит, как понимаете, надо гасить. Заработать деньги можно либо участвуя и побеждая в соревнованиях, либо покупая и развозя груз — это реалии жизни. В обоих случаях, максимальные дивиденды достаются сильнейшему. И вы должны им стать или вам грозит разорение и ненавистный game over. Нельзя забывать, что оппоненты умнеют и зарабатывают деньги одновременно с вами — каждый ваш промах — это лишний рубль в их копилку. Таков в кратце сюжет игры.



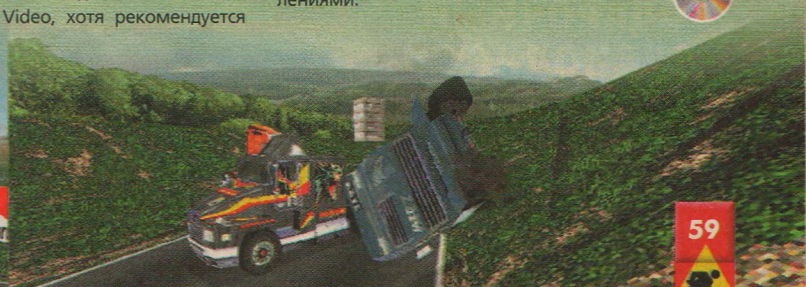


С технической точки зрения запросы Hard Track по нынешним временам очень даже лояльны. Это P100 16Mb RAM, 1MB Video, хотя рекомендуется P133 и выше. Поддержки привычных 3D акселератов и HiColor нет, так как со слов разработчиков: «Мы стремились создать как можно более реалистичное представление визуального окружения. Причем это наша природа, а не, например, Колорадо. Мы хотели, чтобы наш игрок узнал дорогу, лес, степи и т.д. и почувствовал себя на дороге. Реальность пестра и многообразна. Используемые сейчас ускорители, обладая бешеной полигональной мощью и хорошим качеством текстур, прекрасно годятся для изображения человека в 3D и позволяют качественно отработать спецэффекты (огонь, взрыв, дым, свет фар). Но вот 2MB текстур мы уже наелись в наших тренажерах в недалеком прошлом. Мы хотим изобразить, например, траву а не серо-зеленое размытослизистое образование. Кстати, мы активно ипользуем акселераторы в наших текущих трена-

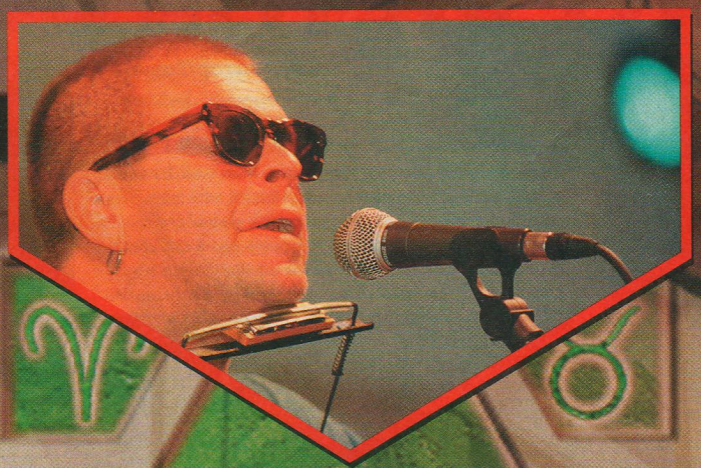
жерных проектах, но ценовой порог их пока высоковат и недоступен для всех игроков. К счастью, похоже, этот порог вот-вот будет пройден с распространением PII и AGP.

Мы разработали мощный алгоритм подбора палитр и учитываем его особенности при подборе цветовой тональности каждой из трасс. В результате визуально качество для 8 и 16 бит практически не отличается. Кроме того, HighColor это переход между True Color и 8bit. Современный P200MMX и Pentium II ориентирован на работу в полных цветах поэтому HighColor вероятно скоро отомрет.»

Это то, что нам удалось узнать, а компания Бука пообещала дать нам в ближайшее время бета-версию полной игры — когда поиграем сами, обязательно поделимся своими впечатлениями.



АКВАРИУМ



2CD

ТРЕХМЕРНЫЙ МИР БГ

•

УНИКАЛЬНЫЕ ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ

•

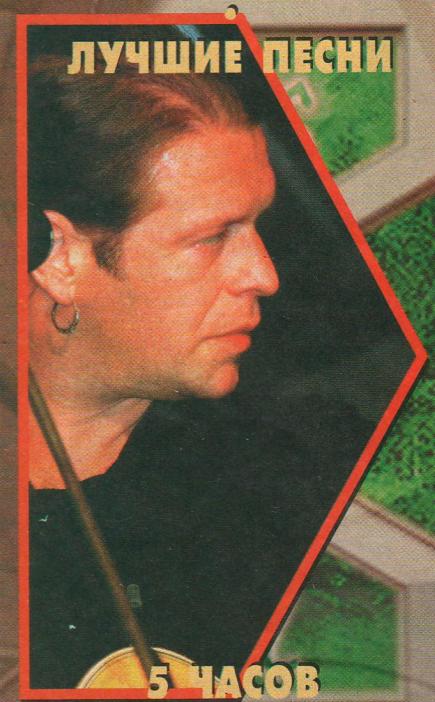
ИСТОРИЯ ГРУППЫ

•

ФОТОАРХИВ

•

ЛУЧШИЕ ПЕСНИ



25

5 ЧАСОВ БЕСПЛАТНОГО ДОСТУПА В ИНТЕРНЕТ С ПОСЕЩЕНИЕМ СТРАНИЧЕК ГРУППЫ

•

MS INTERNET EXPLORER

•

ПОДАРОЧНЫЙ АУДИОДИСК

•

ПОСТЕР

САМАЯ МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ГРУППА В МИРЕ

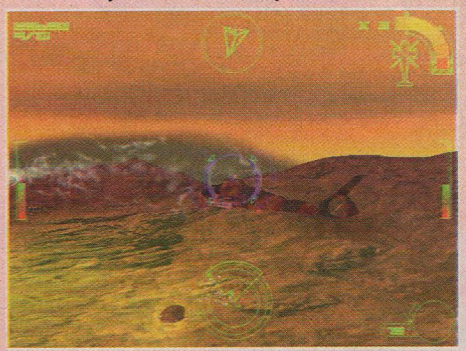
СОЮЗ SoUSE INTERACTIVE

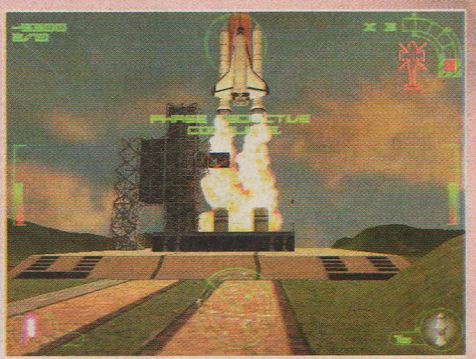
БУДЬ ИНТЕРАКТИВНЕЕ И ЛЮДИ ПОТЯНУТСЯ К ТЕБЕ!

INCOMING

Жанр: Стрелялка
Издатель: TRA
Платформа: PC
Выход: Первый квартал 1998 года

«И две тысячи лет война, война без особых причин. На сей раз нас ожидает масса боевых действий неизвестно где, неизвестно с кем, предположительно, где-то в начале следующего века. Судя по названию



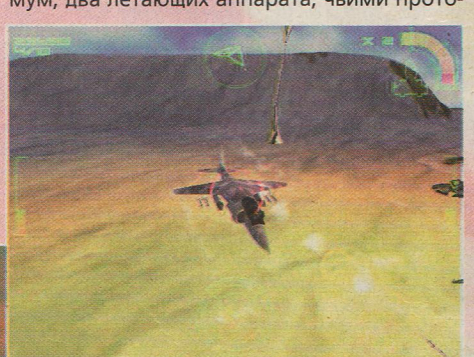


(«Прибытие»), не обошлось без инопланетян, жаждущих завоевать матушку-Землю. Давайте на минутку абстрагируемся от действительности и задумаемся: чем же так хорошо на планете со странным названием «Грязь» (вольный перевод с английского)? Ну почему разного рода нечисть просто валом валит к нам в гости? Как бы то ни было, результаты налицо. И расхлебывать эту кашу предстоит нам. Но нам бы только разогнаться, а за ценой мы не постоим. Тем более, что игра поддерживает MMX-технологию и модные сейчас 3D-ускорители от фирмы 3Dfx.

Разрабатывает игру компания Rage, известная своим потрясающим по спецэффектам Darklight Conflict'ом. Кстати, за исключением графических наворотов, в игре ничего не было. Наверное потому-то она и осталась незамеченной. На сей раз хвастовство разработчиков не знает границ.

«Сегодня, по прошествии полугода с начала работ, нашей главной задачей стало «обручить» технологию и графику с играбельностью», – заявляют они. А почему бы и нет? Приятно, когда в игре сочетается и то, и другое. Ведь, согласитесь, редко когда какой-нибудь из аспектов не перетягивает одеяло на себя. Обычно в результате страдает тот самый пресловутый gameplay.

Но перестанем заниматься словоблудием и посмотрим на игру. По сути своей это популярный нынче симбиоз авиасимулятора и стрелялки в стиле «shoot'em all». К вашим услугам, бесстрашные асы, выигравшие не одну «бурю в пустыне», как минимум, два летающих аппарата, чьими прототипами послужила ныне действующая боевая техника. Соединенных Штатов, естественно.



Итак, это вертолет Commanche Stelth, который так близок сердцу каждого настоящего индейца, и самолет, отдаленно напоминающий Harrier. И вот эти-то металлические птицы в руках опытных пилотов призваны будут сокрушить инопланетных захватчиков и привести землян к победе мира во всем мире.

Судя по предоставленным нам картинкам, **Incoming** обещает быть необычайно красивым. А наличие графического ускорителя, без которого игра – не игра, добавит реализма в происходящее на экране действо. В «Прибытии» наличествует все то, без чего не обходится сейчас ни один коммерческий продукт. Это и правдоподобная смена освещения в зависимости от источника света, просчитываемая в реальном времени, и наличие дыма, и реалистичное поведение противников в различных ситуациях. А кроме того – возможность играть как в одиночку, так и по сети.

Кстати, возможно, это будет первая игра, которую портируют с PC на Nintendo 64, а не наоборот. А это о чем-нибудь, да говорит. Нам же остается пока потирать в ожидании руки да протирать пыль с мониторов.

И покуда еще игра не вышла, хочется обратиться к вам, доблестные летчики: тренируйтесь, тренируйтесь на других симуляторах, пока есть время! Враг не дремлет! Все по местам! Расчехлить джойстики!..

MORTAL 4 KOMBAT

Жанр: Файтинг
Издатель: Midway
Платформы: PlayStation, Nintendo 64, аркадные автоматы
Выход: Октябрь 1998 года

Серия MK очень и очень популярна, особенно в нашей стране, и совершенно не удивительно, что создатели ее после выхода MK3 не долго думая взялись за создание четвертой части игры. Многие могут подумать, что нас опять ждет старый двухмерный файтинг наподобие предыдущих частей игры, но вот как раз в этом они ошибутся. Mortal Kombat переходит в три измерения, похоже, последним из всех классических драк. Но сде-

лает он это так, что сразу перепрыгнет через два поколения трехмерных файтингов (представленные Virtua Fighter 1,2, Tekken 1,2,3) и поднимется в мире компьютерных игр до уровня, характерного пока только для одной игры - VF3. Того, что на аркадных игровых автоматах появится уже в этом году, нам на домашних приставках ждать придется еще долго, так как, видимо, Midway хочет заработать сначала на продажах автомата. Какой будет графика в финальной приставочной версии, пока неизвестно, но то, что демонстрировалось на токийской выставке электронных развлечений, поразило многих.

Итак, как я уже говорил, трехмерные бои в стиле старого доброго MK с легким налетом Tekken в том, что касается трехмерности. Но совсем не клон - отличий от всех перечисленных выше игр просто море. Прежде всего, это оружие у персонажей. Во время битвы каждый из бойцов может достать меч, топор или лук и попытаться с помощью него быстро разделаться с противником. Однако в этот момент герой наиболее уязвим, и поэтому любой удар, нанесенный по нему в момент подготовки атаки, заставит бойца выронить оружие. А теперь самое интересное: противник может подойти и взять этот меч или топор и драться с его помощью в дальнейшем.

Несомненно, в MK4 будет большое количество различного оружия, в том числе, возможно, и различного рода артефактов, резко увеличивающих силу игрока. Для режима одиночной игры это просто находка, так как можно сильно разнообразить игровой процесс схватками с использованием артефактов.

Что касается персонажей, то тут, слава Богу, практически никаких перемен. Оно и к лучшему - ведь всем нам уже полюбились старые герои, и не слишком уж здорово каждый раз выступать с новыми. Итак, из старых бойцов в MK4 присутствуют: Scorpion, Sub-Zero, Liu Kang, Raiden, Noob Saibot, Reptile, Kitana. Возможно, кто-то еще, но точной информации по этому поводу нет. Из новых бойцов в следующей части игры появятся Quan Chi, очень сильный маг,

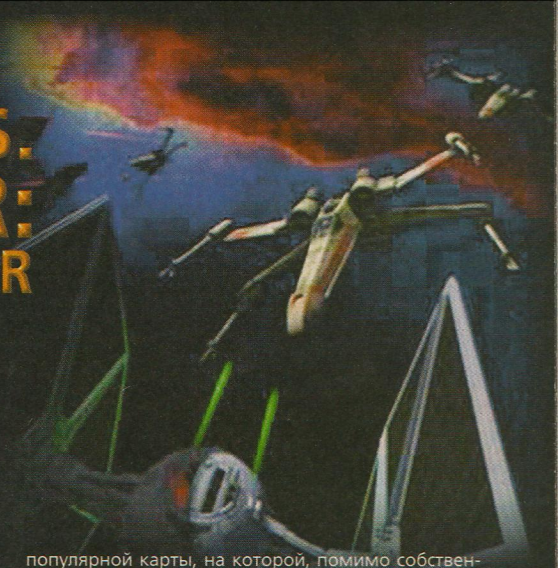
Shinnok, который был одним из боссов в MK Mythologies: Sub-Zero, Iujin, бог ветра в восточной мифологии, способный левитировать в

воздушных потоках, и , наконец, Kai, самый быстрый боец во всей игре.

Для каждого из персонажей существует по 2 fatality, однако больше никаких выкрутасов с «последними ударами» авторы игры устраивать не собираются, что вполне понятно, так как в прошлых частях MK такое огромное количество финальных приемов рисковало вылиться в отдельную игру (кто знает, может, такую игру Midway уже готовят?). У всех персонажей появятся несколько новых приемов, в основном использующих теперешние трехмерные возможности игры. Все эти приемы будут подбираться привычным MK'шным методом, и профессионалам игры на их освоение времени понадобится очень немного.

Игра должна получиться отменная, и проверить это вы сможете уже скоро - как только игровые автоматы с MK4 привезут в нашу страну. А уж по ним мы сможем сделать какие-то выводы о грядущей приставочной версии.

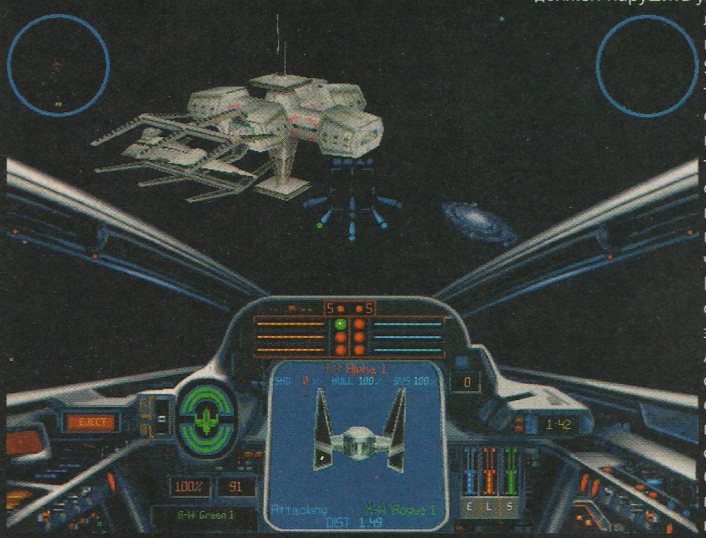
X-WING vs. TIE FIGHTER: BALANCE OF POWER



Жанр: Космический симулятор
Издатель: LucasArts
Платформа: PC
Выход: Декабрь 1997 года

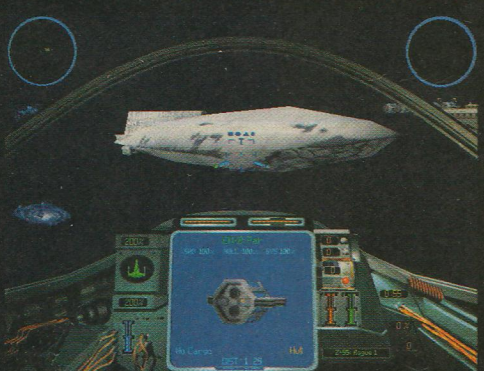
Идея о серии космических симуляторов, основанных на сюжете фильма «Звездные Войны», в принципе, была закономерностью. Кому же из поклонников фильма, которых в мире проживает несколько миллионов, не захочется самому оказаться за штурвалом красивого истребителя? И компания LucasArts, в который раз за историю своего существования, подарила всем настоящую радость вместе с X-Wing, а потом и с Tie Fighter – игрушках просто гениальных и технически великолепно исполненных, что особенно характерно для второй, чья SVGA-версия даже сейчас выглядит лучше, чем многие современные космические симуляторы.

Популярность игр была крайне высока, но время диктует свои условия, и на волне Doom'овского deathmatch для идеального варианта стала необходима поддержка многопользовательской игры. LucasArts последовала желаниям игроков, начав работу над **X-Wing vs. Tie Fighter,** поначалу собираясь просто добавить в игру multiplayer. Однако затея эта выросла в нечто значительно большее, во-первых, из-за того, что разработчики решили «слегка» модернизировать графику до полного совершенства, а во-вторых, потому, что игровая пресса настолько раздула значимость этого события, что многие поклонники серии решили, что создается абсолютно новая игра.

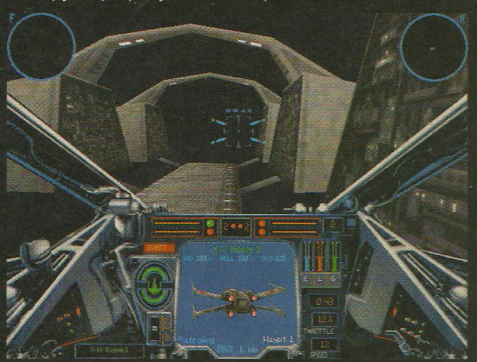


Конечно, старой **XvT** назвать было нельзя, но все же настоящей игры из этого проекта разработчики делать не собирались. Они просто доработали графику, добавили возможность игры по сети, придумали множество видов и вариантов баталий, но забыли о духе игры, об атмосфере, которая присутствовала во всех прошлых сериях. Результат оказался не слишком хорош. Все приняли add-on за полноценный продукт и были, конечно, разочарованы. Это говоря на отвлеченные темы можно кричать, что анимационные вставки только мешают самому процессу, а вот исчезли они из **XvT** – и народ сразу взвыл: «Нас обманули!» Но не стоит огорчаться – LucasArts всегда исправляет свои ошибки, и нас все-таки ждет еще одна встреча с настоящим X-Wing и Tie Fighter. Готовится диск с полноценной кампанией для **XvT.**

Все критики первого варианта игры могут успокоиться – это то, каким **XvT** должен был быть с самого начала. Имеется сюжетная линия, полновесная настоящая кампания для каждой из сторон, включающая в себя около сорока миссий, а также поддержка для многопользовательских баталий с новыми режимами и сценариями. Имеются даже всеми любимые стильные анимационные фрагменты, повествующие о битвах в далекой-далекой Галактике. Империи удалось построить огромный боевой корабль, который должен нарушить уже достаточно долго колеблющийся от одной стороны к другой баланс силы. Super Star Destroyer должен уничтожить крупнейшую повстанческую космическую верфь, чтобы подорвать источник военной силы. Насколько я понимаю, сюжет игры основан на событиях, произошедших после окончания трилогии «Звездные Войны», когда набирающая силу Новая Республика, созданная Повстанческим Альянсом, боролась с уже слабеющей, но все еще очень мощной армией Империи. Принцип развития сюжета вам знаком – о событиях вы будете узнавать при желании из брифингов на базе и из редких, но очень сочных мультиков. Чтобы не совсем нарушить Баланс Сил, разработчики игры решили все же дать Повстанцам еще один вид истребителя – знакомый всем B-Wing, который, если помните, и в первом X-Wing появился не сразу, а только в специальном add-on. Картинки, добытые нами, в основном и показывают все прелести этой машины. Однако это не единственное дополнение к «новой комплектации». За полгода, проведенные за созерцанием финальной версии игры, у разработчиков возникло несколько идей по модернизации искусственного интеллекта, тем более что теперь **XvT** становится в значительно большей мере ориентированным на одиночную игру. Totally Games и Ларри Холланд гарантируют, что поведение противника станет непредсказуемым, компьютер будет учиться тактике борьбы вместе с вами, подстраиваясь под ваши способности. Таким образом, игра никогда не должна стать слишком сложной или слишком простой. Но в этом нам еще предстоит убедиться.



В графику также внесены некоторые изменения, которые скорее можно назвать просто «косметическим ремонтом». А именно: внесена поддержка 3Dfx Voodoo и Voodoo Rush (это новый вариант популярной карты, на которой, помимо собственно акселератора, имеется еще и обычный графический чип). Вообще-то патч для оригинальной версии **XvT** уже давно вышел, но в новом варианте поддержка 3Dfx поможет создать более красивую и быструю графику, так как прошлый патч оказался не слишком хорош и немного глючил.

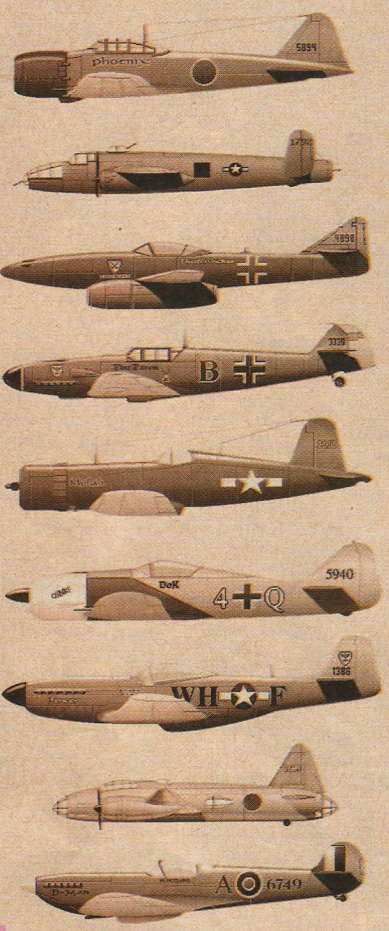


Любители многопользовательских баталий также не будут Разочарованы – для них предусмотрено немало новшеств. Например, будет введена возможность командных боев 4*4 на совершенно новых аренах, а все миссии, составляющие хребет основной кампании, также доступны для Multiplayer. Super Star Destroyer – весьма серьезное и крупное судно, так что его значительно проще будет побороть ввосьмером. Имперцам же с такой командой запросто можно разгромить все повстанческие верфи. Если же среди вас найдутся любители поиграть с незнакомыми людьми через Internet, то поддержка Balance of Power будет на Microsoft Gaming Zone на www.zone.com (эта служба, кстати, заполучила чуть ли не все новейшие многопользовательские игрушки. И здесь Microsoft стремится быть первой). Поиграть можно совершенно бесплатно.

Полагаю, что нас всех ждет очень хорошее времяпрепровождение вместе с **Balance of Power** – ведь это именно та игра, которую мы очень давно ждали и которую надеялись получить вместе с **XvT.** Что ж, получим ее вдобавок. Остается лишь заметить, что цена на дополнительный диск будет невысокой, а сам он выйдет, может быть, уже к тому времени, как вы будете читать эти строки.

AIR WARRIOR III

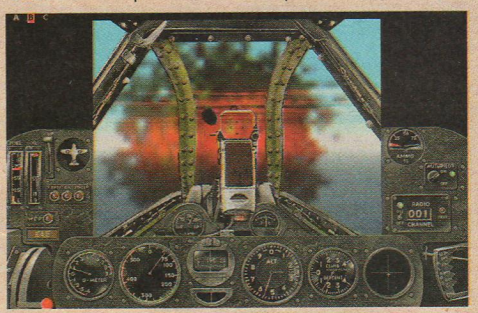
Жанр: Adventure
Издатель: LucasArts
Платформа: PC
Выход: Начало 1998 года



Air Warrior является самым лучшим многопользовательским авиасимулятором всех времен и народов, что наглядно подтверждает его прочное лидирующее положение в небесах на протяжении уже почти десяти лет. Понятно, что он не очень известен у нас в России – здесь пока многопользовательские игры только приживаются, – но вот на родине в них играют уже достаточно давно.

Честно говоря, трудно сказать, что движет авторами в их желании сделать третью часть знаменитого авиасимулятора. Вроде как вторая не так уж на данный момент и стара (во всяком случае, время, прошедшее со времени ее выхода, ни в какое сравнение не идет с временным отрезком между первыми двумя частями) и вовсю играется любителями полетать в сети. Более того, кроме новых миссий в ней не обещает появиться практически ничего особо нового и революционного. Скорее **Air Warrior III** стоит рассматривать как дополнительный набор миссий и самолетов ко второму.

Хотя сейчас говорить что-то точно – трудно, так как разработка держится в большом секрете. Очевидно, основные изменения коснутся графики игры. До сих пор даже во втором **Air Warrior** графика была предельно проста. Это вызывало нарекания некоторых любителей ре-



ализма и бурную радость необеспеченных летчиков, так как игра шла вполне хорошо даже на 486 машине. В конце концов, народ хочет летать, а не пейзажами любоваться... Но теперь можно будет делать и то и другое. Что все же едва ли может являться серьезной причиной для выпуска новой серии. Видимо, просто захотелось авторам стрясти с игры еще немного денег...

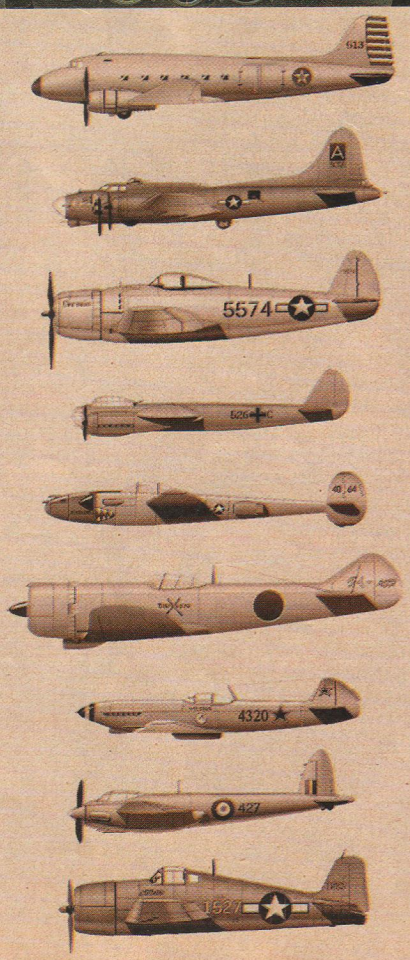
Итак, как уже было сказано, **Air Warrior III** – это, в первую очередь, сетевая игра для пользователей Интернета. Это не значит, что в игре нет однопользовательских миссий – напротив, их тут очень даже много, да и компьютерный AI весьма силен, но все это сделано в основном для того, чтобы виртуальные летчики могли тренироваться и не терять форму в трудные дни отлучения от модема и интернетовской свя-

зи, во время переездов, перелетов, а также снежных бурь и обрывов телефонных проводов. Как следует натренировавшись в одиночных миссиях, летчики врубают модем, идут на связь и начинают воевать в мощных воздушных баталиях, рассчитанных на огромное количество участников – до 120 человек.

В этих баталиях у каждого игрока есть своя конкретная цель, к выполнению которой он стремится. Историческая подоплека игры – Вторая Мировая война. Летаете вы, соответственно, на винтовых самолетах тех времен, что вполне логично и удобно для многопользовательских игр – тут интереснее стрелять друг в друга из приваренного к носу пулемета, чем ловить врагов на радаре и сшибать ракетой. Да и едва ли в современном бою можно найти до 120 летающих одновременно самолетов, а вот в былые годы считалось, что чем больше – тем лучше.

В третьей части появились новые самолеты, японские истребители Nakajama Ki-43 и Mitsubishi A6M2, бомбардировщик Aichi D3A1 и торпедоносец летучий Kakajima B5N. Для редактирования миссий можно пользоваться редактором из второй части.

Одним из главных нововведений станет поддержка 3D-акселераторов, что приведет к упомянутому повышению качества графики. Пока неизвестно, будет ли **Air Warrior III** совместим со второй частью, то есть смогут ли в одних и тех же битвах участвовать летчики на слабых и мощных компьютерах. Скорее всего, нет, и это очень не радует. Как бы при таком подходе замечательный старый симулятор не потерял своих интернетовских позиций из-за раскола в кругу его поклонников на обладателей 3D-акселераторов и мощных «Пентиумов» и летчиков, техникой обделенных.



Звоните!
Мы всегда предложим
Вам лучшие цены

MATCH
PRICE

MPC CLUB
Мультимедиа Клуб
ЭКСПЕРТЫ В МУЛЬТИМЕДИА

Москва: (095) 158-5386
943-9293, 943-9290
Тюменский ЦУМ:
(3452) 361-460
м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2
E-Mail: azazello@online.ru,
azazello@mpcclub.msk.su
BBS/FTP: 201-5115, 201-4339
(24 часа, 28800)

COMPUTERS · DIGITAL VIDEO · DIGITAL AUDIO · 3D GRAPHICS · VIRTUAL REALITY · MULTIMEDIA

Чистый звук

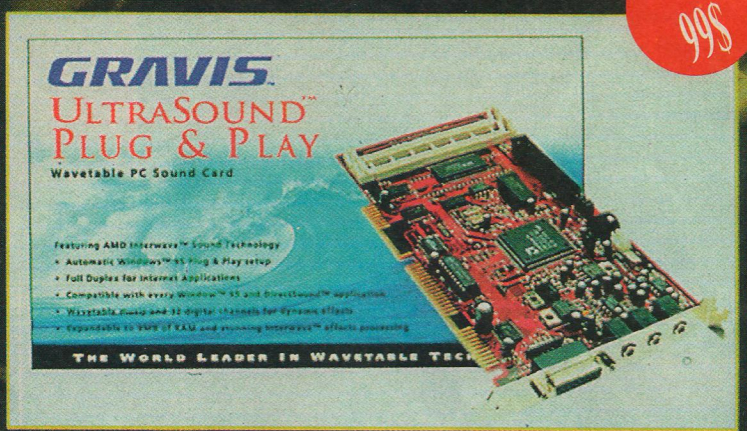
качественные 16-битные конвертеры и хорошо продуманная конструкция обеспечивают отношения сигнал/шум >85 дБ, что гарантирует отсутствие дополнительных шумов и помех при воспроизведении музыки и цифрового аудио

Мощный синтезатор, сэмпл-плеер и DSP

32-голосый синтезатор AMD InterWave и технология динамической загрузки музыкальных инструментов (1Мбайт GM/GS ROM, до 8 Мбайт RAM) позволяют использовать разнообразные звуковые библиотеки объемом от 6 до 18 Мбайт в DOS и Windows, что дает отличное качество MIDI-музыки. Встроенный DSP процессор работает с эффектами типа ревербератор или хорус.

Все познается в сравнении...

НОВАЯ ЦЕНА 99$



...так стоит выбирать лучшее.

#1 для игр и мультимедиа!

стандарт UltraSound гарантирует высочайшее качество музыки и реальный 16-битный звук/спец. эффекты в играх и мультимедиа программах. Поддерживаются также режимы Sound Blaster, GM/GS, Roland SC-1/MT-32, InterWave.

Обилие дополнительных функций

режим полного дуплекса для одновременной записи/воспроизведения аудио – в программах многоканальной записи и сведения или в Internet; скоростной игровой порт и MIDI-интерфейс; поддержка электретных и конденсаторных микрофонов; великолепное ПО на CD и надежные драйверы (v2.0).

Только у авторизированных дилеров

гарантия 1 год и инструкция на русском языке

Windows 95 READY

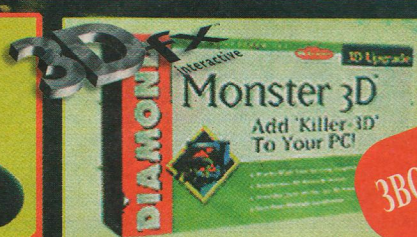
Windows NT READY

MULTIMEDIA STUDIO · SAMPLE CDS PRODUCTION · TEST LABS · PROMOTION · ADVERTISING · WWW · CONSULTING

THRUSTMASTER · CH PRODUCTS · ADVANCED GRAVIS · ACT Laboratories

• Уникальный ассортимент • Постоянный склад •
• Это должно быть и в вашем салоне •

НОВАЯ ДИЛЛЕРСКАЯ ПРОГРАММА



ЗВОНИТЕ

Сенсация 1997 года! Трехмерный акселератор на основе процессора 3Dfx (добавляется к любой графической плате), без которого уже не стоит играть в новые игры. Впечатляющая графика и анимация, визуальные спец. эффекты и 60 кадров/с при 16/24-разрядной цветовой палитре... даже на Pentium 75 (а 200 MMX будет еще лучше).

Дистрибуция широкого спектра компьютерного и мультимедийного оборудования
Системная интеграция

ЗВОНИТЕ

MGA Mystique 220
MGA Millenium II
Matrox M3D (PowerVR)
Rainbow Runner Studio

Наши партнеры:

Москва

"Формоза" (м. Китай-город) 917-0125 • **"Компьютерный мир"** (м. Тургеневская) 921-5826 • **"Глэдис"** (м. ВДНХ) 974-6005 • **"Новолайн"** (м. Авиамоторная) 273-8948 • **"R-Style"** (м. Отрадное) 903-6729, 903-6714 • **"Slami"** (м. Маяковская) 209-7450 • **"Все для дома"** (м. Китай-город) 200-3118 • **"ИгаЛакс"** (м. Петровско-Разумовская) 489-1336 • **"Маркс"** (м. Полежаевская) 195-6983 • **"Диал-Электроникс"** (м. Китай-город) 916-0046 • "Астроваз-Информатик" (ВДНХ) 181-9970, **"Битман"** (м. Отрадное) 903-6818 • **"GameLand"** (м. Проспект мира) 288-3218, (м. Арбатская) 967-1674

Региональные

"Астерия Клуб" (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • **"КО-Систем"** (г. Уфа) (3472) 530-561 • **"Комплекс Про"** (г. Томск) (3822) 259-522 • **"O'Key"** (г. Краснодар) (8612) 547-443 • **"Комспек"** (г. Екатеринбург) (3432) 499-196 • **"Player Club"** (г. Волгоград) (8442) 344-268 • **"ДИ&К"** (г. Ростов) (8632)527-573 • **"Велгас"** (г. Новосибирск) (3832) 216-164

*Некоторые модели доступны только под заказ.
** Конфигурация определяется в соответствии с пожеланиями клиента.

Наши специалисты осуществляют настройку и upgrade компьютеров.

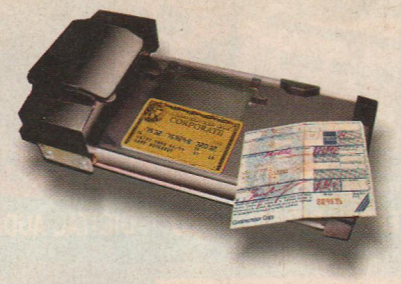
Мультимедиа Дайджест
HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST
— лучший источник информации о новых технологиях:
мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!

Все названия и торговые марки являются собственностью соответствующих компаний.

n*

Количество розничных точек, управляемых этой системой, может достигать трех десятков.

На каждом рабочем месте продавца, кладовщика, товароведа внедрена система штрихового кодирования.



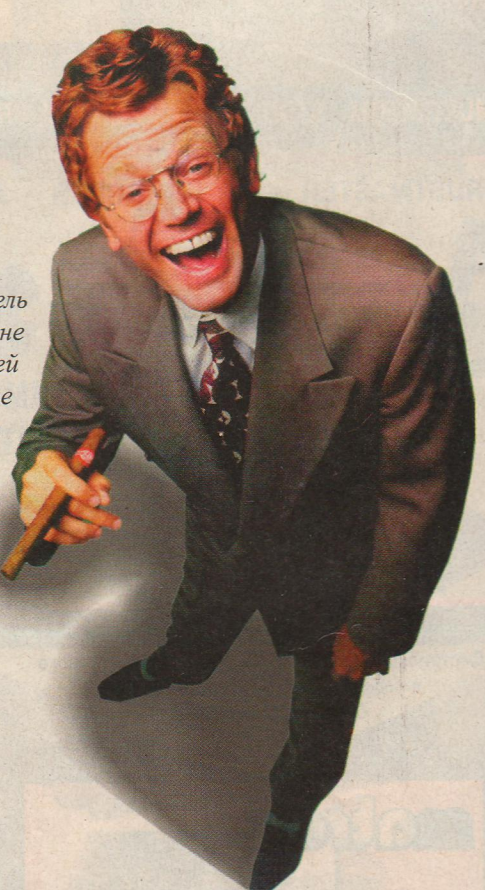
Система обеспечивает полный контроль за движением безналичных и наличных денег.

Кассовый аппарат отделен от системы учета, что позволяет сэкономить до $5000 с каждого терминала.

Рабочие терминалы сотрудников основаны на базе недорогих персональных компьютеров.

Обмен данными с центральным сервером может осуществляться посредством локальной сети, модема или через Интернет.

Руководитель предприятия, где бы он не находился, обладает всей информацией в режиме реального времени и полностью контролирует ситуацию.



Оптима 4 – система программных средств для управления компанией, занимающейся розничной и оптовой торговлей, имеющей разветвленную сеть магазинов, отдаленных офисов и складов. Система прошла полное тестирование и успешно работает на предприятиях и в филиалах в разных городах России и за рубежом.

• При правильной организации работы существенное снижение товарных запасов (на 20%-60%). • Уменьшение количества людей осуществляющих заказы до 1-2 человек. • Строгий контроль всех аспектов товарной и финансовой деятельности фирмы. • Оперативная информация о всех операциях (товарных и финансовых) во всех филиалах фирмы независимо от местоположения (районы, города, страны), задержка до 10 мин. • Оперативная информация о продажах в магазинах. • Все операции документируются (нельзя изменить сумму на счете, товар в узле, цену без сопроводительного документа). • Легко настраиваемая отчетность. • Простая работа с большим количеством наименований (до 10 000). • Различные уровни доступа пользователей к данным. • Отсутствие необходимости закрывать магазин на инвентаризацию и учет. • Дешевизна консольных компьютеров по сравнению с POS-терминалами (IPC – 10000$, наш вариант: касса 400$, компьютер 700$, сканер 200$). • Для обмена данными между филиалами достаточно обычной телефонной линии.

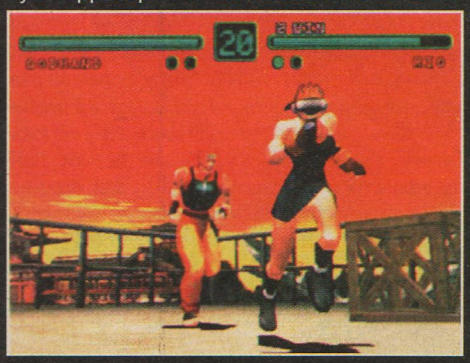
Optima IV

Тел.: (095) 290-7612, факс: (095) 125-0211,
e-mail: common@gameland.ru
Internet site: http://www.gameland.ru/optima4

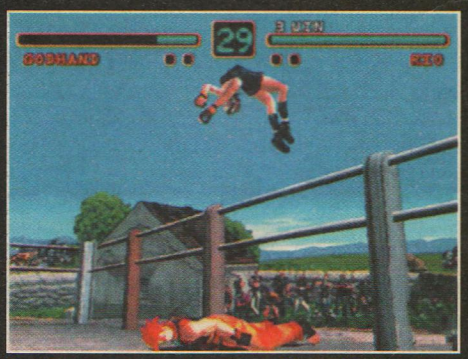
EHRGEIZ

Жанр: Трехмерные поединки
Издатель: Namco/Square
Платформа: Игровые автоматы, Sony PlayStation
Выход: Середина 1998 года

Борьба между двумя самыми «модными» издательскими домами Японии, Square и Sega, приобретает все большую остроту. Тем временем как Sega посягает на традиционно Square'овскую территорию классических RPG со своими двумя проектами Panzer Dragoon Saga и Shining Force 3 (кстати, выход четырехдискового Dragoon'а случится день в день в годовщину выхода седьмой Final Fantasy), Square решила на равных побороться с лидером в жанре трехмерных драк, причем также на его собственной территории – в залах игровых автоматов. Оружием для этого выступает их новый проект **Ehrgeiz,** а средством достижения цели – давний конкурент Sega, компания Namco, которая и займется распространением этого неординарного продукта по всему миру. Сравнения же с Dragoon'ом напрашиваются сами собой. Не только эти две игры берут свое начало в соответствующей продукции друг друга, дополняя их новыми интересными идеями, но и их названия, такие непонятные, являются ничем иным, как обычными словами на немецком языке.



Ehrgeiz, что можно перевести с немецкого как «амбиция», действительно является одним из самых амбициозных проектов Square за последнее время. Нельзя сказать, что до этого компания драк не делала, но ни одной из них так и не удалось наделать шума за пределами страниц профессиональных игровых журналов. Они либо были слишком стильными, как Tobal, либо слишком нестандартными, как Bushido Blade. Тем не менее, эти произведения послужили тому, что мы стали всерьез воспринимать Square как производителя достойных драк.



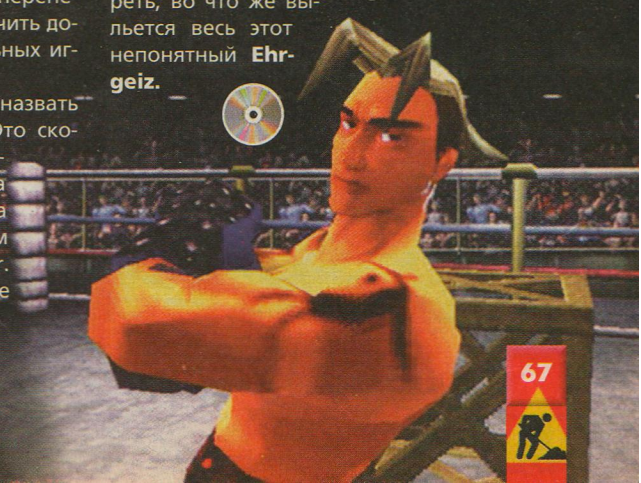
И возможно, с выходом **Ehrgeiz** час этой компании на новом для себя поприще наконец-то настанет.

Разработкой игры, которая привлекла к себе огромное внимание на прошедшей этой осенью японской выставке игровых автоматов, занимается команда Dream Factory, чей Tobal 2 до сих пор считается самой технически совершенной игрой на PlayStation. Но в этот раз для завоевания нового рынка Square решила воспользоваться разработанной Namco системой, которая хотя и имеет в своей основе 32-битную игровую приставку от Sony, но все-таки несколько ее превосходит по скорости обработки графики. В результате, как и первая игра на этом аппарате, Tekken 3, **Ehrgeiz** будет выглядеть несколько лучше своих собратьев на PlayStation, что намного повысит ее шансы завоевать поклонников в залах игровых автоматов. С другой стороны, схожесть архитектуры позволит ее создателям впоследствии безболезненно перенести ее на домашний аппарат и получить достойную популярность среди остальных игроков.

Саму же игру вряд ли можно назвать стандартной трехмерной дракой. Это скорее уже смесь двух жанров – стрелялки и собственно поединка один на один. Если смотреть на нее как на драку, то можно сказать, что многим она напомнит третий Virtua Fighter. Те же нестандартные трехмерные арены и та же свобода перемещения в 3D. Только вот арены стали более «интерактивными» со многими предметами и специальными приспособлениями для ведения боя, да и игрокам теперь дана полная свобода перемещения по рингу, не ограниченная простым отходом вбок. Во время поединка герои смогут воспользоваться в бою всеми подвернувшимися под руку предметами, используя их как для атак, так и для защиты от нападения. Кроме

этого у каждого бойца имеется своеобразное оружие, которое уже наводит на ассоциации с трехмерными стрелялками от третьего лица типа Tomb Raider. Честно говоря, что-то подобное уже было однажды продемонстрировано в одном из сеговских хитов прошлого года, Virtual On. Но в этом случае на арене встречаются уже не пара роботов с ограниченным числом атак и контратак, а полноценные бойцы с полным спектром движений и приемов. А все вместе это может дать нам игру, которую действительно будет не с чем сравнить. В дизайне персонажей Dream Factory в этот раз решила отказаться от своего «мирного» подхода, продемонстрированного в том же Tobal. Теперь все герои, если так можно выразиться, натеккенены до безобразия, но все же достаточно оригинальны, чтобы не спутать их с героями из серии игр Namco.

Но на пути к успеху у игры все-таки имеется несколько препятствий. Первое и самое главное, это все-таки чрезмерная оригинальность игры. После нескольких лет стандартных поединков один на один включение в игру использования огнестрельного оружия сможет оттолкнуть некоторых игроков от этого многообещающего продукта. Второе, это небывалая конкуренция в этом жанре, которая как раз и не позволила предыдущим играм этой команды добиться значительного успеха. Но, будем надеется, что в этот раз у Square все получится и игроки уже смогут достойно оценить плоды усилий создателей этой игры. А пока остается лишь дождаться следующего года и посмотреть, во что же выльется весь этот непонятный **Ehrgeiz.**

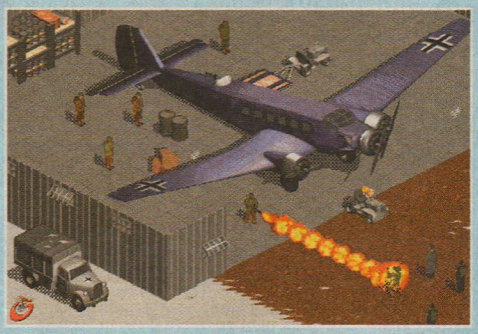


SOLDIERS AT WAR

Жанр: Пошаговая стратегия
Издатель: SSI
Платформа: PC
Выход: Конец 1997 года

В самом ближайшем будущем Strategic Simulations, Inc. обещает представить на суд игровой общественности новую стратегию, которая, продолжая приятную традицию, толкует события Второй мировой войны таким образом, что о каком-либо участии в ней страны нашего обитания попросту забывается. Впрочем, если вас не слишком терзает чувство обиды за державу и вы являетесь поклонником пошаговых игр, то **Soldiers at War,** в которой, по обещаниям SSI, должны объединиться достоинства Jagged Alliance и X-COMa, сможет доставить продолжительное удовольствие.

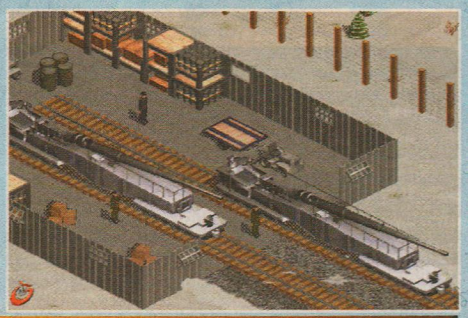
Итак, цель – провести восьмерых наемников через ад и пламя пятнадцати различных сценариев. Начав операции в северной Африке во главе оравы желторотых салаг, пройдя сыпучие пески и холодные ночи знойной пустыни, повоевав в Италии, а затем на берегах Нормандии, вы попадаете наконец в самое сердце третьего Рейха, командуя к этому



времени сплоченным отрядом крутых десантников. Кроме основной сюжетной линии в игру встроено пятнадцать специальных миссий, а также прилагается редактор сценариев, позволяющий как использовать существующие карты местности, так и создавать свои собственные. Реализован режим игры по модему, LAN и через Интернет.

Очень приятно, что в SSI постарались при моделировании солдат. Ожидается, что они

будут двигаться как нельзя более реалистично (на каждого приходится порядка 25 MB анимации), смогут производить более 40 различных действий (к примеру, залезть в разбитый танк и извлечь оттуда пулемет) и использовать такие виды оружия, как базуки, панцерфаусты и огнеметы. Кстати, как оружие, так и производимый им эффект приближены к реальности, поэтому не ждите слишком точных попаданий – у этой игры есть свои претензии.



BurnOut

Жанр: Гоночный симулятор
Издатель: Bethesda Softworks
Платформа: PC
Выход: Ноябрь 1997 года

После того, как Bethesda применила свою графическую технологию Xngine в довольно удачном симуляторе X-Car, компания решила не останавливаться на достигнутом и сделать еще одну игру в этом же жанре, назвав ее **Burnout.** Как обычно, издатель обещает «абсолютно реалистичное исполнение» (хотя в X-Car я лично ничего нового и оригинального не увидел), но главное достоинство игры, как мне кажется, не в этом.

Среди 20 машин, предлагаемых игроку, будут практически все модели - начиная от классических и заканчивая современными. Этот «собирательный элемент» обещает принести игре успех. Так уж сложилось, что в гоночном симуляторе или все машины суперсовременные и мало отличаются друг от друга (все они одинаково быстрые и маневренные), или старенькие, вызывающие лишь ностальгию (или зевоту) у игроков. Но в **Burnout** будут и те, и другие, так что скучно не будет.

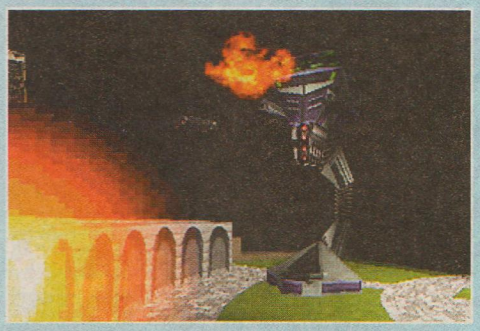
Как и в X-Car, вы сможете изменить практически все в железном друге. Но эта функция значительно усовершенствована. К игре будут приложены «рабочие» показатели реальных машин, изучив которые, можно будет смело приступать к моделированию собственного автомобиля. 20 трасс, разработанных с учетом высоты, погодных условий и даже особенностей самих дорожек (не все они одинаковые, как оказывается), позволят гонщикам в полной мере насладиться истинно высокой скоростью и «звериной» мощью своих машин.

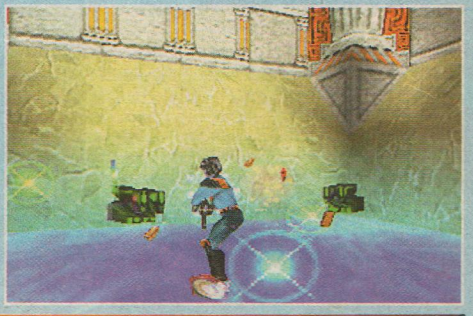
Остается лишь упомянуть, что вы сможете играть в **Burnout** в Интернете, по другим сетям, а также с другим отважным гонщиком по модему.

ReBoot

Жанр: Action
Издатель: Electronic Arts
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Январь 1998 года

В скором времени мы сможем познакомиться с типичным примером того, как игры, делающиеся по мотивам мультфильма, становятся лучше самого мультфильма. Electronic Arts приступила к финальному этапу создания игры **ReBoot.** Сюжет вполне типичен для мультфильма. В игре вы будете Бобом, защитником города Мейнфрейм (Mainframe). Город же придется защитить от ужасного Мегабайта (Megabyte), который занимается созданием компьютерных вирусов, катастрофически опасных для города. Естественно, вы все это безобразие должны прекратить, а претворению вашего благородного замысла в дело будут мешать другие прислужники Мегабайта, который, как известно, не лыком шит. Разные роботы, летающие танки и прочие элементы больного сознания будут неожиданным образом пытаться уничтожить вашего героя. Но Боб тоже не так прост – он летает на своем виртуальном скейтборде от уровня к уровню (благо в игре их всего 21 штука). В процессе игры вам будут помогать видеоролики, источники которых разбросаны по всему городу. В общем, нетрудно догадаться, что игра представляет собой яркий образец жанра action, поэтому в ней придется много стрелять, летать и совершать кучу разных ненужных поступков, чтобы защитить справедливость и наказать зло. Одним из самых главных плюсов игры **ReBoot** будет отнюдь не сюжет, а полная трехмерность игры, которую будут обеспечивать много-много веселых полигончиков.





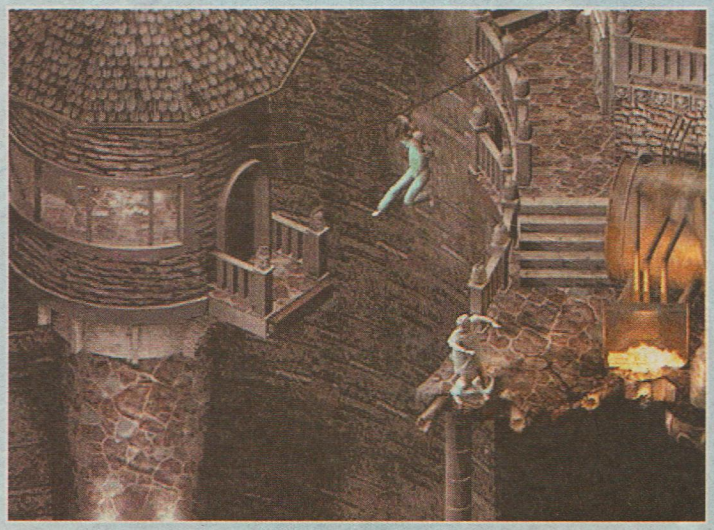
Sanitarium

Жанр: Adventure
Издатель: ASC Games
Платформа: PC
Выход: 1998 год

Представьте себе, что однажды утром вы нехотя открываете глаза. Дотрагиваетесь руками до своего лица и... чувствуете, что оно обмотано бинтами. Вспоминаете, что вчера вроде бы не участвовали в потасовке, сверху вроде ничего не падало и Хэллоуин прошел уже месяц назад, так что с лицом все должно быть в порядке. Через некоторое время вы начинаете понимать, что всего-навсего превратились в мумию и лежите себе в предназначенном для нее (мумии то есть) месте. Да к тому же вы не знаете, как вести себя мумии (то есть вам) в подобной ситуации. Только больно уж хочется снова стать человеком.

Sanitarium – загадочное приключение, в котором главной загадкой являетесь вы. Ваша цель – разобраться, в чем причина таких «беспорядков» и что за ад творится вокруг. У вас нет никаких «вспомогательных инструментов», чтобы решить проблему, нет и самого необходимого – информации. Постепенно все начинает вставать на свои места, и к своему ужасу вы понимаете, что на карту поставлено гораздо большее, чем ваша жизнь...

Вот такое интригующее начало будет у этой трилогии (игра планируется в трех частях). В графическом оформлении не ожидается ничего нового. В **Sanitarium** будет использована так называемая «безкрышевая» технология (то есть вы видите все, что происходит в помещении, не заходя в него), чтобы игроки могли созерцать всю окружающую панораму. К каждой сцене будет придумано оригинальное звуковое сопровождение. Игра выйдет не так уж скоро, так что у вас еще есть время подумать, кто же вы такие на самом деле. Чтобы быть готовым ко всему...



FIGHTING CUP

Жанр: Файтинг
Издатель: Imagineer
Платформа: Nintendo 64
Выход: Зима 1998 года

Файтинги должны измениться. И изменить их должны мы!» – видимо, так рассуждали разработчики **Fighting Cup,** когда решили сделать новую игрушку. Действительно, среди трехмерных драк за последние пару лет не наметилось ни малейшего продвижения вперед по сравнению с классическими примерами приставочных файтингов. Есть, конечно, Virtua Fighter 3, но он пока от нас так далек, да и к тому же не является такой уж революцией.

То, что решили сделать в Imagineer, пусть и намного скромнее, чем VF3, но зато действительно значительно «продвинутее» в смысле игровой механики. Самая основная особенность новой игры заключается в крайне необычной системе подсчета очков. Обычно этот подсчет осуществляется просто полоской над головой каждого бойца, означающей его жизнь. Здесь же для победы в каждом раунде необходимо набрать определенное количество очков, сделав это с помощью обычных ударов (тогда их придется наносить очень много раз), спецприемов или же просто одной-двух удачных комб. Каждое ваше движение и удар оцениваются и в зависимости от этого вашему бойцу начисляются очки. Вдобавок к этому в игре крайне непривычное для N64 управление. Совершенно не используется мини-джойстик, а управление персонажами осуществляется исключительно с джойпада (то есть управление почти идентично аналогам с PLayStation). Это очень интересно, однако пока непонятно, насколько такое управление будет удобным.

Графика должна не посрамить чести приставки и оказаться весьма недурственной. Однако ничего точно пока не скажешь. Нужно увидеть, как все это двигается и как играется, чтобы понять, насколько хороша или плоха игрушка. Игра выйдет зимой в Японии, и в зависимости от того, будет ли она иметь там успех, может быть , будет переведена на американский формат (таких приставок в России больше всего).

GASP

Жанр: Файтинг
Издатель: Konami
Платформа: Nintendo 64
Выход: Март 1998 года

Ну вот, Nintendo, наконец, начала справляться с недостатком игр разных жанров на своей платформе. Постепенно все новые и новые команды разработчиков начинают создавать игрушки, что нас, игроков, очень радует.

До сих пор борьба за право называться королем файтингов шла между приставками от Sony и Sega с Toshinden и Tekken с одной стороны и великой Virtua Fighter с другой. Теперь, похоже, и 64 бита приставки N64 решили включиться в это сражение. И необходимые условия для победы у нее имеются. **GASP** – новый файтинг от Konami, обещает стать одним из первых гвоздей в крышку гроба Toshinden. А все благодаря применению новых графических технологий, которые являются «чисто нинтендовскими». Например, это нанесение теней в реальном времени, множество трехмерных объектов на сцене, даже настоящий полигональный снег, идущий во время боя. Бойцы довольно крупные, владеют множеством приемов и даже подвержены изменению. Игра, скорее всего, выйдет на 64DD, поэтому вы сможете создавать в ней своих собственных бойцов.

Как будет построен редактор, пока неизвестно; вообще, тайной окружено все, что каким-то образом связано с 64DD, однако можно определенно сказать, что такого еще нигде не было, и в каком бы виде ни предстал перед нами этот редактор – это все равно новинка.

Konami не очень любит распространяться о проектах, работа над которыми еще только началась, поэтому информации еще очень мало. Например, в демоверсии, выставленной фирмой на Токийской выставке электронных развлечений, было доступно всего три персонажа, и на основе того, что можно было там увидеть, какого-либо определенного мнения об игрушке сложиться не могло. Но времени еще много, быть может Konami сумеет показать нам достойный пример того, как нужно делать отличные драки.

Зовите!

PlayStation

TOWER XS

Rosco McQueen

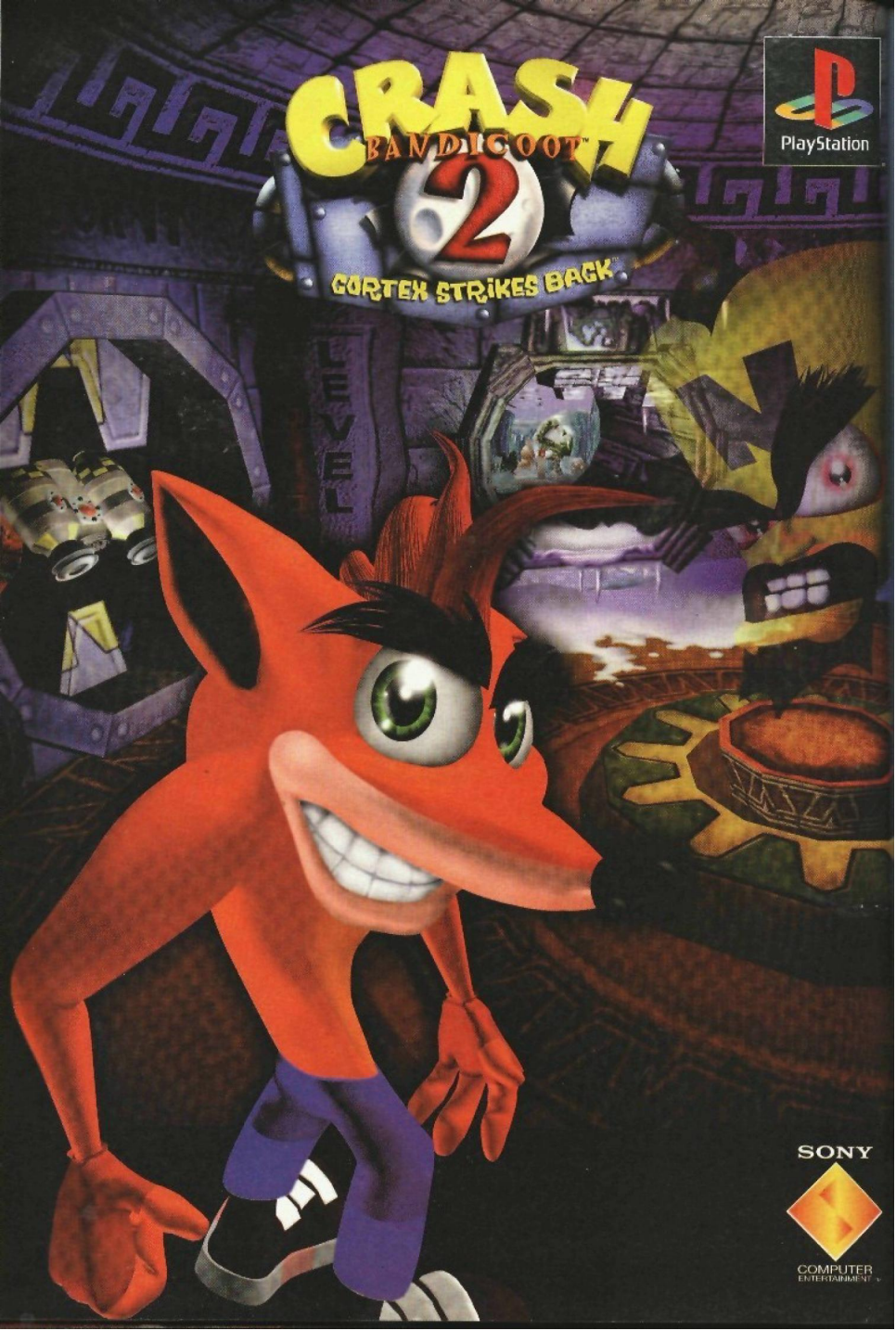
Роботы атакуют жителей города, сжигая все на своем пути, и сумасшедший Сильвестр пытается разрушить самый большой небоскреб TOWER XS. Сможет ли наш герой остановить эти разрушения или Сильвестру удастся сжечь небоскреб?

SONY

Зовите Rosco McQueen!

Великолепная трехмерная графика и крутой главный герой доставят вам удовольствие.

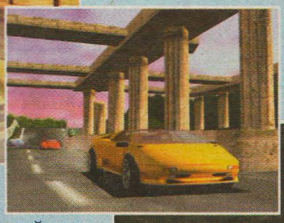
COMPUTER ENTERTAINMENT


CRASH
BANDICOOT
2
CORTEX STRIKES BACK
LEVEL
PlayStation
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

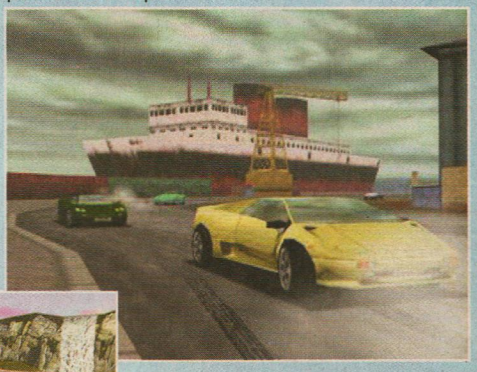
Lamborghini 64

Жанр: Автосимулятор
Издатель: Titus
Платформа: Nintendo 64
Выход: Декабрь 1997 года

Об этой игрушке мы услышали уже достаточно давно, но написать про нее до недавнего времени было просто невозможно. Разработчики не потрудились ни издать пресс-релиз, ни снабдить нас парой картинок, ни даже сказать что-либо кроме: «Это будет хит». Но, к счастью, теперь информация появилась.



Итак, **L64** действительно представляет из себя нечто, весьма достойное внимания. Прежде всего, из-за графики. Похоже, что последнее время все только и занимаются тем, что пытаются выжать максимум из приставки N64. Но границы использования ее новейшей технологии настолько широки, что лимит пока не достигнут. Об этом мы можем судить и по **L64.** Графика завораживающе реалистична, четка, почти без тумана (фирменного знака этой приставки), превосходит все последние разработки в этом жанре, такие как Top Gear Rally, не говоря уже о Mario Kart. Говоря о последней, вчетвером гонять можно, и никакого замедления не чувствуется (это создатели игры так говорят, но мы еще не в курсе). Пять режимов игры и «множество трасс» (конкретное количество не сообщается) должны сделать игру интересной как для поклонников аркадных гонок, так и для почитателей симуляторов. Ввиду того, что название игры происходит от знаменитой торговой марки спортивных автомобилей, звездой **L64** станет Lamborghini Diablo (один из «персонажей» Need for Speed), но будут иметься и другие экземпляры из автомира.



Поддерживается Rumble Pack. А чуть позже, после выхода 64DD, разработчики обещают выпустить слегка улучшенную версию игры с множеством новых трасс и, возможно, с их редактором.

Похоже, что **L64** действительно станет событием в мире приставочных гонок, тем более, что ждать его осталось совсем недолго.

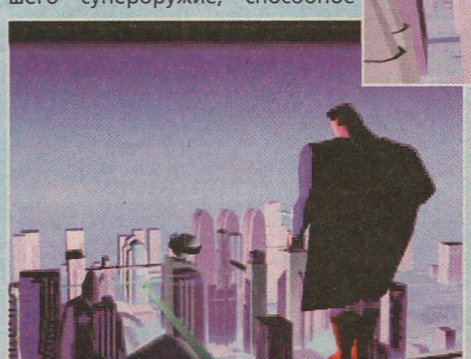
Superman 64

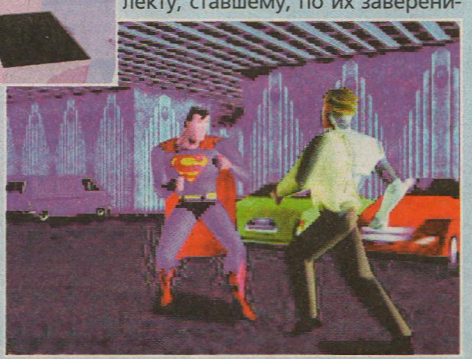
Жанр: Action
Издатель: Titus
Платформа: Nintendo 64
Выход: Декабрь 1997 года

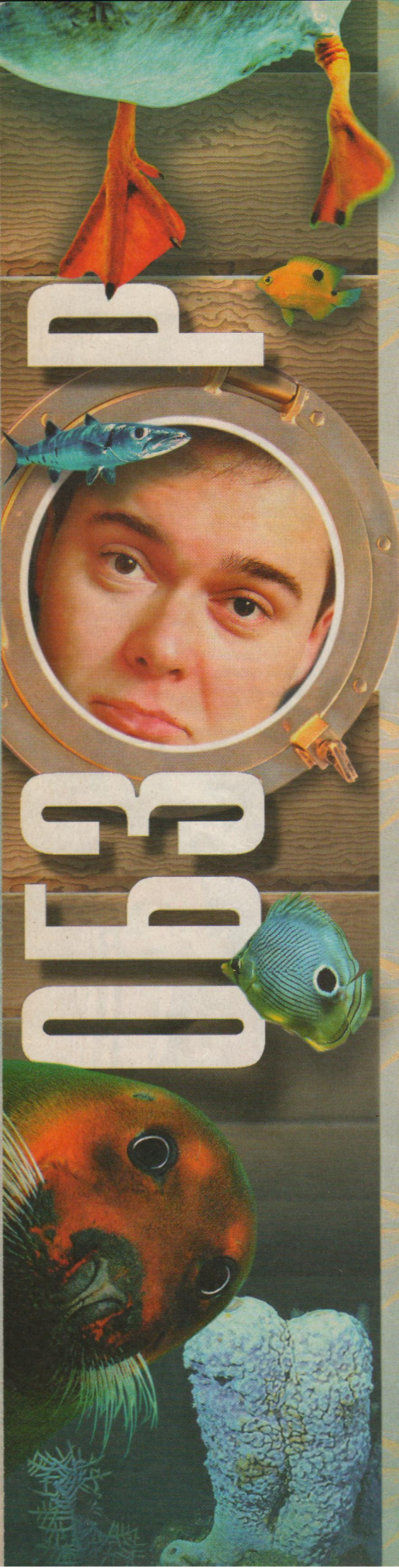
Всем нам известно, до какой степени в Америке любят всех, кто хоть на каплю отличается от среднестатистического человека, и что уж говорить об их обожаемом Супермене! Этого героя в Штатах знают абсолютно все благодаря хорошо налаженной рекламной кампании, куче комиксов, мультиков и фильмов. Ну а теперь пришло время и для компьютерной игры. И чтобы игра хорошо смотрелась на этом фоне поголовного обожания, решено ее тоже сделать красивой, интересной и захватывающей. Насчет красивости все ясно – приставка определена (хотя я, например, не стал бы так быстро скидывать PlayStaion со счетов). А разработчик и издатель Titus обещал сделать все остальное.

Нас ждет приключенческая игра с очень большим количеством чистого action. Супермену опять необходимо спасти мир, ну а по пути и свою девушку от маньяка, создавшего супероружие, способное уничтожить все живое. Ничего более оригинального ожидать не приходится. Игра полностью трехмерная, у нашего героя свобода передвижения, и его способность летать, слава Богу, никуда не убрали. Как это ни странно для приставки на картридже, разработчики обещают огромные миры с кучей полигонов и разными текстурами. В результате, правда, графика выглядит несколько более угловатой, чем ей вообще-то положено быть. Но зато размер уровней сильно увеличен.

Особое внимание разработчики уделяют искусственному интеллекту, ставшему, по их заверениям, по-настоящему умным. Аж до такой степени, что монстры, в случае если Супермен от них быстро убегает, способны не просто погнаться за ним, а сесть для этого в автомобиль. Признаться, это действительно воодушевляет хотя бы на то, чтобы взглянуть на игру на полке магазина. Кто знает – а вдруг будет интересно?







ОБЗОР

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

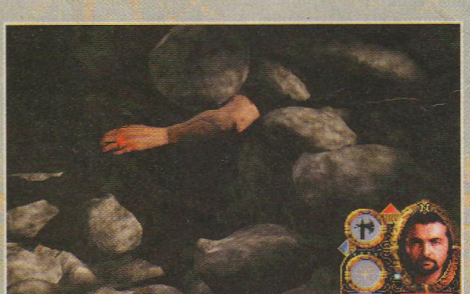
LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY

Жанр:	**3D RPG**
Издатель:	**Virgin**
Разработчик:	**Westwood Studios**
Платформа:	**PC**

Можно долго спорить о том, что влечет мотылька промозглым вечером на свет лампы. То ли неутоленное любопытство, ради которого он готов в очередной раз обжечь свои крылышки, то ли просто утилитарное желание еще разок погреть свое тщедушное тело, прежде чем отправиться дальше в зябкую ночь на поиски новых приключений. Полагаем, что подобные чувства обуревают и настоящего игрока, застывшего перед полной пестрых упаковок витриной игрового магазина. Всякий раз он невольно задумывается: «Поверить ли еще раз грандиозным, многократно слышанным обещаниям о замечательном продолжении отличного старого хита, видя, наконец, его долгожданное материальное воплощение в яркой коробке? Ведь сколько уже было разочарований! Или все же не портить воспоминания об удовольствии, полученном от первой части, и купить что-нибудь другое?». Но ослепительный свет (что мощной лампы, что профессиональной рекламы) действует, минуя мозг, непосредственно на подсознание. Мотыльков за такое «легкомыслие» упрекнуть трудно, а вот для игроманов – это, наверное, судьба. Купим, ох купим мы с вами и вторую, и пятую серии – ведь надежда всегда умирает последней...

Такие неожиданно грустные мысли посетили нас в ту минуту, когда мы, заполучив долгожданный **Lands of Lore: Guardians of Destiny (LoLG),** готовились запустить его на своей машине. Ведь о второй серии LoL мы

писали до этого уже дважды, каждый раз расхваливая, находя уместными все предлагаемые новинки, сюжет нам представлялся нетривиальным, техническое воплощение – отменным и так далее, и тому подобное. Одним словом, наши голоса не выбивались из общего хора. Заинтригованные друзья, читатели-поклонники RPG нетерпеливо тормошили вопросами: «Уже вышла? Нет... Ну когда же?». И вот теперь, когда это все-таки свершилось, чувство ответственности перед аудиторией «Страны Игр» навалилось всей тяжестью, сковав наши мысли и заставив так дрожать руки, что лишь с третьей попытки кое-как удалось засунуть CD-ROM в дисковод. Привод негромко заурчал, и мы стали с неподдельным ужасом ожидать появления первого видеоролика **LOL II.** А вдруг...? А вдруг Westwood нас все-таки подвел, схалтурил, напортачил. Как нам тогда смотреть в глаза обманутым знакомым и незнакомым геймерам, что делать, чем оправдаться? Но



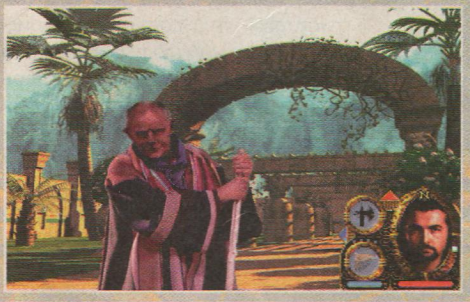
– стоп! Времени для самобичевания больше нет – действие уже начинается...

Предваряющий инсталляцию «шикарный» видеофрагмент, сделанный с использованием технологии motion capture, отлично стилизованные и озвученные мастера установки, тщательно выверенные лаконичные детали из знакомого по первой части мира показались нам верным признаком того, что производители очень старались. Тем более что времени у них хватало – выход **LoLG** задержался от первоначальной даты на год. С момента же выхода LoL I прошло года четыре, и тем, кто подзабыл, о чем шла речь, напомним две вещи. Первое и, пожалуй, основное. Сюжет. «Все смешалось в доме Облонских». Добрые силы ранее представляли король Ричард и его люди, а вы сражались на их стороне против Зла, олицетворенного Темной Армией и Скотией. В новой версии Добро и Зло опять враги, но вот положительным героем отныне стал сын злой колдуньи Скотии Лютер, пораженный нетривиальным недугом – непроизвольной трансформацией своего физического облика в треугольнике «чудовище-ящерица-человек». Ну и второе, не самое важное. Поскольку продолжение рождалось очень долго, с большими творческими муками, а за это время в программном обеспечении и производительности компьютеров произошел некий скачок, то тестирование **LoL II** под DOS нами не проводилось. Однако в силу трудной, затяжной беременности программа появилась на свет с полным DOS'овским придатком и комплексом сопряженных с этим потенциальных болезней (VESA 2.0 совместимость, ручная настройка звука и т.п.). Windows 95 – тоже, конечно, не самая здоровая среда, но у нас не возникло ни одной проблемы с игрой: ни со звуком, ни с видео.

Итак, **LoL II** проинсталлировался, заняв при этом около 200 Мб места на диске и зарезервировав 50-60 Мб под текстурный кэш. Такие масштабы нынче уже никого не удивляют, но прежде чем продолжить рассказ об особенностях новинки, отвлечемся на несколько мгновений.

После того как мы вволю наигрались в

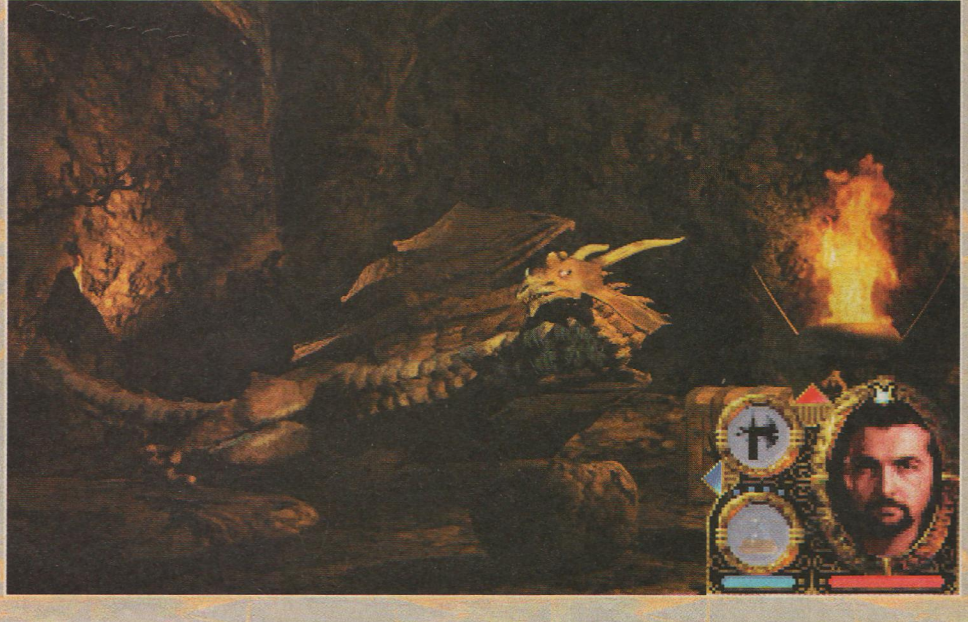
LoL II, можно, наконец, прямо ответить на мучивший вопрос: ввели мы своими публикациями любителей RPG в заблуждение или нет? Скажем сразу: нет, не ввели, «игра стоит свеч», но... (Вот оно и появилось, это



«но»). Есть, есть в **LoL II,** как бы тут поточнее выразиться, одна тонкость или, если хотите, изюминка. Продукт этот предназначен для строго индивидуального пользования и рассчитан на настоящих ценителей RPG в стиле романтизма и фэнтэзи, исповедующих «полное погружение» в новую реальность. Если вы из таких, то **LoL II** – это верный выбор, начинайте играть, и события в неповторимом мире Хранителей Судьбы станут не менее (а то и более!) важными и достоверными, чем здесь, на старушке Земле. Если же вы RPG'ист с упором, так сказать, на «накачку мышц» и упрощенность событий в духе Diablo, то, увы.... Считайте, дорогие читатели, что предупреждение прозвучало, а авторы попросили прощения у тех, кто их ранее не так понял. Ну вот и все, долой отступления, переходим к делу!

Изменения в **LoL II** по сравнению с первой частью есть практически во всем, исключая такую же увлекательность разворачивающихся событий. Заметно компактнее и проще в использовании стал интерфейс игры. Действие разворачивается на полном экране (с разрешением 640x400 или 640x480), а все функции управления, информации, ориентации занимают менее восьмой части экрана. Теперь не надо переключаться между несколькими экранами в поисках заклинания и тому подобного. Расстояние от исходного экрана до любого нужного параметра героя или предмета – пара щелчков мышью или одна горячая клавиша. Характеристики персонажа представлены обычным набором свойств: сила, защита, магия и так далее. Есть и сводные данные о достигнутом уровне колдовства и боевых навыков.

Давно мы не видели и такого удобного «багажного отделения». Достаточно перетащить левой клавишей нужный объект на физиономию Лютера, и он автоматически перемещается в хранилище. Более того, однородные предметы самостоятельно сортируются и располагаются аккуратными стопками с указанием итогового количества. Способ употребления остался прежним: поместив, например, свиток с заклинанием опять же на физиономию главного героя, щелка-



ем правой клавишей. Готово – новое заклинание прочитано! В начале игры доступно два вида магии: лечебная и электрошоковая. Последняя обладает ограниченным дальнодействием, но по мере роста магических способностей станут доступны заклинания с самым широким «охватом». Можно посетовать на некоторое неудобство применения волшебства, поскольку нажимаешь на иконку в одном углу, а противник зачастую находится совсем в другом, ну и глаза, естественно, при таком физическом упражнении начинают слегка разъезжаться. Впрочем, функция автоприцеливания позволяет устранить эту проблему: удар автоматически наносится по ближайшему, а значит, самому опасному противнику. Особо опытные игроки могут, конечно, перейти и на ручной режим прицеливания.

Вселенная Хранителей Судьбы отныне стала трехмерной, в духе привычных DOOM'алок, и представляет собой такую же комбинацию объемных пространств и плоских спрайтов. Как всегда, можно смотреть и вверх и вниз. Перемещаться разрешено практически повсюду, чему особенно способствуют упомянутые «спонтанные» трансмутации Лютера. Впрочем, немного поиграв, обнаруживаешь, что они далеко не случайны. Если пришло время стать ящерицей, то значит, необходимо преодолеть узкий лаз или немного поплавать. Внимание: Лютер в человеческой ипостаси плавает не лучше топора, не стоит и пробовать! Превращение в громадного зверя предполагает необходимость в тяжелой физической работе: передвинуть там скалу-другую, свалить сталагмит и так далее. Так что будьте начеку: трансформация – это важный сигнал.

Свобода передвижения - это оборотная сторона трудностей в ориентации. Тут в **LoL II** приходит на помощь прекрасно выполненная карта, самостоятельно ведущая учет всех передвижений Лютера. Помимо великолепной стилизации под древний рукописный пергамент и привычного вызова по Tab она имеет массу других достоинств. Теперь можно делать свои собственные текстовые пометки на пройденном маршруте (наконец-то!), а масштаб карты плавно меняется в самых широких пределах. А при большом увеличении (так и быть, откроем вам секрет) видны многие потайные места лабиринтов, подземелий и джунглей.

Как и положено хорошей ролевой игре, в **LoL II** на каждом шагу встречаются головоломки. Многие из них ведут к разветвлениям в сюжетной линии. Так, скажем, перенестись на Южный континент можно непосредственно после беседы с Драраклом (Draracle), а можно оказаться там самостоятельно, верхом на драконе, предварительно поднакачавшись и прибарахлившись в Музее, прокравшись в него по тайному ходу. Но не надейтесь: стратегически сюжет все же линеен и, как в хорошем романе, неизбежно приведет вас к задуманному авторами финалу. Помимо решения изрядного числа загадок (отдадим должное, весьма уместных и логичных) Лютеру частенько приходится с оружием в руках отстаивать свою жизнь. Но как же приятно наконец увидеть по-настоящему умное поведение монстров! Сколько раз нам уже было это обещано и вот состоялось. Никто не нападает без вразумительной причины, не прет с тупым упрямством напролом или идет как баран на заклание. Все изменилось: заведомо слабые враги убегают с тем, чтобы попытаться вернуться целой стаей или, зайдя за спину, спереть ценный артефакт. Сильные же сражаются, имея причиной лишь важный мотив, вытекающий из происшедших событий. Все взаимосвязано, одно плавно вытекает из другого.

Накатывающее на Лютера истощение ма-

гических сил или ослабление здоровья восстанавливаются сами собой в краткие периоды бездействия либо применением лечебных заклятий, снадобий и растений. Теперь не требуется устраивать бивуак на поле боя или засыпать минут на пять для пополнения запасов маны. Тем более, что скучать некогда – мир **LoL II** по-настоящему интерактивен. Все предметы и объекты можно использовать по-разному. Хочешь - ставь друг на друга ящики чтобы смастерить лестницу до труднодоступного места, а хочешь – сочетай предметы между собой в поисках нового эликсира или артефакта!

...Думали-думали мы с соавтором, что же нам все-таки не понравилось в новом продукте Westwood? Пожалуй, только одно – графика могла бы быть современнее, ну, может, еще руководство бы на русском. Вот и все недостатки. Интересно, а что скажете вы?

+ **Отличная ролевая игра, обеспечивающая полное «погружение»**

– **Устаревшая графика**

= **Прекрасный продукт для любителей классических ролевых игр**

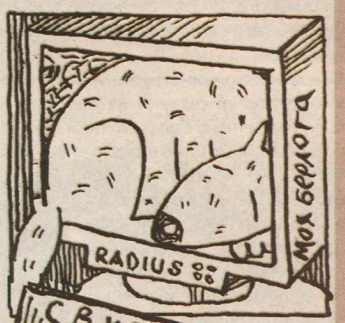
9

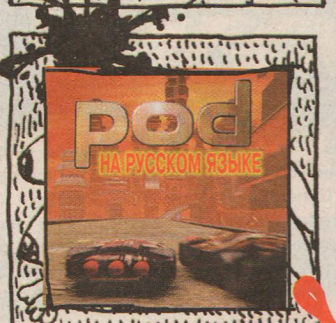
АКЕЛЛА

МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО

new

ВСЕГДА В ПРОДАЖЕ БОЛЕЕ 400 НАИМЕНОВАНИЙ CD ROM И VIDEO CD!





new

Адреса по которым
Вы сможете приобрести нашу продукцию:
МОСКВА
ЭЛЕКТРОТЕХМУЛЬТИМЕДИЯ
на Маросейке,ДОМ КНИГИ на Арбате
Магазины фирмы "СОЮЗ",
GAME LAND,салоны КОМПЬЮЛИНК,ВИСТ,
ФОРМОЗА,ВАЛГА.
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:СП Дом книги на Невском,
ООО "ЛАДИС" тел.2917924
ООО "RACHEL" тел.2104452
ООО "Лайт Про"тел.311-8312
НОВОСИБИРСК:ЗАО "ЛЕМ Плюс" тел.464397
ЕКАТЕРИНБУРГ:TIM Ltd. тел.424779
ТОЛЬЯТТИ:б-р 70 лет Октября,47,
Торговый дом "КАРАВЕЛЛА"
ЧЕЛЯБИНСК:"Копмакт-Сервис" тел.(35-12) 37-1452
КАЗАНЬ:"САН МУЛЬТИМЕДИЯ" тел. 75-56-15

www.Akella.com новости и бесплатная лотерея

Наш оптово-розничный магазин находится по адресу: МОСКВА,ул.2-я ФРУНЗЕНСКАЯ,д.10,корп.1 тел.(095) 242-0323,факс(095)242-8898 ●●● 742-4019,742-4023

Дмитрий РЕЗНИКОВ

PANZER GENERAL II

Жанр:	**Военная стратегия**
Издатель:	**Mindscape**
Разработчик:	**SSI**
Требования к компьютеру:	**P-90, 4x CD-ROM, 16 Mb RAM, WIN'95, DirectX 5.0**
Платформа:	**PC**

Panzer General - самая популярная военная стратегическая игра (wargame) всех времен и народов, что вообще-то, довольно-таки странно: другие игры той же серии, а именно Fantasy General и Star General, пожалуй, получше будут,. И тем не менее, факт остается фактом. За три с лишним года практически не снижавшихся продаж и переносов на разные платформы его, Panzer General'а, было продано больше 300 тысяч копий, что для war game неслыханный успех.

Основной причиной успеха игры большинство обозревателей считают ее простоту и понятность, совмещенную с достаточной глубиной и историчностью. Можно не штудировать толстых инструкций и не посещать курсов военной стратегии чтобы в достаточной мере понять суть игры и разрабатывать собственные пути к победе в той или иной битве. В результате, игра пришлась по душе широкой аудитории, склонной к «просто стратегии», а не war game. И тем не менее лично я знал одного человека, который считал лучшими играми всех времен и народов серию «Генералов», Master of Magic и ... Harpoon. По его собственным словам, «Гарпун» ему нравился за реалистичность, а «Генералы» - за играбельность.

Объяснение для тех, кто не знает, что такое war game и Panzer General. Wargame - это разновидность стратегической игры, в которой практически отсутствует экономическая часть, зато достаточно расширена часть военная. Поэтому перед игроком стоят задачи военного характера - как победить данного противника с данными войсками своей армией, опять же заранее известной. Как правило, армия эта довольно небольшая, и надо уметь правильно распределять ресурсы, наносить внезапные атаки и, в целом, действовать в соответствии с канонами военного искусства. Тут не культивируются бои в духе Warcraft, толпой на толпу, у кого мужиков больше окажется. War game'ы до появления компьютера активно существовали в бумажно-фишечном варианте и существуют в нем по-прежнему, этим то и объясняется их схематичность - например, карты тут почти всегда делятся на шестиугольники.

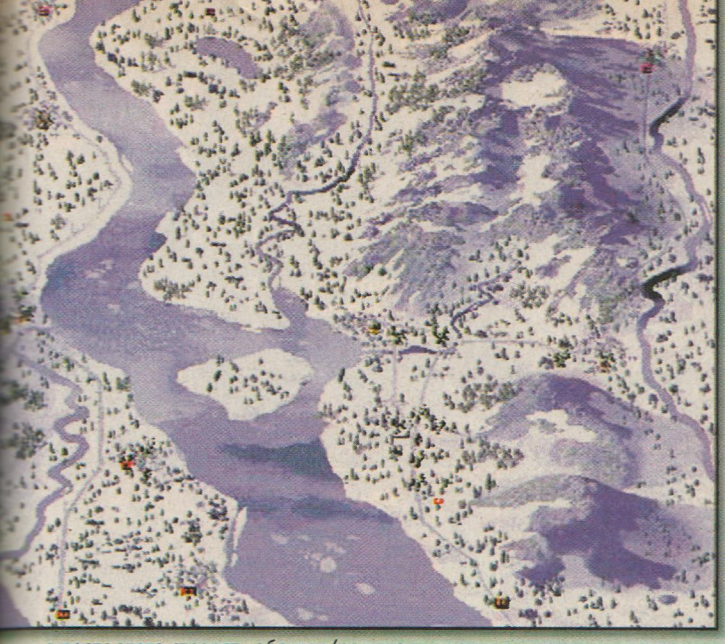
Panzer General - war game на тему Второй Мировой войны. Тут представлено довольно большое количество всевозможных известных и не очень известных боев и кампаний, предпринятых всеми участвующими в конфликте сторонами. Особое внимание, в соответствии с названием, уделено кампаниям Рейха, благодаря чему вы можете в отдельно взятой реальности изменить ход и результат войны.

Закончив исторический экскурс, переходим собственно к игре Panzer General II. Первое, что бросается в глаза - это небывало высокое качество графики. Группа художников потратила более чем по 300 часов на каждую из тридцати представленных в игре карт местности, отображающих почти все театры военных действий - от заснеженных горных районов Норвегии до песков северной Африки и восточного побережья Америки (куда доходит война при успешных действиях немецкого командования). Художники получали схематические карты каждого сценария битвы и рисовали под него карту местности. Результат просто потрясающий: редко доводится встретить в играх столь серьезную работу художников нынче, во времена засилья 3D рендеринга. Судя по всему, авторы настолько сами рады качеству картинки, что сделали возможной игру на всем экране, без кнопок мышиного интерфейса. Обошлось без рендеринга и при создании юнитов. Они теперь выглядят трехмерными (танки поворачиваются, а вы на них смотрите откуда-то сверху-сбоку). Однако, на самом деле, SSI изготовила небольшие модели танков и пушек, после чего снимала их с помощью камеры в разных положениях. Так что то, что вы видите в игре - это псевдо-3D, а на самом деле - фотографии точных моделей военной техники.

Второе, что сразу радует в новой игре - это музыка. Она тут своя для каждой кампании (вернее, для стороны, за которую вы играете) и достаточно неплоха (если не брать во внимание некоторую кичливость).

Все прочие плюсы становятся заметны лишь при достаточно пристальном изучении игры. Теперь можно двигать юнит, затем двигать другой,

В ЕКАТЕРИНБУРГЕ
SONY PS
В комплекте: 1 джойстик, демо-диск, 8 игр. Любая игра на выбор
Гарантия 6 месяцев. Доступные цены
SEGA MD2
В комплекте: 2 джойстика
Гарантия 6 месяцев. Доступные цены
ул. Посадская
Троллейбусное кольцо. Тролл. № 2, 3, 7
ул. Белореченская
Трамвай № 1, 21, 26
УНИВЕРСАМ БЕЛОРЕЧЕНСКИЙ
ул. Московская
ул. Радищева
Центральный рынок
Трамвай № 1, 21, 26
УНИВЕРБЫТ
Посадская, 28а (3 этаж)
МИР ДОМАШНЕЙ ТЕХНИКИ
Радищева, 55 (1 этаж)
Бесплатные консультации по тел. (3432)295-777
Оптовые продажи по тел. (3432)428-877. Екатеринбург, ул. Крылова 33а, оф. 108.



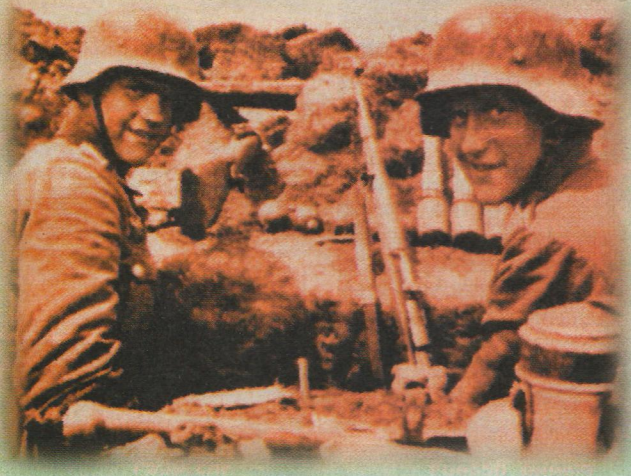
а после этого стрелять обоими (раньше движение и стрельба одного юнита обязательно следовали друг за другом). Это никак не сказывается на сути игры, но помогает вам сориентироваться. Дело в том, что чем больше войск будет стянуто ко врагу, тем слабее он будет защищаться (падает моральный уровень). Кроме того, чем больше раз вы долбанете по одному конкретному вражескому юниту за ход, тем больше вреда нанесете каждым очередным выстрелом (в результате чего более слабый юнит может убить более сильный).

Другое важное новшество заключается в некотором повышении реализма процесса заказа новой техники во время сценария. Раньше одним из излюбленных приемов доморощенных генералов был захват вражеского города в глубоком тылу с использованием воздушных десантников, после чего в этом городе быстренько прикупалось море танков, пушек и прочей военной техники. В результате, враг бывал окружен благодаря довольно странной стратегии. Отныне получать заказанную технику вы сможете только в тех местах, куда ее можно доставить (в ваших собственных основных городах, а также в захваченных вражеских городах, находящихся в удобном транспортном положении, например, в морских портах).

Аналогично города с хорошей транспортной связью вообще очень важны. У юнитов периодически кончается топливо и амуниция, их надо заправлять и заряжать, и если вы захватили город на берегу моря, то вам не придется тащить их через всю карту в тот порт, из которого вы начинали войну семь ходов назад.

Размер шестиугольника в PG2 - два километра на сторону. Это меньше, чем было раньше, что приводит к более активному использованию артиллерии (будьте внимательны, пушки палят очень далеко, шестиугольников за пять). Аналогично откуда-то издалека могут прилетать самолеты: обычно они это делают очень неожиданно и всегда неприятно. Зато появились и новые возможности у юнитов-разведчиков, которые теперь видят и слышат больше, а ездят быстрее, что помогает вовремя выявлять вражескую артиллерию.

В игре пять кампаний. Самая большая позволяет вам пройти всю войну от имени Рейха, с 1939 года и до того момента, когда к вашим ногам падет Америка. Вторая немецкая кампания, самая



сложная в игре, начинается во время битвы под Сталинградом, и в ней вам предстоит поменять ход войны в не самые лучшие для немцев времена. Еще две кампании рассказывают об открытии Второго Фронта с точки зрения двух участвовавших в этом деле сторон, англичан и американцев. Наконец, советская кампания позволит вам провести Красную Армию от Сталинграда и до Берлина, с историческими отступлениями про финскую войну.

И все же хотелось бы, чтобы в игре было больше нового и интересного. Реально Panzer General II - это не сиквел, а просто новый набор кампаний с улучшенной графикой. Новые красивые юниты выглядят

мило, но отличить их друг от друга стало сложнее, чем во времена примитивных плоских значков. По-прежнему нельзя совмещать армии, что неприятно удивляет, так как в очень многих случаях надо бы применять атаку пехоты на броне танков (что есть весьма распространенный способ нападения, который активно применялся во время Второй Мировой). Довольно загадочно и непонятно выглядит рекогносцировка местности... Да и сама местность не совсем логично построена. Например, лес замедляет движение всех родов войск примерно в равной степени, хотя очевидно, что пехота пройдет его быстрее всех, да и танки тоже смогут продраться, а вот грузовики с пушками пройдут через лес только следом за танками или бульдозерами... И тут возникает вопрос об изменении местности, прорубании дорог, об инженерных и саперных войсках...

В общем, Panzer General II оставляет немало места для дальнейших улучшений и изменений. Рекомендуется тем, кто вообще не знает, что такое Panzer General, и тем, кто на одном дыхании «скушал» первую часть и последние пару лет мечтает о новых кампаниях. Если же вы с удовольствием поиграли в первую часть, а от второй справедливо ждете чего-то содержательно нового, ждите дальше - возможно, все еще будет где-нибудь в Fantasy General II.

+ Сильная графика
= Отсутствие серьезных нововведений
= Улучшенный вариант Panzer General

7

Виктор ОСИН

DAYTONA USA DELUXE

Жанр:	**Гонка**
Издатель:	**Sega**
Разработчик:	**Sega**
Число игроков:	**1-4**
Платформа:	**PC**

В каждой автогонке обязательно есть что-то свое, отличающее ее от остальных. Я, например, не смогу назвать хотя бы две игры этого жанра, отличия которых ограничивались бы косметическими деталями. Все они очень разные и непохожие друг на друга. Возьмем, к примеру, The Need for Speed, Screamer и GT Racing 97. Эти игры объединяет только жанр и больше ничего. К этому огромному разноцветному букету теперь следует еще добавить новую игру от Sega – **Daytona USA Deluxe.**

В общем, все мы, конечно, помним гонки этой серии, и чтобы представить себе, что являет собой очередная **Daytona,** достаточно просто вообразить улучшенный вариант одной из игр этой серии. Все та же аркадность, трассы, специально созданные для того, чтобы продемонстрировать все возможности игры, которые почти ничем не отличаются от предыдущих игр.

На самом деле, аркадная автогонка - явление вполне обычное для игровой индустрии. Главное для нее – это скорость, качество игрового процесса и нестандартное поведение машины на трассе, возведенное в кубическую степень. Все это в **Daytona USA Deluxe** присутствует. А если кому-то кажется, что все это сделать в одной игре достаточно просто, тем более в аркадной автогонке, то советую поиграть в GT Racing 97 – игру уникальную в своем роде, ибо практически все в ней неправильно.

Но вернемся к теме нашего разговора. Всего в игре вам доступно восемь различных автомобилей, которые отличаются тремя основными характеристиками: акселерацией, прочностью и максимальной скоростью. В остальном вы можете самостоятельно настроить автомобиль, регулируя таким образом его маневренность и приемистость. Торможение возведено в какие-то гипераркадные формы: машина сбрасывает огромную скорость за несколько метров для поворота. В игре вы встретите семь трасс, которые достаточно сильно отличаются друг от друга, так что для такой игры, как **Daytona USA Deluxe,** их должно вполне хватить.

Но что действительно выделяет эту игру на фоне ее собратьев – так это то, что машина при столкновении с другими участниками гонки, а также с бортиками ограждений и после падения реально повреждается. И это выражается не в нескольких полосках – специальных индикаторах, символично изображающих повреждения, – а в виде настоящих вмятин. Какие еще игры обладали таким свойством? Вспоминается только Destruction Derby, но там повреждения автомобиля были конечной целью всей игры, а здесь вмятины существуют как бы между прочим... Впрочем, нельзя сказать, что повреждения в **Daytona USA Deluxe** реализованы очень удачно. Все они не моделируются в процессе игры от ударов по корпусу, а каждый раз возникают одни и те же в зависимости лишь от области удара.

Графику в игре вряд ли можно считать великолепной: она обычна, имеет свои минусы и плюсы. Главный ее плюс – конечно же, потрясающая скорость, необходимая для ощущения подлинной гонки, а минус – низкая детализация, которая в конце 1997 года выглядит несколько необычно.

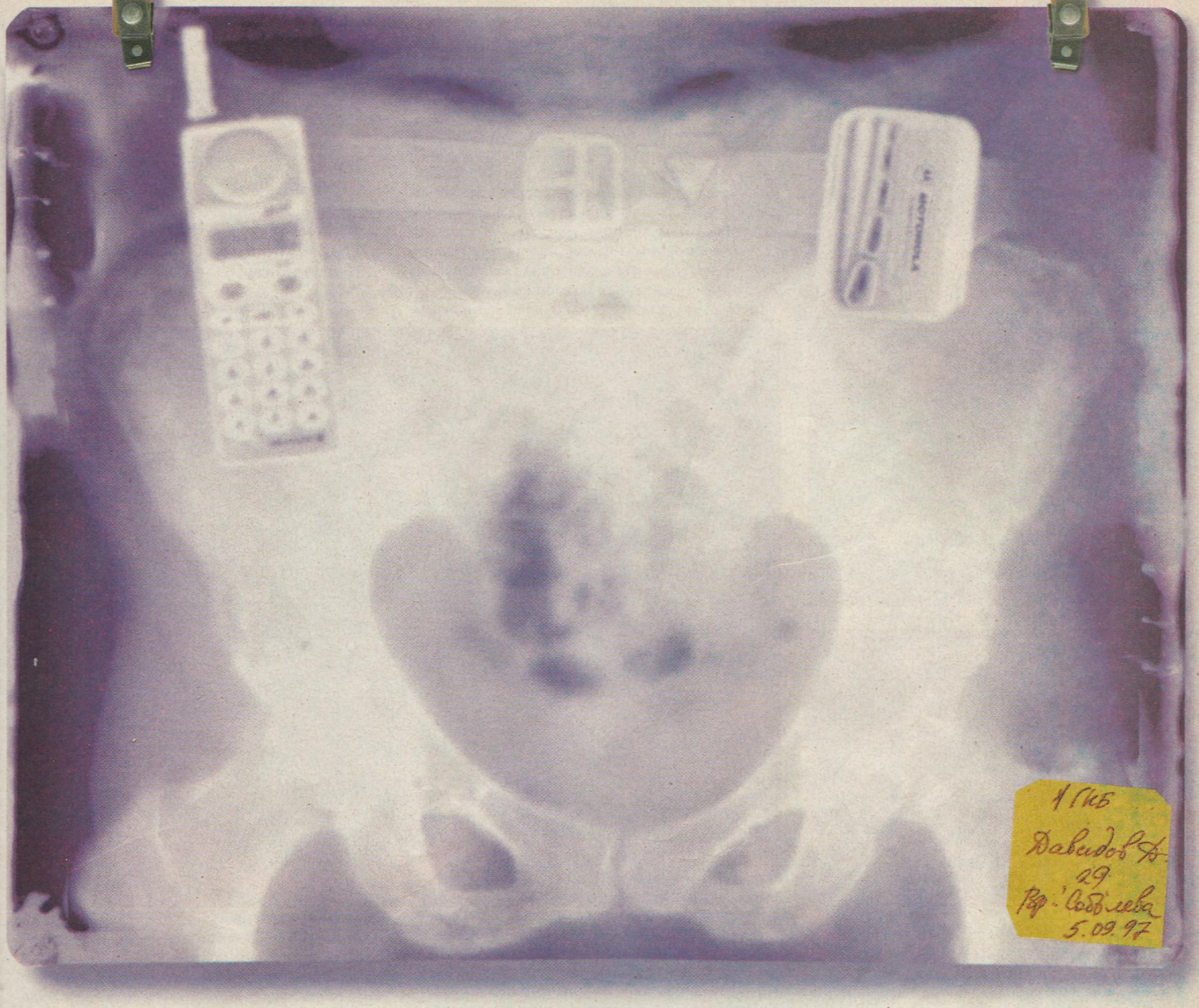
И что же можно сказать в итоге? **Daytona USA Deluxe** – самая обычная автогонка, повторяющая недостатки, на которые уже многократно указывалось, и немногочисленные достоинства, взятые у предшественников. И тем не менее, такие игры необходимы для игрового рынка в качестве своеобразных статистов. В общем, поиграть конечно интересно, но надолго игра не увлечет – это точно.

+ Высокая скорость графики, неплохое качество игрового процесса

– Посредственная графика, нет почти ничего нового

= Обычная аркадная автогонка

7



1 ГКБ
Давидов А.
29
Ул. Соболева
5.09.97

ОСНАЩЕННОГО ЧЕЛОВЕКА ВИДНО НАСКВОЗЬ

**СОТОВЫЕ ТЕЛЕФОНЫ РАЗЛИЧНЫХ ФИРМ,
ПОДКЛЮЧЕННЫЕ ПЕЙДЖЕРЫ И АКСЕССУАРЫ
ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ GAME LAND.**

GameLand
http://www.gameland.ru

Адреса магазинов Game Land:
1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд, т/ц «Новый Колизей»
(ст. метро «Проспект Мира»)
2. ул. Новый Арбат, д. 15 (ст. метро «Арбатская»)
3. ул. Арбат (старый), д.21 (ст. метро «Арбатская»)
Телефон для розничных и оптовых покупателей: (095) 288-3218

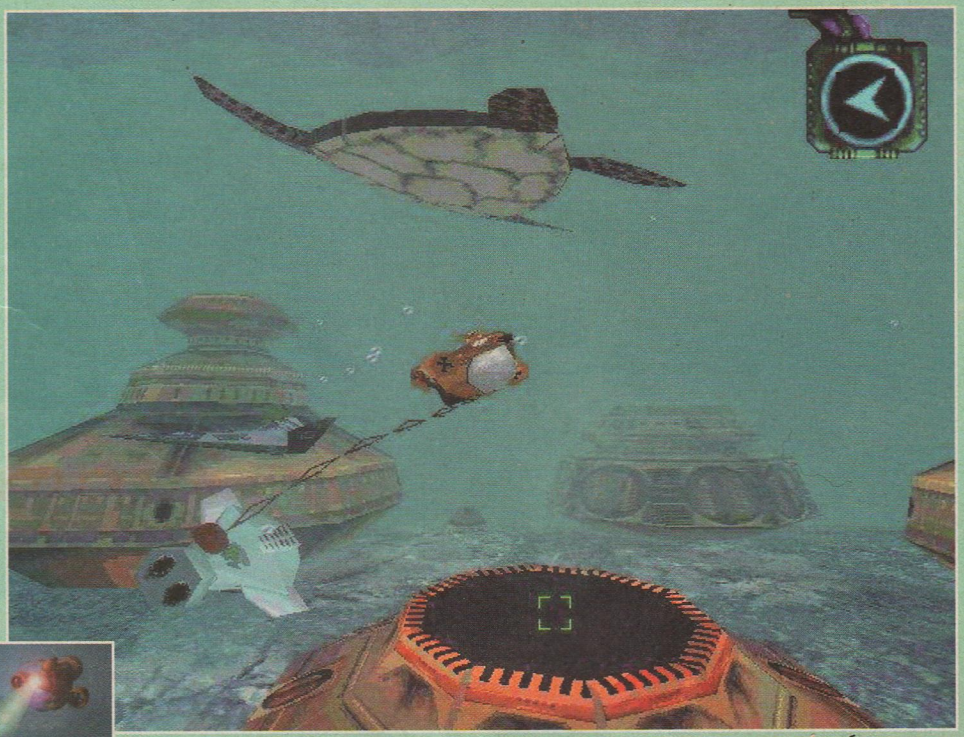
Дмитрий ЭСТРИН

SUB CULTURE

Жанр:	**Подводный симулятор/ 3D-action adventure**
Издатель:	**Ubisoft**
Разработчик:	**Criterion Studios**
Платформа:	**PC**

В настоящей игре должна быть доля сумасшествия. Особенно если оно выражается в какой-то смелой идее-гипотезе, пусть даже заведомо фантастической и невероятной, но, тем не менее, очень актуальной. Можно создавать новые миры, а можно открывать новые грани обычного мира. Разработчики игр часто используют принцип, который является основополагающим для писателей-фантастов. Принцип этот в упрощенном виде можно было бы представить как ответ на вопрос: «А что если...» А что если человечество установит контакт с внеземными цивилизациями, а что если начнется ядерная война, а что если кто-нибудь изобретет машину времени – достаточно придумать вопрос, и роман (повесть, рассказ, игра) наполовину сделаны. Для фантастов рассмотрение пришествия инопланетян или ядерной войны не является конечной целью – это только средство узнать или хотя бы предположить, как будет вести себя человечество в данной ситуации. Чем более экзотична ситуация, тем более непредсказуемо поведение человека. Разработчики из Criterion Studios несколько нарушили этот принцип или, лучше сказать, изменили его в своей игре Sub Culture. На этот раз подумать над ответом на фантастический вопрос придется именно вам.

Представим себе, что человек не единственный биологический вид на Земле, обладающий разумом. Конечно, тут же возникнет справедливый вопрос: «А почему тогда никто никогда не видел этих гипотетических разумных существ?» Что ж, это можно объяснить предположением об их маленьком росте и среде обитания. Человек всегда с некоторым пренебрежением относился к тем, кто значительно меньше его, и, считая себя царем природы на суше, не особенно стремился повнимательнее заглянуть в темные глубины океана. Итак, подводная цивилизация крохотных существ, чей размер не превышает и одного сантиметра, со своим обществом, своими технологиями и экономикой. Кроме того, постоянно терпящих унижения со стороны своих невнимательных соседей по планете. В игре **Sub Culture** вы будете выполнять не роль благородного человека, спасающего подводную цивилизацию, а как раз одного из таких существ по имени Бабба Кош (Bubba Kosh) – свободного гражданина своего государства, который занимается тем, что бороздит бескрайние пространства дна океанов в поисках драгоценных минералов, металлов и руды. И вот, после одного из трудных дней работы вы с чистой душой и спокойной совестью возвращаетесь домой и... не находите его. Остатки вашего дома оказываются погребенными под огромным куском искореженного, проржавевшего железа. Привет с суши!



Столь масштабная концепция не позволила бы сделать одножанровую игру. Действительно в **Sub Culture** пересекаются элементы самых разных и непохожих жанров: 3D-action, adventure, стратегии и симулятора. Вообще, весь игровой процесс сильно смахивает на Privateer. Практически полная свобода действий в рамках одной игры сочетается, тем не менее, с ненавязчиво развивающимся сюжетом. Как и в Privateer, у вас есть свой корабль (только не космический, а подводный), и вы можете заниматься чем угодно – от работы на какой-нибудь клан до торговли между городами. В лучшем случае вам удастся заработать некоторое количество деньжат, которые можно вложить опять-таки в торговлю или же в усовершенствование своего корабля.

Вообще, в игре **Sub Culture** существует 27 различных миссий (не считая самостоятельный сбор разных ресурсов со дна океана и последующую их продажу). Все миссии разделены на четыре уровня. Первый уровень является обычным тренировочным, где вы сможете детально ознакомиться с управлением подводной лодки и всеми доступными вам игровыми возможностями. На каждом последующем уровне существует набор определенных миссий, которые можно выполнять в любом порядке. После выполнения всех миссий вы переходите на следующий уровень. Но, несмотря на такую, на первый взгляд, жесткую систему игрового процесса, какого-либо ограничения действий заметить до-

статочно сложно. Некоторые миссии будут доступны на определенных базах, некоторые будут давать разные подводные племена, а некоторые будут доступны в любом месте.

Одной из самых удивительных деталей в игре является то, что в зависимости от того, как вы выполнили ту или иную миссию, мир вокруг реально изменится. Об изменениях можно узнать из последних новостей в подводных городах, а иногда их можно проследить, основываясь на своих собственных наблюдениях. Подобно тому как в Privateer'е можно было свободно летать от одной планеты к другой, в **Sub Culture** вы путешествуете по разным городам, в которых можно торговать, узнавать последние новости и покупать различные приспособления для корабля. В них можно найти, в принципе, все что угодно, и даже тюрьмы, которые называются в игре акватразами (aquatraz).

Миссии в игре отличаются огромным разнообразием. В одной вы должны сопровождать дипломатов в качестве эскорта через вражескую территорию, в другой – оборонять город от нашествия угрей-мутантов, в третьей – перевезти команду спецназа на захваченный террористами корабль через большое минное поле. Но результат удачно выполненной миссии – это не только круглая сумма. В подводном мире (так же, как и на суше)

существуют различные группировки-племена, которые находятся в постоянной вражде друг с другом. Поэтому доказав свою лояльность одному клану, вы, соответственно, приобретете себе врага в лице другого. Враждебное племя будет предлагать вам гораздо меньше миссий, а иногда и атаковать без всяких видимых причин.

Торговля, как я уже сказал, осуществляется между городами. Торговать можно некоторыми ресурсами, найденными на дне, и различными товарами, продающимися в городах. Цены на товары в каждом городе разные, поэтому иной раз в результате спекуляции удается заработать приличные деньги. Но подводный мир иногда бывает очень агрессивным. То и дело на вас будут нападать стаи хищных рыб (не забывайте о своих размерах), а также пираты, которые обычно устраивают засады в водорослях и дожидаются корабля с ценным грузом. На эти случаи следует иметь хорошее вооружение. Как ни странно, электричество под водой выполняет боевые функции (а не как в Quake – функцию самоубийства). С помощью электрических пушек, разнообразных торпед, ракет и пулеметов можно отбиться (порой даже не без эффекта) от многочисленных врагов, которые всегда готовы коварно появиться из-за какой-нибудь отмели и причинить вашему кораблю максимальные повреждения.

Кроме вооружения на подводный корабль можно установить множество других технических приспособлений, позволяющих, например, доставать различные объекты со дна океана или выполнять ремонтные работы непосредственно в процессе передвижения.

Уникальной игру делает и сам игровой процесс. Вашему подводному кораблю доступно абсолютно трех-

мерное передвижение во всех направлениях в абсолютно трехмерном мире. Наиболее удачную реализацию подводных ощущений до сих пор мы встречали лишь в Quake и Hexen II, но даже там то, что герой находится под водой, подтверждали порой лишь какие-то захлебывающиеся звуки и мутноватость изображения. До сих пор не было создано ни одного продукта, в котором бы подводный мир был не условностью, а реальной частью игровой действительности. То, что создано в **Sub Culture,** кажется просто невероятным, если не революционным. То, что вы увидите на экране, не будет отличаться от кристальной чистоты съемок на большой глубине. А увидеть вам предстоит ни много ни мало, а настоящую подводную жизнь. Стаи рыб, другие морские животные, водоросли, – все они находятся в непрерывном взаимодействии. Каждое живое существо в **Sub Culture** занято своим делом, впрочем независимо от того, что делают остальные, каждый живет своей собственной жизнью, между тем, все это вы видите в самом игровом процессе, а не в заставках и мультиках между миссиями.

И какой же подводный пейзаж бывает без морского дна? Правда, тут впечатления далеко не однозначные и даже наводящие на не очень-то веселые размышления. Между камнями, обросшими разными растениями, на белом песке среди обычных для океана предметов то и дело попадаются куски ржавого железа, рваные ботинки, монетки, окурки, то бишь бычки, и прочий мусор, заставляющий вспомнить о деятельности разумных жителей суши. Впрочем, даже мусор под водой выглядит как-то иначе, фантастическим образом становясь естественной частью пейзажа. В глубинах океана встречаются и другие представители подводной цивилизации – такие же торговцы, авантюристы, пираты, военные, – и все они занимаются своим делом.

Качество изображения практически идеальное, возможно, даже настолько, что это несколько снижает реалистичность игры. И если раньше мы восхищались световыми эффектами в других игрох, где действие происходило в обычных условиях, то теперь, думается, что они были просто примитивны. Кажется, что при создании **Sub Culture** разработчики даже учли преломление солнечных лучей на поверхности воды, смоделировав это соответствующим образом. О том, что день сменяет ночь, мы узнаем не на циферблате часов, а по изменению освещения; о том, на какой глубине находится корабль, нам говорит не измеритель глубины, а опять-таки потрясающие воображение эффекты освещения.

100,000 полигонов, из которых сделаны пещеры, отмели, предметы на дне, живые обитатели подводного мира создают непередаваемое ощущение присутствия, неизменной реалистичности происходящего. Самая банальная морская черепаха, спокойно плывущая по своим делам, способна удивить каким-то чувством обыденности происходящего, спокойствия, которое бывает только в глубинах океана. При всем том прекрасно соблюдены масштабы, надо сказать, достаточно необычных размеров. В общем, все, что касается графического изображения, сделано настолько качественно, насколько только возможно, а может быть, даже еще качественнее.

Естественно, чтобы игра выглядела так, как она была описана выше, необходим трехмерный акселератор – только с ним вы сможете насладиться всем огромным графическим потенциалом, созданным разработчиками. Кстати сказать, **Sub Culture** поддерживает все акселераторы, совместимые с Direct 3D.

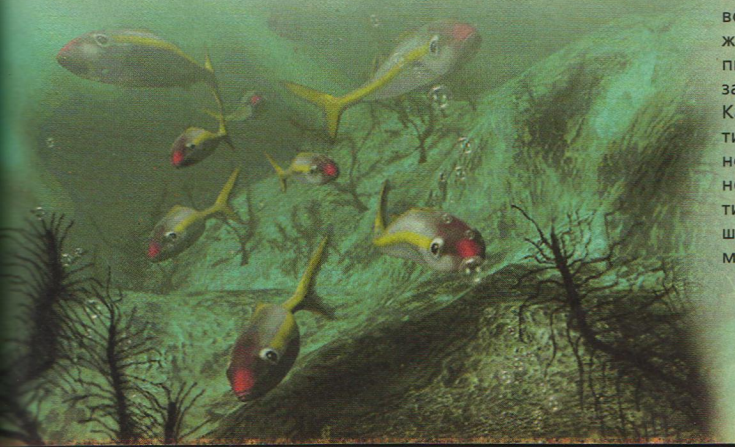
Оценить такую игру непросто – прежде всего потому, что отсутствуют какие-либо стандарты, соответствующие той концепции, которая была воплощена в игре. Поиск недостатков тоже не принесет ощутимых результатов – в **Sub Culture** их попросту нет. Графика, звук, качество игрового процесса, наконец, интерес, который способна разбудить игра, – все это находится на самом высоком уровне и не вызывает никаких нареканий. Может быть, кто-нибудь будет упрекать **Sub Culture** в схожести с Privateer, но это будет по меньшей мере глупо, потому что и Privateer в свою очередь похож на что-нибудь еще, а цепочку эту можно продолжать очень долго. В то же время **Sub Culture** нельзя не назвать оригинальной игрой при всей его схожести с чем бы то ни стало. В общем, оценка тут очевидна, а вам, дорогие читатели, советую как можно быстрее погрузиться в океан и провести там много потрясающих по ощущениям часов.

+ **Оригинальная идея и концепция, потрясающее их воплощение**

= **Недостатков замечено не было**

= **Практически совершенная игра для всех геймеров**

10



Сергей ОВЧИННИКОВ

MAN OF WAR

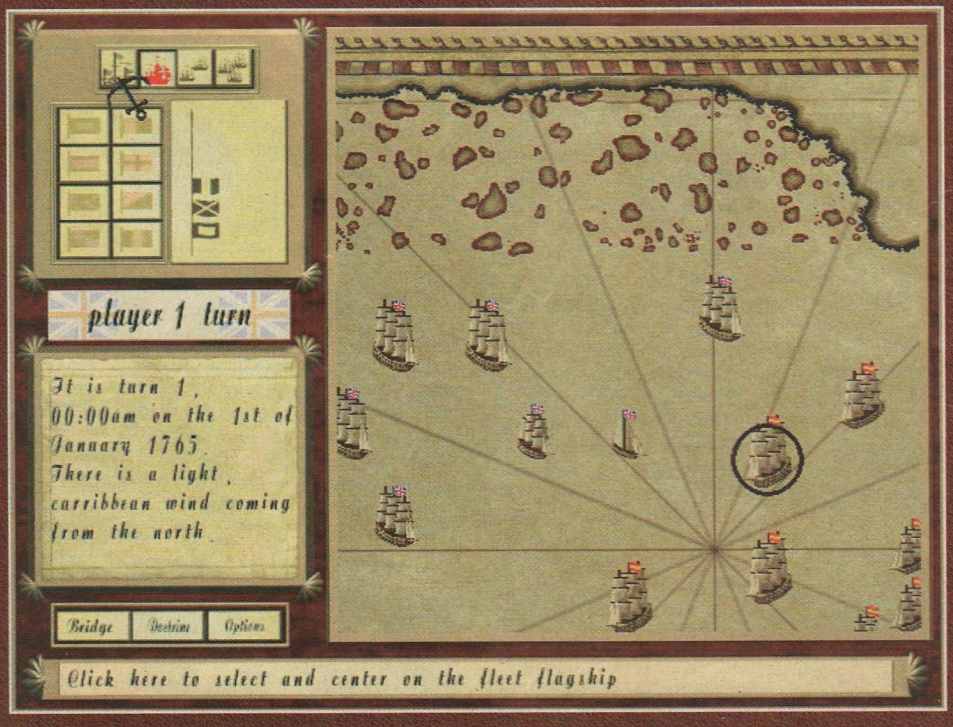
Жанр:	**Пошаговая морская стратегия**
Издатель:	**Virgin Interactive**
Разработчик:	**Strategi First**
Число игроков:	**1**
Платформа:	**PC**

Давайте вернемся в далекие-далекие времена, когда не было еще никаких компьютеров, автомобилей, прочих загрязняющих окружающую среду и человеческие умы вещей, когда все было очень просто, и просторы морей и океанов бороздили прекрасные красивейшие суда. Пираты, золото, сокровища, морские баталии, вечная романтика открытого простора. Все это было, конечно, не настолько здорово, как изобразили нам желавшие подзадорить читателей всякие Стивенсоны, но все же, в то время существовало многое из того, о чем рассказали нам эти авторы.

Можно ли в нашем безумном веке испытать подобные ощущения? Сто лет назад этот мир был ограничен книжными страницами, за пределы которых выносило только собственное воображение, еще за десять лет до наших дней никто не мыслил себе этого мира вне экрана кинотеатра и телевизора. А теперь у нас есть компьютерные игры. С легкой руки гения Сида Майера мы уже более десяти лет можем совершенно свободно почувствовать себя настоящими морскими волками, бесстрашными Пиратами. Странно, очень странно, что за все годы, пока Pirates собирали поклонников во всем мире, ни одна из игр на эту тему (проще говоря, клонированных с основной идеи Майера проектов) не смогла добиться популярности хотя бы чуть приближающейся к признанию этой уже очень старой игры. И никакая графика никогда не могла заставить нас изменить свое мнение, все равно Пираты лучше всех.

Игра, о которой речь пойдет сегодня, представляет собой нечто совершенно новое в очень консервативном жанре, жанре одной игры, как можно его назвать. Хотя это новое совершенно необязательно означает лучшее или более интересное. Обо всем по порядку.

Man of War не вписывается в рамки не только «пиратского» жанра, но и также близкого игре жанра пошаговой военной стратегии, играми, принадлежащими к которому фирма-разработчик уже весьма неплохо прославилась (Кто хоть разочек не слышал о Steel Panthers?) Игру вполне можно отнести к разряду стратегических, и даже пошаговых, однако она совершенно не похожа на стандартные wargame'овские «шестиугольные» игрушки. В **Man of War** стратегии, самой обыкновенной стратегии на историческую тематику придана некоторая необычность, оживляющая игру, способная помочь игроку отождествить себя с настоящим военачальником, и, что немаловажно, участником реальных событий. Для выполнения этой непростой цели в игру помимо почти стандартных карт сражений с кораблями, путями, менюшками и прочими атрибутами пошаговой стратегии вставлен также и режим просмотра поля боя с несколько другой позиции, от первого лица, лица человека, который управляет эскадрой. И вид этот не является простой статичной картинкой, но оказывается вполне самостоятельным элементом игрового процесса, да еще и со свободой передвижения в пределах флагманского корабля. Что придает особый шарм, некий колорит всей игре. А еще действительно помогает правильнее построить тактику боя. Ведь значительно приятнее осознавать, что у корабля имеются не мифические, конечно, совершенно условные, шесть сторон, а вполне реальные предметы, являющиеся его составляющими: паруса, мачты, корма, борта.



Конечно, wargame, особенно хороший, может рассчитать разницу от попадания ядра в нос и борт корабля, но вот как у этой двухмерной игры получится продумать, куда конкретно ударит ядро, выше, ниже, правее? Боюсь, что такое даже самым лучшим играм не под силу. И не забывайте, как приятно не просто увидеть очередной исчезнувший с карты шестиугольник, а лицезреть, как огромный корабль, получивший кучу пробоин медленно уходит ко дну. Как приятно осознавать, что ваш стратегический талант помог достичь победы без потерь. Это и является главным вознаграждением во всей игре. Потопить кого-либо вам будет удаваться не так уж и часто, так как битвы в основном не слишком велики, а кор бли как у вас, так и у противников – не картонные декорации, а совершенно нормальные военные машины, так что не рассчитывайте на дикое количество взрывов, бурлящую от обломков воду и прочие будоражащие душу думера явления.

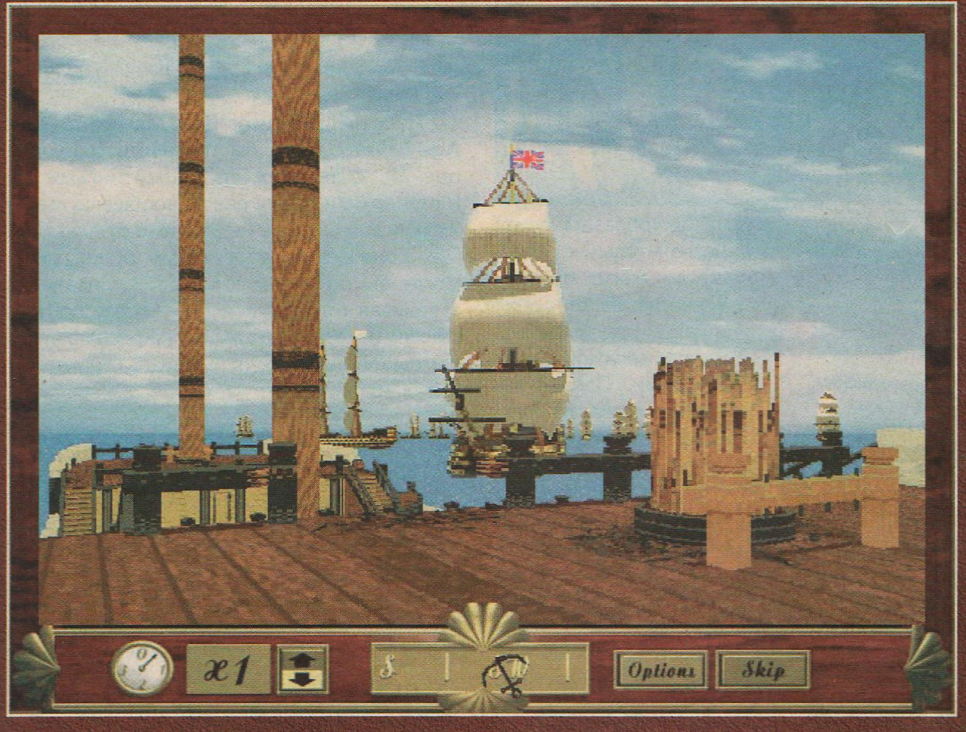
А теперь, после столь обнадеживающего начала, я, со всей подобающей скорбью начинаю зарывать в землю казалось бы способную к выживанию игрушку. Увы! С Таким исполнением очень, признаюсь честно, симпатичных идей, игре открыта дорога только на Кладбище Неигранных и Нетроганных Игрушек.

Среди многочиссленейщих недостатков игры один из самых незаметных и в то же время для соскучившейся по «Пиратам» души автора самых досадных – сюжет и игровая концепция.

Вместо того, чтобы дать нам полную свободу действий, или хотя бы выбора сражений (Что стоило разработчикам просто пустить флотилию в открытое море пусть даже с определенным заданием и возможностью самостоятельно находить пути его выполнения?), создатели игры предлагаю просто набор сценариев, пусть и связанных сюжетно (весьма отдаленно), пусть даже выверенных на историческую точность до каждого миллиметра диаметра пушки, но все же просто скучных и однообразных, одинаковых всегда сценариев. В качестве

оправдания, а может, бонуса, нам разрешается создание собственных. Боюсь, что после получаса, проведенного с главной компанией у вас не возникнет никакого желания не только создавать собственные модели морских баталий, но и вообще отпадет охота еще раз запускать **Man of War.** Почему? Это очень просто, ведь до разбора настоящих недостатков мы еще не добрались.

Может быть, в XVII-XVIII веке такая графика и сошла бы, тем более, что компьютеры тогда, собственно в диковинку были, но сейчас такие фокусы даже с совсем нетребовательными игроками не пройдут. Какова же графика в **Man of War?** Давайте попробуем оценить по всем, надеюсь, понятной думеровской шкале. Quake видели? А на четверке в SVGA запускали? Очень похоже, но при этом сама прорисовка находится где-то между Wolf3D и Doom (от него несколько далековато). Вот такая чудесная графика. О полигональных моделях кораблей можете забыть сразу. Некоторые сомнения поначалу вызывает собственно трехмерная реализация борта корабля, но лично я никогда не предполагал, что эти красивые корабли на самом деле являются просто ящиками с палкой-мачтой. Парусов собственного флагмана вы также не увидите, так как посторонние взгляды наверх, по-видимому, отвлекают и вообще не имеют отношения к делу. Схема боя очень примитивна, даже слишком примитивна. Несмотря на все преимущества, которые дает игре режим отпервого лица, большинство их так и не реализовано. Никогда вам, например, не удастся самому пострелять из пушки, самому нацелиться на вражеский корабль. Все это сделает бездушный компьютер, которому совершенно все равно, чем заниматься, какие числа обсчитывать. Зато дань реалистичности такова, что даже компьютер, он же все ваши сатросы, частенько будет косить и палить из пушки не по врагу, а вообще куда попало.



Музыкальное сопровождение далеко от совершенства, хотя сами звуки взрывов, выстрелов и прочих технических моментов выглядят весьма неплохо на фоне всего остального.

Реализация собственно тактической части игры происходит вне трехмерного режима, на просто двухмерной карте, на которой вы можете указать остальным кораблям вашей эскадры путь дальнейших маневров, дать практически любой приказ каждому из находящихся под вашей опекой кораблей. Потом, во время следующего хода вы сможете созерцать воплощение ваших идей собственно нра воде, при этом изменить что-либо уже представляется невозможным.

Игра достаточно быстро надоедает, по крайней мере, значительно быстрее, чем можно пройти хотя бы основные двенадцать миссий кампании, помимо которых еще существует порядка двух десятков отдельных заданий и абсолютно безграничное количество самостоятельно созданных. Все эти сценарии можно попробовать и в многопользовательском режиме, однако из-за очень больших задержек между ходами (обычно не менее 5-7 минут) игра по модему или особенно по сети не представляется мне очень интересной.

Man of War – яркий пример того, как была загублена на корню великолепная, жизнеспособная идея, уничтоженная недобросовестной работой команды-разработчика. Самое странное в этой истории - то, как это такая уважаемая компания как Virgin Interactive смогла выпустить этот совершенно недоделанный продукт, да еще и под своим логотипом. Думаю, что совершенно неслучайно как раз Virgin сейчас испытывает постоянные трудности. Не хочу показаться отступником от идеи величайшего предназначения именно играбельности в игровой индустрии, но все же не идеями только должны жить разработчики. Хочется полного сочетания сюжета, оригинальности концепции, графики, музыки, качества интерфейса. Только в этом случае получаются великие игры. Возьмите хотя бы «Пиратов». До сих пор ничего лучше просто нет!

+ Несколько новаторских смелых решений в исполнении игры

= Огромное количество недостатков

= Продукт для весьма узкого круга игроков

5

Дмитрий ЭСТРИН

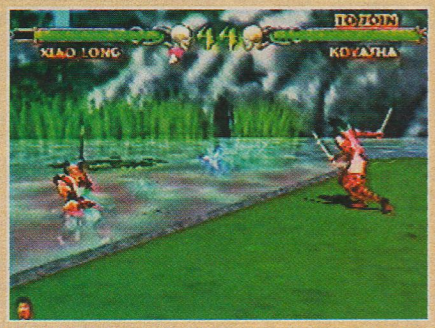
MACE the Dark Age

Жанр:	**Fighting**
Издатель:	**Midway**
Разработчик:	**Atari Games**
Число игроков:	**1**
Платформа:	**Nintendo 64, Sony PlayStation**

В последнее время на Nintendo 64 вышло множество самых различных файтингов и еще столько же ожидается в скором времени. Увы, но составить серьезную конкуренцию таким хитам, как Tekken или Virtua Fighter, они, несмотря на свои достоинства, не могут. Однако вышедшая недавно игра **Mace: The Dark Age** является лучшим на сегодняшней день файтингом на Nintendo 64. Уже давно вошло в традицию, обсуждая игры на Nintendo 64, отмечать их великолепную графику. Не будем отходить от этой традиции и сейчас. Графика действительно прекрасна, очень хорошо выполнены персонажи, а также пейзажи, отличающиеся яркими, насыщенными тонами.

Если говорить о каких-то изменениях, которые постигли игровой процесс, то следует отметить в частности трехмерность территории. Да-да, не удивляйтесь, и не стоит опрометчиво заявлять, что территория в файтингах уже сто лет как трехмерная. Ведь говоря о трехмерности, вы, конечно, думаете о том, что герои могут перемещаться в любом направлении. Но, как ни странно, речь сейчас не об этом. Все дело в том, что разработчики совершенно мудро решили, будто обычная арена для битв, та к которой мы привыкли, – это просто банально, и внесли в нее соответствующие изменения. Теперь на территории появились какие-то выступы, впадины и ямы, которые всерьез влияют на всю стратегию боя. Но, увы, это все, что касается положительных моментов относительно изменений в игровом процессе.

Иной раз становится просто удивительно, каким образом почти незначительные недостатки могут портить впечатление от достоинств в игре. Или даже просто делать их незаметными. Однако качество игрового процесса – это вещь достаточно важная, тем более в жанре файтингов (об этом уже кстати многократно говорилось). К сожалению, в игре **Mace: The Dark Age** главным является недостаток именно в этой области. Одной из причин низкого качества игрового процесса являются крайне не динамичные (их даже можно было бы назвать замедленными) движения персонажей. Причем, на первый взгляд, эта замедленность возникает из-за размера некоторых персонажей, однако даже некрупные герои славятся своей неторопливостью. Эта причина рождает множество различных следствий, например, совершенно алогичные комбы и спецудары, а порой и осложнения, которые испытывает игрок, желая заставить выполнить своего персонажа какой-нибудь удар. Кроме того, недостаточно реалистичным кажется использование персонажами различного оружия.



К другим, положительным моментам в игре можно отнести достаточно широкие возможности в выборе персонажей. Среди них вы сможете встретить футуристических воинов, викингов и даже демонов, пришедших из ада. Все это, конечно, просто замечательно, однако не может убрать главный недостаток игры.

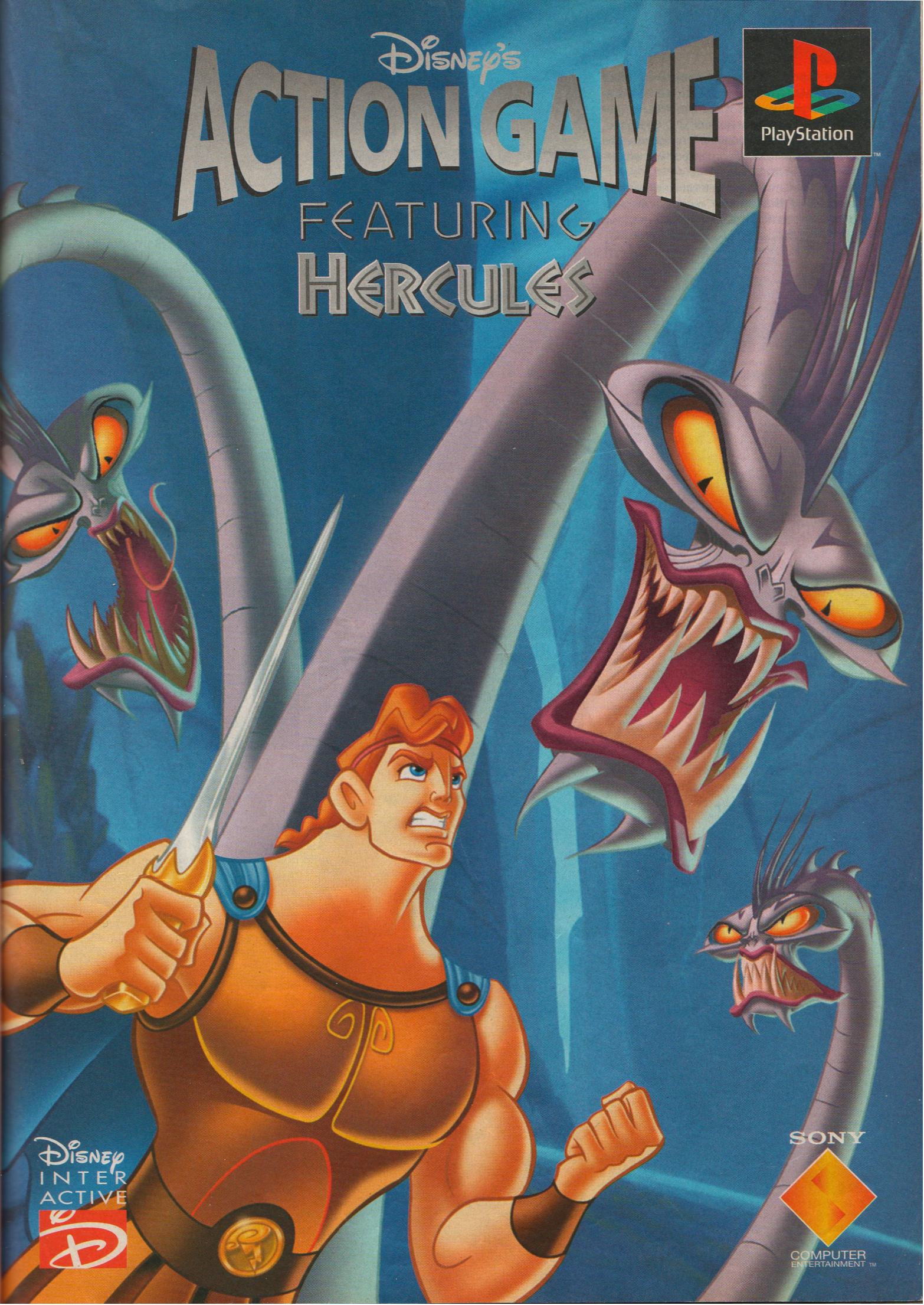
Пора подвести итог. Игре **Mace: The Dark Age** можно было бы поставить сразу две оценки, сравнивая ее с файтингами на Nintendo 64 и сравнивая ее вообще со всеми играми этого жанра независимо от платформы. Конечно, более высокую оценку игра могла бы получить, если рассматривать ее, сравнивая только с родственниками по приставке, но все же игровой мир един, даже компьютерные и приставочные игры могут сейчас сравниваться, не говоря уже об играх на разных платформах.

+ **Прекрасная графика, некоторые изменения, коснувшиеся территории битвы.**

– **Среднее качество игрового процесса**

= **Файтинг, который вряд ли займет достойное место среди других игр этого жанра**

8


Disney's
ACTION GAME
FEATURING
HERCULES
PlayStation
Disney
INTER
ACTIVE
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

TREASURES OF THE DEEP

Жанр:	**Action**
Издатель:	**Black Ops**
Разработчик:	**Namco**
Число игроков:	**1**
Платформа:	**Sony PlayStation**

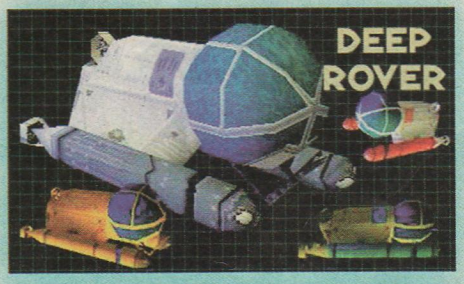
Калифорнийские труженики из Black Ops Entertainment последние 20 месяцев упорно работают над новым проектом специально для SPS. Создаваемый опус обещает продемонстрировать все доступные возможности платформы, довести их до предела.

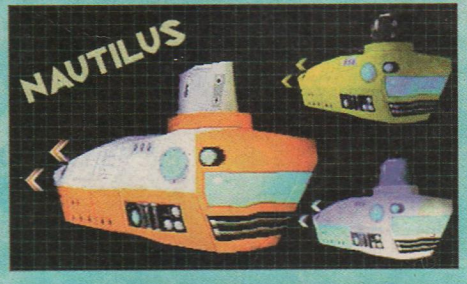
Итак, имя этой гордой и сложной затеи - **Treasures of the Deep.** Сюжет достаточно необычен и действительно интересен, так

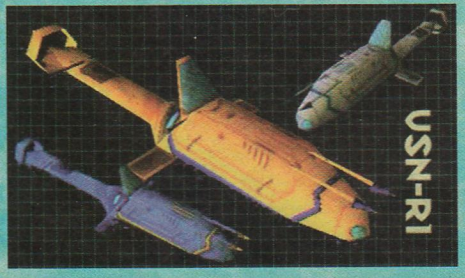
как представляет огромное пространство для деятельности игрока. **Treasures** – это подводная одиссея, захватывающее приключение в неисследованном мире, живущем по своим законам, путешествие по просторам Мирового океана, столь таинственного, волшебно-притягательного и опасного. Игроку предстоят подводные походы для обнаружения и присвоения бесценных богатств, которые безмолвная бездна хранит не пер-

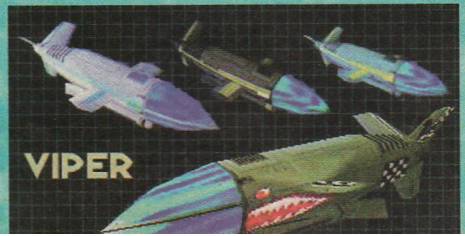
вое столетие. Бермудский треугольник, весь загадочный мир от Мексиканского залива до полярных льдов – их сокровища ждут вас!

Творение Black Ops обещает быть действительно потрясающим. Подводные пейзажи, их уникальные флора и фауна привлекают к игре особый интерес. Это же целая уникальная вселенная, о которой нам так мало известно. Авторы придали большое значение тщательной детализации ландшафтов и их обитателей. Мир вокруг вас меняется в полном соответствии с тем, плаваете ли вы окрестностях Бермудских островов или под льдами Гренландии. Совершенно уникально реализованы живые существа





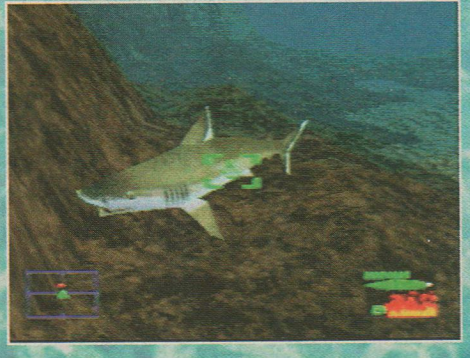


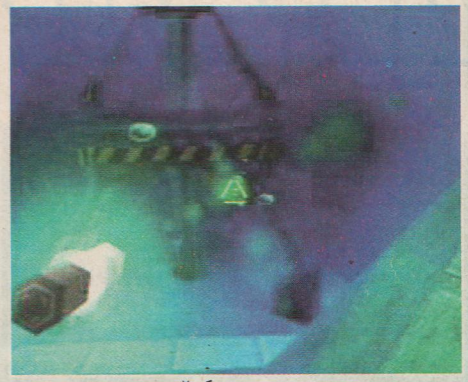


царства Нептуна. Команда Black Ops использовала видео- и фотоматериалы Национального Географического Общества, материалы NASA, труды профессиональных подводных фотографов. Существа, созданные фирменным 3D-аниматором, состоят из 50-500 полигонов, их поведение базируется на работах все того же Национального Географического Общества. Мало того, что обитатели прекрасно выполнены, – они еще и разнообразны. Я видел дельфинов, акул, молотоголовых акул, морских дьяволов, китов, касаток, морских черепах, тюленей и даже... крокодилов. Честное слово, я не подозревал раньше о существовании морских крокодилов, но виртуальная жизнь и не о том поведает! Кроме того, в пучинах обитают неизвестные науке представители морской фау-

ны. И для вас найдется место, господа охотники на монстров! Доподлинно известно, что разработчики решили включить в игру совершенно особенного и ни на кого не похожего зверя. Возможно, это будет хорошо всем известное существо, носящее краткое и понятное имя – Босс. Для этого экземпляра будет изготовлен такой же уникальный, как и он сам, ландшафт.

Кстати, об этих самых ландшафтах. На них будет брошено в общей сложности 5000 текстур и более 1000 полигонов на пейзаж одной миссии. Так что у вас не получится спутать Саргассово море с водами северных морей. В одном – буйство водорослей, в дру-

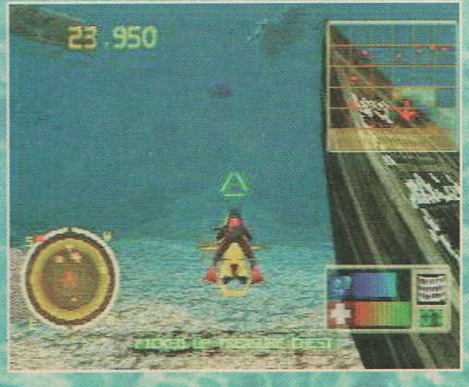


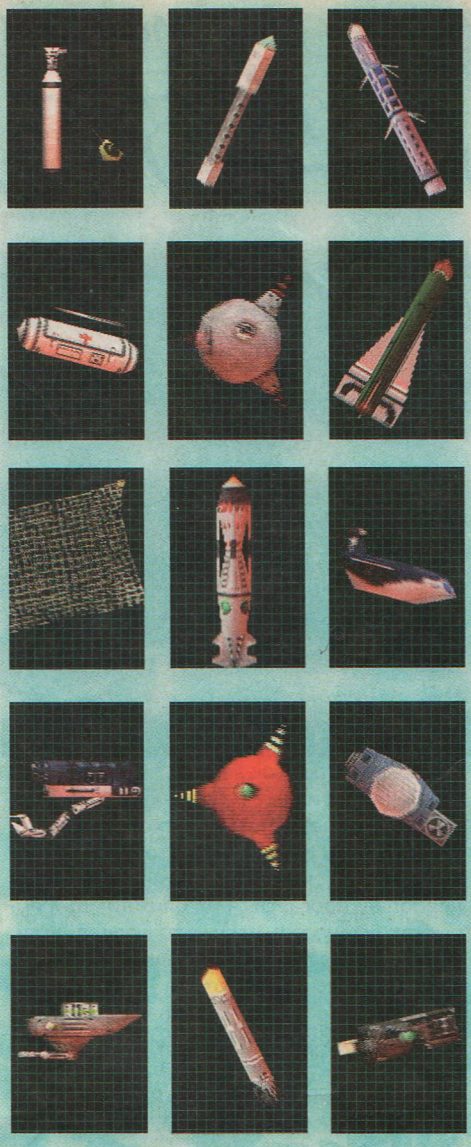


гом – громады айсбергов, проплывающих у вас над головой. А чего только стоят глубоководные пещеры, освещаемые светом ваших ламп, светом, который не тревожил покой вечного мрака с самого начала бытия! Если уж зашла речь об освещении, то о нем не расскажешь словами. ЕГО надо видеть. Одни только световые эффекты превращают игру в шедевр. Вы когда-нибудь видели телесериал «Одиссея капитана Кусто»? Так вот, я берусь утверждать, что **Treasures of the Deep** смотрится если не так же, то, по-моему, не менее красиво и увлекательно, чем фильмы величайшего в истории исследователя морских глубин. Как и в действительности, чем глубже погружаешься, тем чернее толща воды, тем меньше здесь солнечного света, все нереальнее и призрачнее становится освещение. Представляете, как впечатляет барельеф с лицом неизвестного божества на зеленоватой стене разрушенного здания, скрытого под покровом вод тысячи лет, когда луч ваших ламп выхватит его из тьмы?

Игра полна взрывов, большинство из которых трехмерно. Взрыв – всегда приятная и красивая деталь в игре, и **Treasures** не является исключением. Для оттачивания графической стороны игрушки до совершенства авторы использовали несколько специальных графических новшеств.

Вам, наверное, стало интересно: откуда в океане взялись взрывы? Ответ прост: надо же чем-то врагов топить. Вы думаете, что только вы одни такие умные, что решили поживиться сокровищами безмолвной бездны? Нет, искателей приключений всегда хватает, особенно когда идет речь о золоте. Господа пираты не остались во временах, когда галеоны бороздили просторы Атлантики, а морские разбойники совершали дерзкие нападения на корабли. Теперь джентльмены удачи сменили быстроходные парусники на ультрасовременные, отлично во-



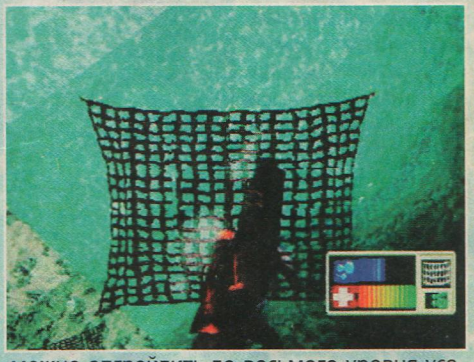


оруженные субмарины. Разумеется, что конкуренты в деле добычи подводных богатств - явление крайне нежелательное, и это каса-

ется и вас, и ваших соперников. Конкурентов убирают. К вашим услугам имеется широкий выбор средств борьбы с врагами, которому может позавидовать сам Джеймс Бонд. Это самонаводящиеся торпеды, фосфорные ракеты, инфракрасные очки, прекрасный механизированный стальной скафандр, нейлоновая сеть, управляемые транспортные роботы, теплонаводящиеся мины, гарпун... Все это создано для максимально эффективной борьбы с очень красивыми и разнообразными подлодками ваших врагов. Кстати, вряд ли они оставят ваши атаки безнаказанными: нарвавшись на торпеду, вы поймете, как неприятно потонуть, не увидев солнечного света.

Кроме враждебных искателей сокровищ глубин, вас подстерегают и другие враги: акулы, киты-убийцы, неизвестные порождения океана - всем им хочется попробовать вас на зубок. Ваша одноместная мини-субмарина – не танк, и долго выдерживать атаки молотоголовых монстров ей не под силу. Особенно неприятно отбиваться от стаи зубастых героинь неувядающих «Челюстей», будучи раненым. Акулы чувствуют кровь... Однако надо сказать, что не все представители фауны морей так агрессивны. Есть вполне мирные и милые существа, такие как дельфины, огромные морские черепахи, киты. За спасение этих животных из сетей можно получить дополнительную награду по прохождению миссии.

Что касается вашей субмарины, то ее



можно апгрейдить до восьмого уровня усовершенствования на полученную от сокровищ прибыль.

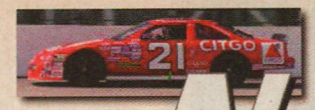
Пришло время сказать пару ласковых слов в адрес звукового оформления игры. Оно под стать общему уровню детища Black Ops Entertainment: 500 эффектов и около 100 голосовых записей. Самое замечательное заключается в том, что звук меняется вместе с погружением. Стереозвучание вместе с упомянутым эффектом глубины дает удивительное чувство нахождения под водой. Графика, звук, сюжет, окружающий мир, его обитатели, – все работает на то, чтобы плавать в поисках «Сокровищ глубин» было очень интересно. Готовность к погружению номер один!

+ Красивая, интересная, необычная игра

= Кому-то покажется чуть вялой

Любителям фильмов Кусто и искателям сокровищ посвящается...

9

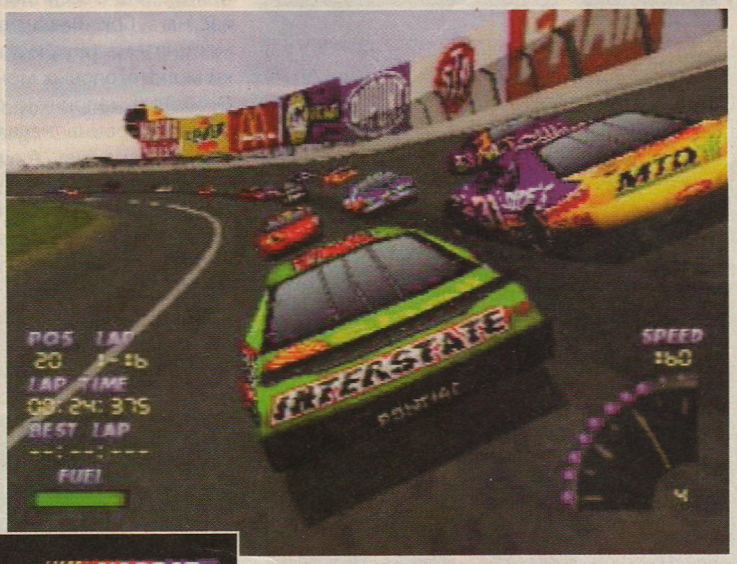


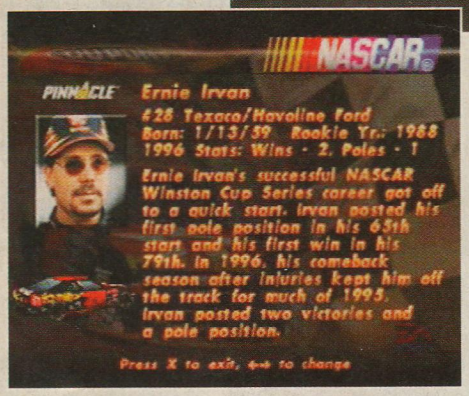
Иван НАПРЕЕНКО

NASCAR 98

Жанр:	**Спортивные гонки**
Издатель:	**Electronic Arts**
Разработчик:	**Storm Fronts Studios**
Число игроков:	**1**
Платформы:	**Sony PlayStation, Sega Saturn**

В наш век техники и бешеных скоростей многим хочется посидеть за рулем гоночной машины. Надеваешь специальный костюм, шлем, перчатки, втискиваешься в кабину... И вот уже рычит мощнейший мотор, мелькают мимо трибуны, а перегрузка вдавливает тебя в спинку сиденья... Увы, самым совершенным имитаторам пока не удается создать подлинное чувство перегрузки. Да и геймпад не слишком похож на управление настоящим гоночным монстром. Лишь с мельканием трибун все в порядке. Маловато? Тем не менее, жанр спортивных гонок – один из самых старых и неизменно популярных жанров игр. В этом жанре постоянно появляется что-то новенькое. Вот и сегодня на рынок вышел **Nascar'98** – спортивные гонки, вполне достойные внимания.





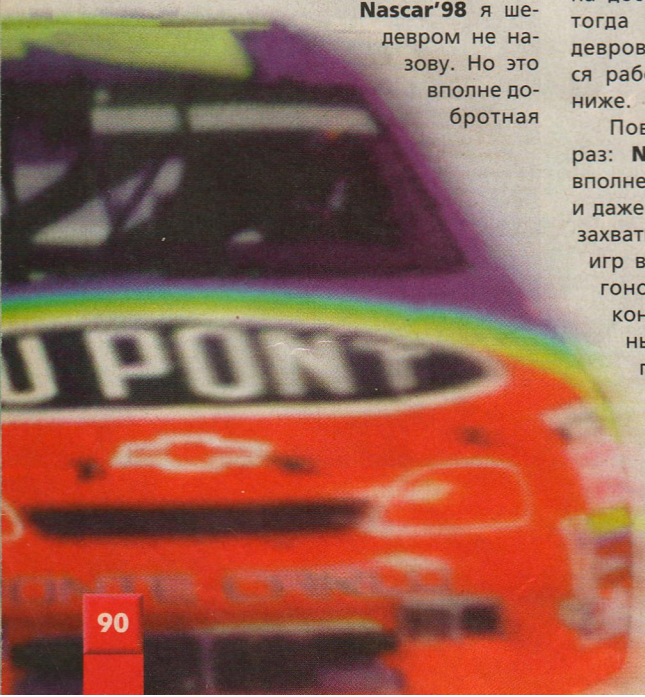
Electronic Arts – фирма, не первый год «балующаяся» выпуском игр для самых разных платформ. Она зарекомендовала себя как автор качественных, грамотно сработанных игр. Некоторые такие творения становились подлинными шедеврами. **Nascar'98** я шедевром не назову. Но это вполне добротная и даже захватывающая игра.

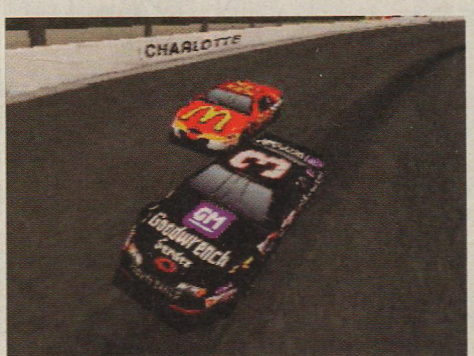
Почему я избегаю слова «шедевр»? Настоящий шедевр – это редкое искусство. Как отличить шедевр? Просто: если ты потерял счет времени, отвечаешь на вопросы невпопад, бросаешься на ближних при попытках остановить игру – это шедевр! Если, сидя за обедом, ты проносишь ложку мимо рта, уставясь в пустоту и выговаривая странные слова, а к геймпаду несешься, словно умирающий от жажды к бутылке со «Спрайтом», – у тебя дома определенно появился шедевр. Шедевры рождаются нечасто. К тому же, у китов мирового рынка игр (да и не только игр) рано или поздно наступает период, когда определенный высокий уровень достигнут и уже кажется, что лучше никто не сделает. Фирмы зазнаются и останавливаются на достигнутом. И тогда вместо шедевров появляются работы рангом ниже.

Повторю еще раз: **Nascar'98** – вполне добротная и даже временами захватывающая игра. Фанаты спортивных игр всегда уважали серию Nascar'овских гонок за огромную скорость, тесный контакт с соперниками, примечательные имена, ассоциирующиеся с этими произведениями. **Nascar'98** удалось совместить все эти плюсы в достаточно сложном и захватывающем виртуально-спортивном произведении.

Nascar – это гонка по замкнутым огороженным стадионным кругам, за пределы которых вас может увести лишь машина скорой помощи. К сожалению, в реальной жизни эти ребята с автогеном не всегда так проворны, как хотелось бы... Кольцевая система гонок несколько ограничивает возможности игры. В отличие, например, от Need for Speed, вы не сможете гонять по живописнейшим просторам Европы, наслаждаясь помимо зверской скорости красивыми пейзажами. Но в этой замкнутости есть плюс, недостижимый в NFS. Это бескомпромиссная верность жанру, глубокое погружение в стихию соревнований, какое-то очень живое чувство суровой реальности гонок и, безусловно, обилие напряжения и скоростного действа, так и прущего через край.

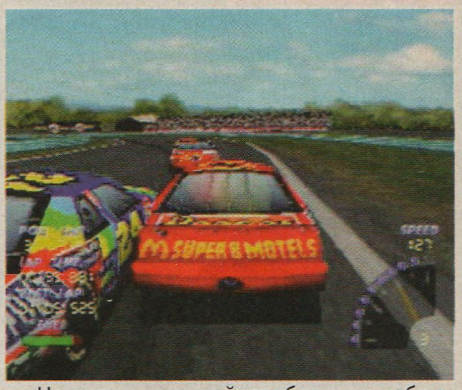
Всем существом ощущаешь контакт с партнерами по гонке. В системе открытых трасс можно мчаться по дороге в гордом одиночестве, особенно если ты профессионал или, наоборот, новичок. Здесь же, первый ты или последний, все равно все машины тут, рядом с тобой, под боком твоего





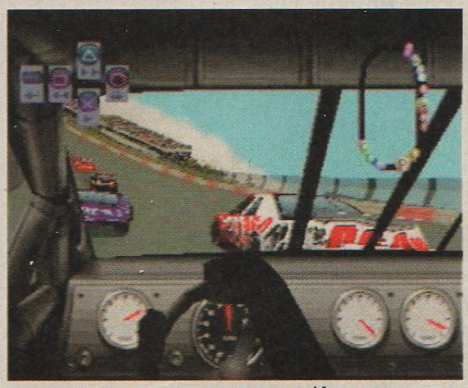
зы аварий мне понравились.

Очень приятная особенность Nascar заключается в возможности игры вдвоем на одном экране. Тормозов нет и, следовательно, вместе гонять интересно как друг против друга, так и против компьютерных игроков. Классно то, что каждой машине соответствует реально существующий образец. Эта деталь добавляет в бочку напряженности дополнительную ложку реализма, чем, как известно, игру не испортишь.



Но если с музыкой проблем не наблюдается, то вот звуковые эффекты не всех удовлетворят. Это проблема многих аналогичных игр: звуки столкновений, скрежет, взрывы, бьющееся стекло, рев мотора, скрип тормозов, – все, казалось бы, на месте, но все же звук не такой, каким слышит его сквозь шлем настоящий водитель. Чего-то не хватает. Нереалистичный звук! Многие скажут: «Это пустяк!» Но знаток будет огорчен и, думаю, тем больше, чем больше ему понравится игра. Ведь с хорошими играми, как с людьми: чем больше тебе кто-то нравится, тем больше хочется исправить недостатки этого кого-то, а в результате больше ворчишь и ругаешься.

Несмотря на мелкие недочеты, игра увлекает. **Nascar'98** – мощная, динамичная, действительно спортивная гонка. У нее, вероятно, будут некоторые проблемы с попаданием в высший эшелон игр своего жанра. Однако приобрести игру или хотя бы поиграть в нее у знакомых стоит!



Следуя не мной изобретенному плану, перейду к звуковому аспекту. «Музыка – это искусство, которое действует прямо на сердце слушателя», – сказал кто-то из великих. И был прав. Музыка в играх, да еще в гонках, заставляет нас проникнуться атмосферой бешеной езды, головокружительного полета в полуметре над землей. Конечно, если она грамотно подобрана. Nascar в этом смысле не вызывает нареканий. Игра имеет мощный хард-роковый саундтрэк, жаркий, как разгоряченный двигатель. Скажу от себя, что по мне можно было бы и потяжелее сделать. Динамичный техно-трэш очень подошел бы (поясню: техно – не значит с электронными инструментами и ничего общего с танцевальным техно не имеет!). Но это – мой вкус, и надо отдать должное создателям игры: их музыка в должной мере заводит душу, отчего гонять по горячему асфальту становится увлекательней.

четырехколесного монстра. И тогда смыслом игры становится нахождение того хрупкого баланса между выигрышной позицией и отскребанием своих мозгов с очередной стены. Стоит понять, что быть победителем - не значит все время быть впереди. Если ты уступил место сопернику и тем самым избежал Destruction Derby, то шансов доехать целым у тебя будет больше. Лучше уж не искушать этих парней с автогеном...

Как и полагается быстрой игре, графика тут тоже быстра. **Nascar'98** имеет высокую частоту смены кадров, и эта частота не падает даже тогда, когда на экране соревнуется добрая половина участников заезда. Везде бы так! Машины прорисованы на достойном уровне, и это начинаешь ценить, когда вспоминаются игры со схематическими до неприличия изображениями автомобилей. Стадионы для соревнований по-своему красивы, если только слово «красота» применимо к сильно наклоненному бетонно-асфальтовому кольцу, густо обсаженному фонарями и трибунами. Трибуны, сплошь усеянные цветастой толпой любителей быстрой езды, выглядят живописно, но во время игры их почти не замечаешь – все внимание поглощает дорога. Скорость очень хорошо чувствуется визуально, а это – одно из главных требований к графике гонок. В целом, графика, может быть, не очень оригинальная (да и что тут придумаешь?), но хорошая и подходит к общему духу соревнований, динамичному и стремительному. Даже зрительные обра-

+ Грамотно сделанный продукт

= Нереалистичный звук

= Для фанатов быстрых и действительно спортивных гонок

8

Сергей ОВЧИННИКОВ

NIGHTMARE CREATURES

Жанр: Action
Издатель: Activision
Разработчик: Kalisto
Число игроков: 1
Платформы: Sony PlayStation, PC

Еще чуть больше года назад словосочетание Tomb Raider было пустым звуком, а имя ныне суперпопулярной Лары Крофт никому не было знакомо. Как же быстро летит время! Эпоха «мужских» стрелялок, похоже, закончилась и уступила место игрушкам с персонажами женского пола. И потянулись бесконечные стаи клонов в направлении наших домов, поближе к мониторам и винчестерам, приставкам и телевизорам. ОНИ думают, что мы все это с удовольствием скушаем, и поэтому порой подсылают не вполне съедобные продукты (вообще, раз игры – это продукты, давно пора продавать их в продовольственных магазинах). Но на страже интересности и играбельности всегда должны стоять суровые, но справедливые критики, доносящие до пользователей не пресс-релизы и рекламу, а правду, только правду...

Nightmare Creatures – это попытка сделать игру, причем довольно удачная. Сразу видно, что разработчики много времени провели, гоняя симпатичную Лару по разным уровням и размышляя на тему, что «мы тоже так можем». Но приняли правильное решение – ничего не копировать, а создать собственную оригинальную игру. Kalisto, создатели **Nightmare Creatures,** являются довольно опытной командой, так что особых затруднений в процессе «построения» игры не возникло. Не стремясь ни в коей мере подражать Tomb Raider, разработчики приняли новую концепцию сюжета и игрового процесса, основанного в значительно большей степени на драках, чем на пресловутом «эксплоринге». А забыли только об одном – что даже такого количества идей мало, чтобы сделать что-то потрясающее. Но ладно, хватит необоснованной (пока) критики.

XIX век, Англия, интереснейшее время для появления на улицах уже почувствовавшего все прелести зарождающегося капиталистического общества Лондона жутких монстров, вампиров, зомби и прочих нарушителей спокойствия. А виновником этих далеко не самых веселых событий становится некто по имени Adam Crowley, который как бы нечаянно распространил по всему городу жуткий полиморфный вирус (простите за компьютерную терминологию), способный изменять свой генетический код хоть по тысяче раз в день, каждый раз заразив человека, превращая его в зверя. Разумеется, спасти всех и вся от этого кошмара способны только двое отважных бойцов. Профессия первого больше характерна для ролевых игр. Священник Ignatus Blackward в совершенстве владеет многими видами боевых искусств, единственный его недостаток в том, что он мужчина (в полное противоречие теперешней моде). Зато второй герой как раз является членом семьи Крофт, отличается убойной фигурой, владением множеством гимнастических приемов и, что особенно странно для столь легкомысленного вида девицы, ученостью. Nadia F – крупный ученый, эксперт в иммунологии, чего, конечно, никто от нее не ожидал. Каждый из персонажей обладает собственным стилем ведения боя, разными движениями, ударами, пластикой. В самом начале вы выбираете себе персонажа, и это единственное место в игре, где можно увидеть одновременно обоих героев. То есть вы становитесь главным судьей в конкурсе на соискание титула «Спаситель Города» – кого выберете, тот им и станет. Интереснее было бы поуправлять на разных уровнях разными героями, как это делается во многих классических ролевушках, однако создатели игры, мыслящие больше категориями action, решили расставить героев по классическому сценарию. Что вы выбираете, остановив взгляд на одном из этих двух героев? В принципе, игра за одного или за другого чисто внешне ничем не будет отлична, кроме фигурки, назойливо вертящейся перед камерой от третьего лица. Однако в самой игровой механике изменится очень многое. Дело в том, что **Nightmare Creatures** скорее напоминают файтинг со свободой передвижения и малым количеством игровых персонажей, да еще отсутствием multiplayer, чем стандартный трехмерный боевик. От Tomb Raider его, например, серьезно отличает только эта черта, все остальные нововведения – не больше, чем маскировка старых, уже испытанных идей. Как девушка, так и священник способны драться с монстрами множеством разных способов, в игре существуют даже простейшие комбы, строго индивидуальные для персонажей. Помимо чистой драки можно пользоваться огромным количеством предметов боевого назначения, оставленных монстрами или найденных на улицах и в тайниках. Здесь способности героев совершенно одинаковы. По силе удара мужчина, разумеется, впереди, но вот по ловкости, способности уворачиваться от ударов и быстро бегать девушка оставляет его далеко позади.

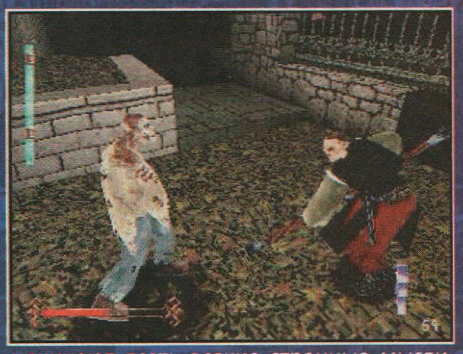
ди.

Графическая сторона игры также выполнена крайне неоднозначно. Если говорить о версии на персональные компьютеры (где NC еще не появилась, но сделает этот шаг очень скоро), то графика очень впечатляет, хотя, конечно, как о новом слове в трехмерных движках о ней говорить не приходится. 3Dfx, в принципе, способен сделать красивой любую картинку, а игра радостно пользуется щедрыми возможностями трехмерных акселераторов (в том числе и 3Dfx). Что до PLayStation'овского аналога, то о восхищении графикой говорить так же неуместно, как и о революционности игрового процесса. Низкое разрешение, красивые, созданные из добрых нескольких сотен полигонов монстры, красот которых просто не видно. НЕПРАВИЛЬНАЯ палитра, которая способна смазать даже те места, где графика кажется приемлемой. Ландшафты кажутся убогими опять-таки по причине низкого разрешения, к

тому же все они ужасно плоские. Нет, они, конечно, трехмерные, но выглядят просто как нелепые картинки. Зато имеется симпатичный туман, частенько застилающий глаза и мешающий увидеть окрестные красоты. Этот спецэффект реализуется программно, так как PlayStation на его выполнение не способна, и из-за этого местами картинка дергается и довольно ощутимо, пусть и не дико, но тормозит. А уж отсутствие плавности игрового процесса – это серьезный недостаток.

В игре целых 18 уровней и даже 5 боссов, поджидающих в конце некоторых из них. Но не особенно надейтесь пройти их все – игра довольно сложна. Когда я сел за нее в первый раз, поначалу даже не удавалось сразу пройти первый уровень. А дальше становится еще хуже. На втором вам уже придется изрядно повозиться, пытаясь выжить в сумасшедшем мире NC, а уж дальше, уровне на пятом, остается только молиться за сохранение последней жизни. Да, разработчики пошли на некоторое приближение игры к аркадным стандартам. Не верьте кошкам – жизни бывает только три. И прожить их надо...

Еще одно слабое место игры прячется в ваших руках. Это управление, которое, если говорить очень мягко, могло быть и получше. После некоторого времени знакомства с управлением в голову



начинают лезть всякие странные мысли типа: « А может, это я неправильно играю?» Нет, все правильно, просто двигаться равномерно, особенно назад, наши персонажи не способны. Почему-то им надо все время прыгать. Иногда, в моменты самых ответственных схваток можно очень многое потерять, слишком близко подпрыгнув к противнику, но другого пути нет. Также по-дурацки построено движение вправо-влево, которое почему-то сопровождается «заносами». То есть поворачиваетесь на 30 градусов, а заносит на все девяносто. К тому же, благодаря камере не всегда вообще понятно, нужно ли поворачиваться и как это сделать.

Камера, прямой обязанностью которой является слежка за персонажем, частенько халтурит или же чрезмерно старается. Как только наш герой свернет за какой-нибудь угол, камера мчится к нему, но останавливается, как правило, так и не показав нам, слишком любопытным, что же там, за этим углом. Зато во время боя она вертится как угорелая, туда-сюда, полностью лишая нас возможности ориентироваться и бить в цель. Конечно, **NC** – игра отнюдь не самая худшая, и моя финальная оценка тому в подтверждение, однако над реализацией своих идей разработчикам стоило бы подумать подольше. Поклонникам феминистических action-игр ее вполне можно порекомендовать. На PC графика выглядит вполне прилично, версия на PlayStation, скорее всего, разочарует всех, кроме уж самых ярых фанатов.

+ Много различных, довольно интересно сконструированных монстров

– Пробелы в графическом оформлении, плохая система управления

= Во многом стандартная игра, претендующая на некоторую оригинальность

7

Дмитрий ЭСТРИН

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES
Sub-Zero

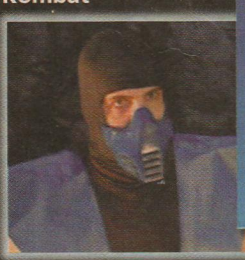
Жанр:	**Платформенная аркада**
Издатель:	**Midway**
Разработчик:	**Midway**
Число игроков:	**1**
Платформы:	**Sony PlayStation Nintendo 64**

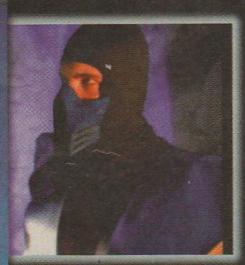
Думаю, у многих читателей «Страны Игр» волосы на голове встали дыбом, когда они увидели знакомые слова в названии игры. Успокойтесь. Скажу сразу, вам придется разочароваться, ибо от игры остались лишь первые два слова да несколько персонажей, которые впрочем выполняют совершенно другую роль, нежели в знаменитой серии.

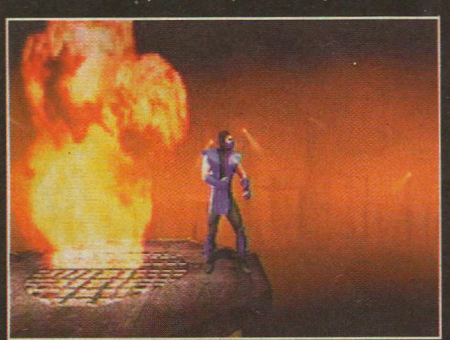
А дело все в том, что компания Midway остроумно решила дать сюжетное продолжение всей серии Mortal Kombat. Или, лучше сказать, своеобразный эпиграф. Ответьте: вам когда-нибудь хотелось узнать о происхождении одного из героев Mortal Kombat'а? Например, одного из самых оригинальных персонажей – **Sub-Zero.** Если нет, тогда даже не стоит и смотреть на игру с поразительно длинным названием **Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero.** В общем-то, идея сама по себе очень даже не плохая – рассказать страждущим фанатам об одном из персонажей серии. И наверняка многие хотели бы услышать его легенду, сжимая в руке gamepad и делая любимую комбу. Но никаких комб. Очевидно, компания Midway решила, что файтинги потеряли свою популярность, и сделала платформенную аркаду в лучших традициях жанра, которые соблюдаются во всем – от игрового процесса до графического оформления.

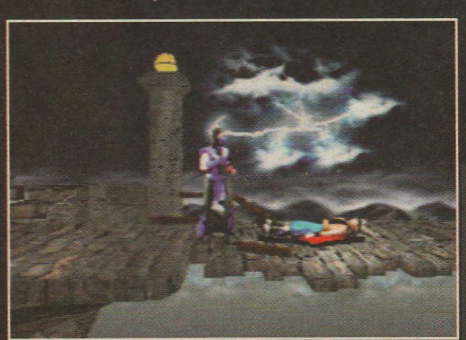
Не секрет, что многим нравятся платформенные аркады. Кому-то они напоминают о заре игровой индустрии, кто-то покорен их простотой, а кто-то вообще кроме них ничего не видел и само понятие компьютерной игры вызывает у этих людей в памяти этот жанр. И все равно поразительно, что когда трехмерность является знаком качества, Midway для продолжения одной из самых популярных серий сделала самый примитивный вариант игры. Может быть, в расчете на эту самую популярность? Не знаю.

Кроме всего прочего **Mortal Kombat Mythologies** был торжественно награжден, мягко говоря, чрезвычайно простой графикой. Настолько простой, что иной раз кажется, будто сейчас не конец 1997 года, а золотое время Spectrum'ов и Commodore'ов. А движения персонажей выглядят под стать их графическому оформлению.









Да, бог с ней, с этой графикой! Главное чтобы играть было приятно, чтобы все было просто и хорошо! Но нет, качество игрового процесса вызывает аналогии совершенно далекие от этого понятия. Чтобы заставить персонажа бежать, нужно нажать на несколько кнопок. А чтобы запрыгнуть на какую-нибудь платформу, нужно набрать целое их сочетание, во многом напоминающее комбу. И не факт, что персонаж после этого прыгнет. Зато враги чрезвычайно подвижны и в считанные мгновения выполняют то, что игроку может только присниться. В общем, сразу видно, что Midway легких путей не ищет. Тем более для своих фанатов.

Когда встречаешь подобный продукт (не могу заставить себя назвать это игрой), то неизменно задаешься вопросом: а что разработчики хотели этим сказать? Может быть, это подобие неудачной шутки? Может быть, открытое издевательство над геймером? Или что это, в конце концов? Я склоняюсь к версии о том, что это совершенно уникальная игра, которая несомненно войдет в анналы истории. Теперь каждый неудачный проект в мире игровых развлечений будет ассоциироваться и сравниваться именно с **Mortal Kombat Mythologies.**

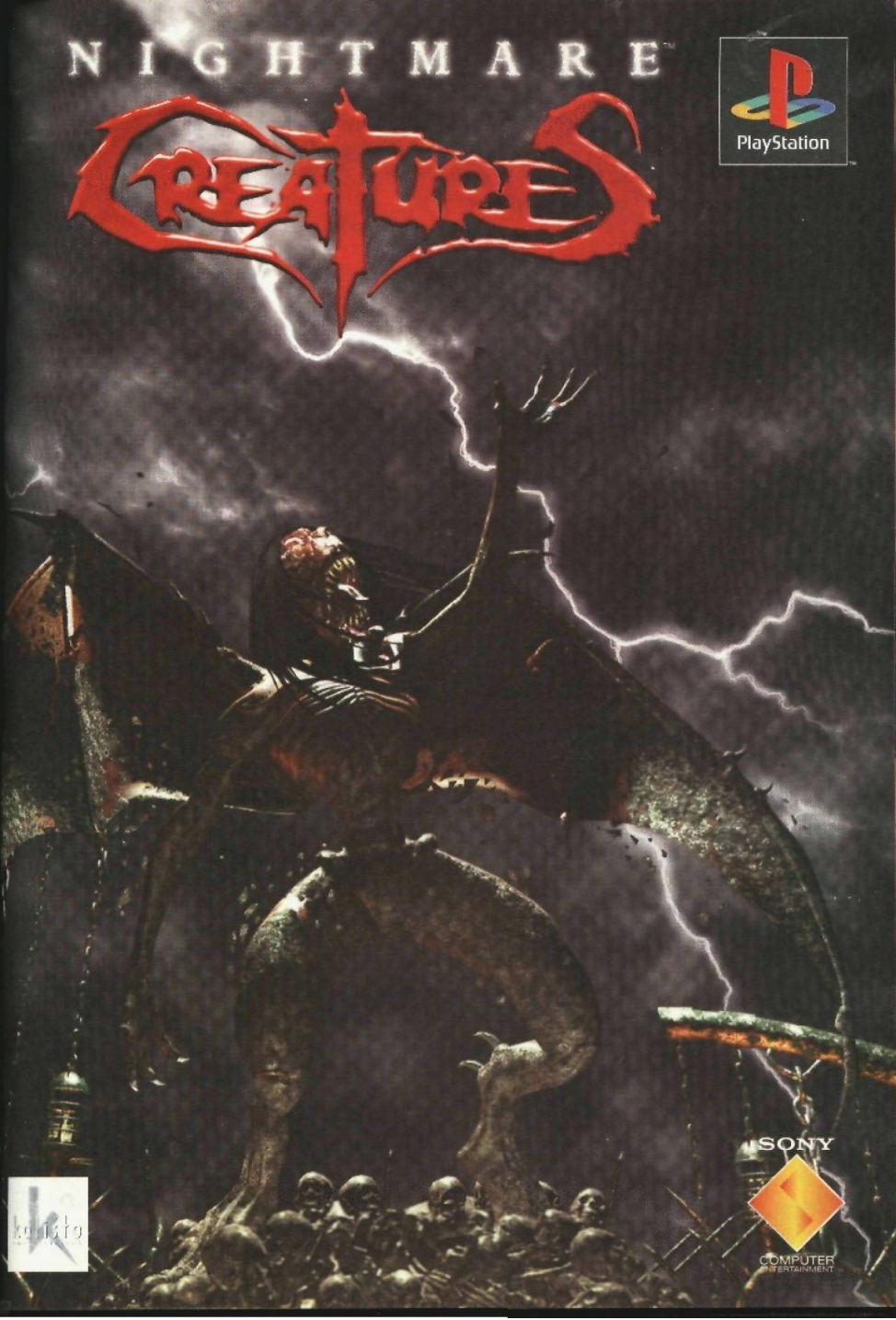
Итак, что мы получаем в результате как потребители игрового рынка? А в результате мы получаем нечто. Всерьез задумываясь о том, какую оценку можно этому чуду поставить, лихорадочно ищу его достоинства... А, вот, нашел! **Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero** – это продукт, признанный наилучшим образом оттенить достоинства будущего Mortal Kombat IV. Вот!

+ Ничто не способно выступить лучшим фоном для Mortal Kombat IV

– Не вполне удачная шутка разработчиков

= Очень странный продукт...

6


NIGHTMARE
CREATURES
PlayStation
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

Иван НАПРЕЕНКО

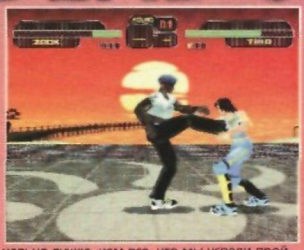
DEAD or ALIVE

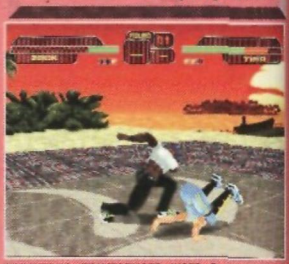
Жанр:	Fighting
Издатель:	Temco
Разработчик:	Temco
Число игроков:	1
Платформа:	Sega Saturn, Sony PlayStation

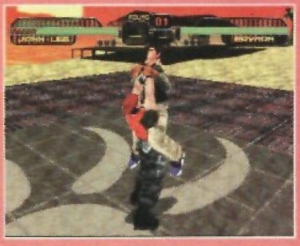
Жанр файтинга бессмертен – это однозначно и бесповоротно. Любой обладатель того, куда можно сунуть диск с этим самым файтингом, способен при его помощи отдохнуть и расслабиться, кроме тех, конечно, кому драки не в кайф. Утверждают также, что за файтингом отдыхать и расслабляться намного быстрее и проще, чем за любым другим жанром игр. И поскольку на Земле всегда найдутся люди, желающие таким способом отдохнуть, нет причин ожидать, что на нашей планете переведутся покупатели виртуальных драк.

Вот и теперь Temco заканчивает работу над новой трехмерной потасовкой, носящей гордое имя **Dead or Alive**. Название говорит само за себя – «Мертв либо жив». Просто и понятно. Без лишних драматических сюжетных наслоений смысл сводится к ясной, не требующей особых размышлений задаче: всех поголовно надо истребить, а самому остаться целым и, желательно, невредимым. Как, впрочем, во всех драках со времен дедушки Mortal Combat.

Dead or Alive вырос на основе Last Bronx, Virtua Fighter и прочих благородных предшественников. Авторы посчитали своим долгом убедить нас, что их детище кардинально лучше, чем все, что мы успели пройти до этого. А сделать это не просто. Сложность в том, что стиль файтинга нельзя отнести к интеллектуальным играм. Он направлен на стимуляцию спинного мозга в гораздо большей степени, нежели его головного собрата. Вводить новшества и добиваться какого-то особого разнообразия здесь трудно. Вся игра на поверхности, особенно не поэкспериментируешь...

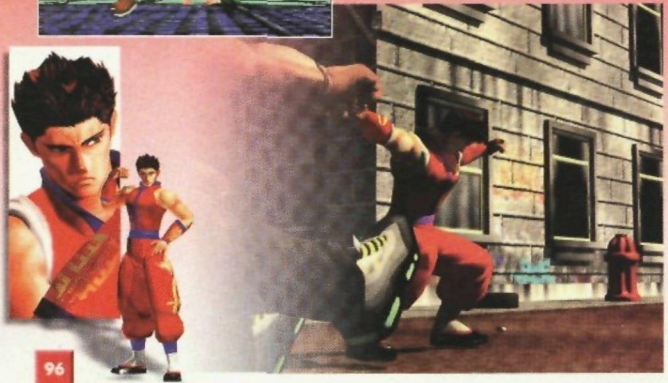






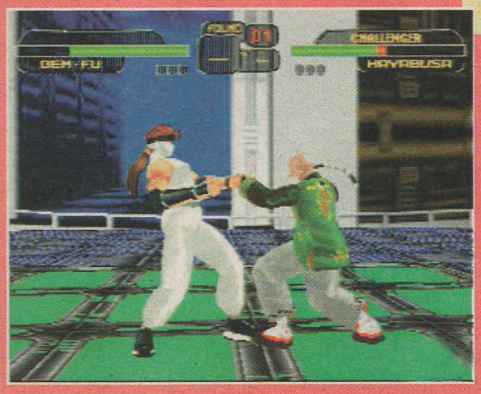
Что же нового предлагает нам Temco ? В первую очередь более совершенным и богатым по возможностям стало управление. Добавлена новая кнопка «Hold», которая позволяет перехватить удар противника и сразу перейти в специальную контратаку или отступить. Заметьте, что кнопка «Block» сохраняется. Наличие hold'а дает шанс остановить любую комбу соперника и поразить его в считанные секунды. Это компенсирует отсутствие приставного шага в сторону и придает гораздо больше реалистичности бою даже по сравнению с Virtua Fighter 2. Складывается ощущение, что действительно участвуешь в чемпионате по смертельным единоборствам.

Графика игры чиста, ярка и приятна. Авторы положили много сил на борьбу с глюками, которые так или иначе присутствуют практически во всех игровых продуктах, в частности в предшественниках **Dead or Alive**. Не знаю как вас, а меня всегда раздражали и выпадение полигонов, и мельканье, и замедления. Temco'вские работники постарались избавить нас от таких неприятностей. Задние фоны двухмерны, но оставляют вполне приятное, я бы даже сказал, несколько умиротворяющее впечатление. Сами темы бэкграундов совсем не новы, но что сейчас еще не напридумали? Если DA и не демонстрирует чего-то необыкновенно крутого, то хотя бы убеждает, что высококачественная графика может быть реали-

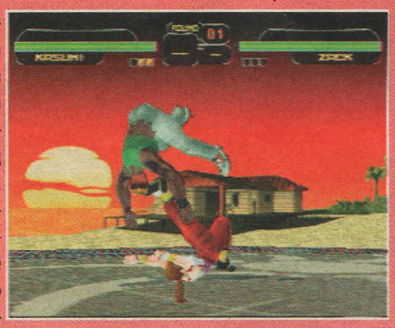


зована без тормозов и глюков. Именно графическая сторона в первую очередь дает шанс выйти детищу Temco на один уровень с лучшими играми жанра.

В отличие от подавляющего большинства других файтингов, анимация игроков в **Dead or Alive** очень гладка. Каждый удар, каждый апперкот, каждый прыжок очень ярки и эффектны, что придает дополнительную реалистичность. Вот такой должна быть трехмерность в файтинге – быстрой и красивой!



Вопреки традициям большинства других мордобоев в DA края ринга не являются провалами в пропасть. Здесь арены огорожены некой территорией, находящейся под высоким напряжением. Игрок, упавший на эту поверхность, получает электрический шок. Арены не очень обширны, и это придает особую напряженность битве, так как надо думать не только о том, сколько выбить врагу зубов, но и о том, как бы не поджариться.



Если не обращать внимания на идиотические имена персонажей, которые у авторов игры остались на уровне слов «Ли», «Фу» и окончаний на -ми, и на то, что все персонажи замечательно соответствуют устоявшимся стереотипам «настоящих воинов», то аспект выбора «за кого ставить синяки?» может только порадовать игрока. Выбирать есть из кого: и из мужчин, и из женщин, и из молодых, и не очень...

Дизайн игровых персонажей, возможно, является одним из самых больших достоинств изучаемого объекта. Герои хорошо сбалансированы. Это значит, что быстрая и ловкая девушка-воин, как правило, физически слаба, а мускулистый силач-здоровяк достаточно неповоротлив и неуклюж. При этом шанс дойти до финиша с целым черепом есть у каждого желающего. Для каждого героя хорошо разработана масса уникальных движений, закрученных и простых комбинаций. Бешеные комбы сочетаются с лихими бросками и с различными оборонными приемами. Так что, постигая глубины хребетоломной науки, игрок должен научиться прибегать и к обороне, а не только к зверским атакам. А то, что все персонажи обладают только им одним присущими свойствами, делает Temco'вский файтинг очень интересным для многократных проб «сегодня я за этого, завтра – за того...»

Особо стоит сказать о костюмах игроков. У любого или любой, осчастливленных вашим вниманием, в запасе огромный запас разнообразных и красочных одежек, которые приобретаются после каждого удачно проведенного боя. При этом костюмы женских персонажей становятся все более откровенными от битвы к битве. Так сказать, сексуальным способом подогревается интерес к игре. Простой, естественный стимул. Вероятно, действенный для многих. Таким образом, в игру вносится специфический привкус. Дедушка Фрейд был бы рад... Эрос и Танатос – вот кто, оказывается, станет двигать нами, когда мы с упорством, достойным подражания, примемся в **Dead or Alive** крошить кости врагов, с завидным интересом наблюдая некую Хаябуцу, донельзя декольтированную.

Похоже, разработчики из Temco очень старались совместить в этой игре все заманчивые для бездумного расслабления аспекты. Одних привлекут драки как таковые, другим будет любопытно пройти игру за девушку, начинавшую боевой поход в классическом для единоборств костюме, а дошедшую до финала в очень минималистическом бикини. Должен сразу сказать, дабы не особенно приводить в ярость ревнителей чистоты нравов, что даже при чистенькой и миленькой графике все прелести женского тела в игре выглядят довольно схематично и, я бы сказал, нереалистично. Но в конце концов, морду мы тут бьем или «Дикую орхидею» смотрим?!

Хороший звук, красочная, очень гладкая графика, масса специальных и уникальных для персонажей движений, любопытное изменение в управлении, индивидуализация героев, эротический аспект игры, все это выводит гордое имя **Dead or Alive** из серой толпы файтингов. Компания Temco со своими бойцами, которые заставят покраснеть саму Лару Крофт, направили этот продукт в самое ядро потребителей 3D-драк – в аудиторию юных, легко увлекающихся игроков.

+ Прекрасная графика, разнообразие в движениях, сбалансированность героев

= Еще одна вариация на тему

= Для любителей хороших файтингов

8

Дмитрий ЭСТРИН

G-POLICE

Жанр:	**Shooter**
Издатель:	**Psygnosis**
Разработчик:	**Psygnosis**
Число игроков:	**1**
Платформы:	**PC, Sony PlayStation**

Интересная, действительно хорошая игра – это не просто синтез качественной графики, звука и сюжета. Немаловажным критерием являются правильные пропорции, в которых берутся все эти игровые элементы. Сколько раз мы видели игры, которые, несмотря на великолепное графическое и звуковое оформление, были попросту неинтересны из-за почти полного отсутствия сюжета. Были еще и совсем уникальные случаи, когда играть было вроде бы даже интересно, но почти невозможно. А игры, в которых качество игрового процесса, графики, звука и сюжета берется в нужных пропорциях соответственно жанру, – вообще большая редкость. Однако время от времени разработчикам удается создавать такие игры, которые при удачном стечении обстоятельств становятся хитами.

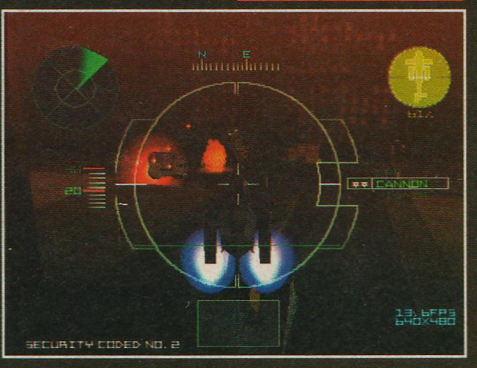
Как ни странно, но на этот раз мы познакомимся не совсем с такой игрой, хотя большинство основных требований игроков по отношению к тому, что они хотят видеть, наверняка будут удовлетворены. **G-Police** (а именно о нем и пойдет речь) - продукт, относящийся к разряду тех игр, в которых все сделано почти так как надо, однако это «почти» – практически непреодолимая граница для них. Речь идет о мелких нюансах, едва заметных недостатках, которые, однако, в процессе игры способны подпортить впечатление от нее.

G-Police представляет собой несколько необычный футуристический шутер, в котором, к удивлению геймеров, привыкших к классике жанра, действие начинается с сюжета (на нем, кстати, основан и весь игровой процесс). И действие это, которое, естественно, имеет, вернее, будет иметь место в будущем, происходит не на Земле, которая уже давно всем надоела, и даже не на Марсе, а на маленькой луне Каллисто – спутнике Юпитера. Однако даже там мелкие страстишки человека смогли превратиться в грандиозные войны различных корпораций. Но кроме войн этих на Каллисто живут и трудятся мирные граждане-обыватели, которым нет дела до целей, что преследуют корпорации, и которые хотят только одного - обычной жизни, по примеру той, которую ведут миллионы других обывателей. Разумеется, правительство идет на встречу этим желаниям, но все, что оно может сделать – это противопоставить мафии свою полицию. Полиция, правда, не вполне обычная, а кроме того, вы будете одним из полицейских, поэтому у обывателей есть все же маленький шанс остановить преступность на спутнике Юпитера.

Полиция же действует согласно обстоятельствам, поэтому сражается с негодяями на необычных истребителях. Сражения происходят в настоящих городах среди огромных небоскребов, а на улицах города течет в своем обычном русле обычная жизнь самых обычных горожан. И это самая уникальная достопримечательность всей игры. Действительно, о какой реалистичности можно говорить, когда сражения с преступниками проходят в совершенно пустом городе, где кроме зданий нет вообще ничего? А обычные люди где? Ради кого бороться с преступностью, когда кроме преступников больше никого нет? А здесь все цели очевидны, и мы теоретически можем даже просто наблюдать за дорожным движением, читать рекламные плакаты или просто летать по городу, как самые что ни на есть обычные люди. Но только теоретически, потому что несмотря на всю увлекательность такого мирного занятия практически этого не дадут преступники. В будущем, надо сказать, преступники очень наглые. Если сейчас они от полиции убегают, то в будущем будут, едва заметив

полицейского, весело кричать «ура» и атаковать его всем, чем только можно. И достаточно часто не без успеха.

О графическом исполнении игры говорить непросто ввиду того, что **G-Police** существует в двух форматах: для PC и для Sony PlayStation. Да, теперь, когда консольные и



компьютерные игры стали настолько близки, что версии для двух разных платформ издатели предпочитают выпускать почти одновременно, приходится сразу говорить и о версии игры на PC, и на Sony PlayStation. Так вот, скажу сразу: на PC графика очень хороша, а на Sony похуже. Но не стоит фанатам видеоигр тут же хвататься за голову, с ненавистью смотреть на гордых поклонников исключительно компьютерных игр и тем более предпринимать более серьезные действия. На самом деле, сама по себе графика версии игры для Sony очень неплохая в сравнении с другими играми для этой платформы и проигрывает только PC-версии. На компьютере графика заточена под AGP, а значит, действительно значительно круче. В общем-то, это главная беда всех приставок – отсутствие каких-либо фенечек, мулечек и прочих примочек, улучшающих графику, быстродействие и т.д. Таким образом, вместо того чтобы улучшить приставку, приходится выбрасывать ее на помойку и приобретать новую, более совершенную.

Но вернемся на Каллисто. Миссии в игре действительно очень разнообразны, особенно для такого жанра. Помимо тренировочных миссий, в которых вы должны разобраться с управлением, есть простые, где вам следует обнаружить и, естественно, уничтожить врага, есть и совсем оригинальные, в которых следует остановить андроида-саботажника, прекратить нелегальный импорт оружия или защитить конвой мирного транспорта. Но, конечно же, все они сводятся к примитивному уничтожению противника. В шутере иначе нельзя. Тут кстати следует и сказать об основном недостатке игры. Итак, основной недостаток G-Police в том, что он шутер. Такая игра могла бы быть сделана и в другом жанре, в ней есть для этого все данные. А так... обычная, неплохая стрелялка.

Настало время поговорить и о качестве игрового процесса. Мы привыкли говорить о нем, если он есть, и умалчивать, если его нет. Сейчас придется поступить совсем иначе, ибо эта деталь – настоящий подарок от Psygnosis. Легкость всего того, что мы делаем в процессе игры, ее динамичность, - все это далеко не последние качества игры, о которых мы так много говорим. Хотя с другой стороны управление истребителем может показаться сложноватым, но поверьте мне, достаточно пройти несколько тренировочных миссий или две обычных, и вы сможете считать себя настоящим асом-полицейским.

Звук в **G-Police** не просто очень удачно вписывается в атмосферу игры, а скорее эффектно. Музыка в игре – это обычно что-то, существующее отдельно от самой игры, нечто, живущее своей собственной жизнью. В **G-Police** разработчики на удивление качественно проработали все, что касается звучания в игре. Даже музыка, которая создает необыкновенные впечатления в процессе игры, вряд ли будет являться шедевром вне игры.

Подытожим. В общем и целом игра удалась. Удалась настолько, что можно говорить о новом уровне игр. Причем не только на Sony PlayStation, но и на компьютере. Однако теперь самое время поговорить о пресловутом «почти». Я, конечно, постарался успокоить всех приставочников, но если все же они увидят компьютерную версию игры, то вряд ли они будут играть в нее на Sony, посчитав разработчиков помимо всего прочего гнусными предателями. Но не стоит этого делать. Графика – вещь конечно немаловажная, однако игра-то получилась. Поиграйте и убедитесь в этом сами.

+ Хорошая графика, прекрасный звук, великолепное качество игрового процесса

= Графика в версии игры на PC и на Sony PlayStation чересчур сильно отличаются

= Самый лучший шутер на сегодняшний день

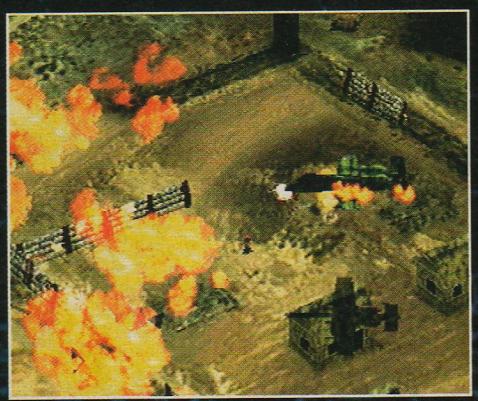
8

Сергей ОВЧИННИКОВ

NUCLEAR STRIKE

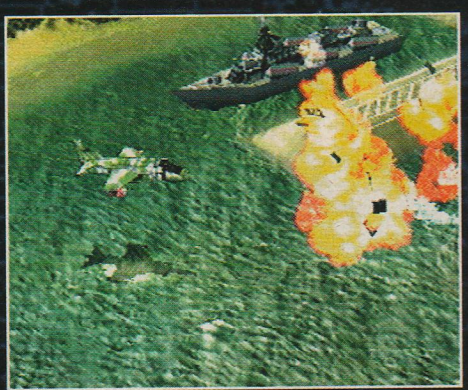
Жанр:	**Аркада**
Издатель:	**Electronic Arts**
Разработчик:	**Electronic Arts**
Число игроков:	**1**
Платформы:	**PC, Sony PlayStation**

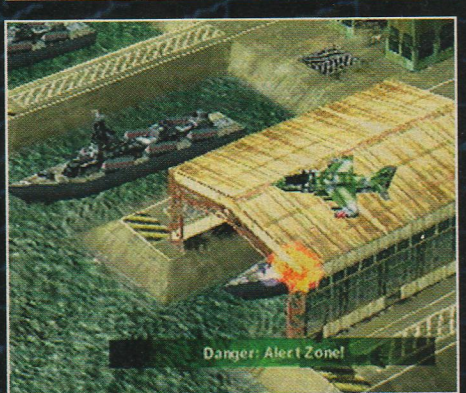
Аркада – самый застойный жанр. А самое удивительное и невероятное - это совершенно не мешает ему спокойно развиваться! Как же так получается? А секрет в том, что улучшаться аркадам совершенно не нужно – достаточно лишь регулярно обновлять графику, может, чуть расширять количество оружия, вводить пару-тройку новых врагов и все. Точно то же самое, например, и в спортивных играх, где улучшать нужно последовательно ту же графику, AI, звук и качество управления. Известная и уважаемая фирма Electronic Arts это поняла уже очень давно, еще, по-моему, в 1991 или 92-м году, выпустив самый первый Strike. С тех пор в концепции игры не изменилось ничего, и все равно серия пользуется приличным успехом. А все потому, что аркаде не надо становиться реалистичной, ей не надо стараться быть похожей на симулятор - стоит только «добавить графики» и сочинить очередную сюжетину, и игра готова. Такие поделки даже клонами-то не назовешь, поэтому клонировать, похоже, пора начать нам, журналистам. Статьи-клоны, очень похожие друг на друга рецензии на очень похожие игрушки скоро наполнят наши журналы, и все будут довольны – ведь покупают же игроки всякие KKND, Dark Colony, ... Strike'и и прочие чудесные продукты!



Нет, не беспокойтесь, уж кто-кто, а мы своего лица не потеряем и никуда его не уроним. Как бы не было смертельно скучно играть во все одно и то же, свой долг мы выполним. Очередной Strike называется **Nuclear,** но как по сюжету, так и по концепции от предыдущего шедевра он недалеко ушел. Разработчикам так понравилось шутить шутки с Россией и сопредельными государствами, что теперь, после Советского Страйка (действительно такого очень совкового), вся Америка начнет переживать по поводу того, что ядерное оружие-де у нас не так хранится. А результат – прямая угроза начала Третьей Мировой войны, на сей раз с участием яд-ерного оружия. Ладно, нам-то что, все равно вертолет родимый вряд ли ядерными боеголовками снабдят...

Игра выделится из моря порожденных той же страйковой серией продуктов тем, что в ней можно не только летать, но и ползать, и вообще ездить. Помимо вертолета в ваш боевой отряд включились что-то типа вездехода на воздушной подушке, выполняющего роль как лодки, так и танка, и это в придачу к целым четырем видам новых вертолетов: Comanche, Huey, Apache и вообще-то являющийся самолетом с вертикальным взлетом (и посадкой) Harrier. Такой потрясающий выбор техники ни в коем случае не меняет способов и методов ведения всяческих боев. Что с вертолета, что с самолета, что с лодки – стрельба ведется абсолютно одинаково. Вообще-то, количество доступной техники исчисляется числом, обозначаемым цифрой 15, но это дело кардинально не меняет. Главным отличием вертолета от танка все равно остается то, что первый летает. Эта концепция EA мне лично очень симпатична. Никакой головной боли по усвоению тонкостей управления новым транспортом, все унифицировано – сиди себе да получай удовольствие от процесса.





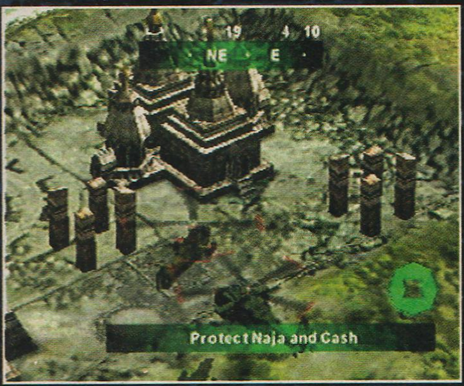
Следуя заданной последовательности от наиважнейшего нововведения к наиглупейшему, займемся графикой. Действительно, с момента первого появления на PlayStation графика претерпела довольно существенные изменения. Местность стала несколько трехмернее, картинка – четче. Особенно радуют некоторые способности территории по деформации. Например, вода больше уже не похожа на землю, только синюю, потому как движется. Не очень красиво, не вполне реалистично, но зато очень даже узнаваемо. Взрывы также смотрятся значительно приятнее, и в этом, пожалуй, единственное серьезное достижение новой игрушки.

Миссии стали чуть разнообразнее. И чуть проще, за что отдельное спасибо. А то уже игроки начинали думать, что Electronic Arts просто выпускает добавочные уровни новых, еще более головоломных кампаний, а не отдельные игрушки. Миссии слегка привязаны к сюжету, и вам не придется слоняться по уровню, не зная, какой благородной цели служит ваш вертолет и его

Танки, если едут в момент нападения, пытаются стрелять в движении. Если стояли, когда вы подлетели, так и останутся на том же месте жестяными скелетами.

пилот. Вместо чуть пониженного уровня сложности авторы игры наградили нас чудовищно длинными миссиями, в процессе которых необходимо по много раз полностью облететь карту из конца в конец, выполняя задания ровно в том порядке, в каком вам будет приказано. Типичная миссия: слетать уничтожить охрану на военной базе, затем пересесть во что-нибудь сухопутное, встретиться с агентом, эскортировать его куда-нибудь, получить вертолет обратно, полететь, убрать еще немножко охраны, вернуться, взять агента, теперь уже со «специальной взрывчаткой», и так далее... Замечу лишь, что выполняются подобные миссии значительно медленнее, чем читается их описание.

Видеороликов стало больше, но содер-

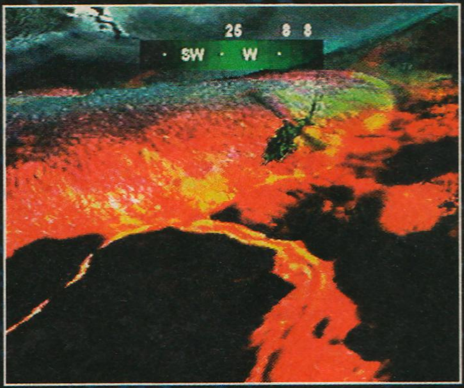


жательнее от этого они не сделались. Вместо нормального объяснения обстоятельств и рассказа о задачах миссии нам предпочитают сообщать отрывочные кусочки разных досье, суперсекретных документов, постоянно переключаясь между «ведущими» и тайком показывая важные моменты в самом крайнем уголке экрана. Все это изрядно походит на видеоклип, только совсем без музыки, текстом для которой вполне могут стать наполненные намеками и полунамеками беседы «командиров». То, что по идее должно создавать атмосферу игры, действительно ее создает, но вот действует она на играющего не самым приятным образом. Почему, спрашивается, все время чередуются сценки, снятые на зеленом (видимо, таком очень ядерном) фоне с видеороликами на фоне живой и неживой природы. Если бы в видео присутствовали только те или только другие, это действительно подействовало бы, а так отвлекает, особенно когда на экране ведется независимый разговор трех «дикторов» в трех разных окошках, а на остальном пространстве кинескопа, незанятом этими окошками, показывают какой-нибудь эффектный взрыв. Нет, не способен я воспринимать такое количество информации одновременно, и после каждого мультика начинает болеть голова.

Интерфейс игры был отремонтирован только косметически, причем весьма грубыми методами. Появился (наконец-то) мини-радар, который видит не очень хорошо, экрана так на полтора, и поэтому для просмотра находящейся впереди территории довольно бесполезен. Зато его можно хорошо использовать, если при атаке не удалось кого-то убить сразу и он (враг) остался сзади. Это, конечно, случается редко, так как тактика зависания перед целью по-прежнему наиболее эффективна, но все же радарчик может пригодиться.

Еще меньше изменений претерпела система управления нашими универсальными войсками. Как обычно, управление достаточно плавное, местами даже чересчур. Перемещения – стрелками, огонь – кнопками, что может быть проще. Освоить это дело можно за три секунды, а вот забыть не удас-

тся никогда. Думаю, для Strike подошел бы джойстик от N64, но боюсь, что для этого приспособления можно найти и лучшее применение. На сладкое – враги. Искусственным интеллектом они не блещут, солдаты стоят и палят по вертолету, в лучшем случае пытаются бегать.



Особенно радуют представители военно-морских сил. Это ж надо – в конце двадцатого века взять на вооружение парусники века пятнадцатого и снабдить их пулеметами с гранатометами! Просто нет никаких слов!

Так как слов больше нет, придется их найти вам, дорогие читатели. С удовольствием бы послушал, как вы будете комментировать эту игрушку. Рад бы поставить ей какую-нибудь «двойку», но не могу – не за что. Игра-то, в принципе, приличная. Просто она на что-то сильно похожа. И если самый первый Страйк (можете резать, но названия не вспомню) еще был оригинален, то остальные, дай Бог им еще сто лет жизни и двести серий в названии, были ну совсем одинаковые. Приятного вам страйкования! Только не устаньте, пожалуйста, а то EA больше игру продавать не сможет.

+ **Чуть-чуть обновленный Strike**

– **Нововведения сочатся из серии по маленьким-маленьким капелькам**

= **Названия игры становятся все более взрывными, а вот сама она – погружается в болото посредственности**

5

Сергей ОВЧИННИКОВ

extreme-G

Жанр:	**Гонки**
Издатель:	**Acclaim**
Разработчик:	**Probe**
Число игроков:	**1**
Платформа:	**Nintendo 64**

Представляете себе, каково это – чувствовать себя самой крутой игровой приставкой? Наверняка, для Nintendo 64 большей радости представить невозможно, чем стать не только самой мощной, но и вообще единственной. А мешают ей в исполнении собственных желаний игры, которых и так-то мало, а еще среди них так много всяких убогих, похрамывающих то на старую графику, то на отсутствие музыки, то на дикость интерфейса. И пусть сама Nintendo умеет делать превосходные игрушки, но происходят эти события примерно раз в полгода, что просто очень много для игровой индустрии. Поэтому пока независимые разработчики не научатся выжимать максимум не только из приставки, которая ни в чем не виновата, а еще и из собственных голов, прилагая к этому все усилия, большого количества хороших игр не появится. А пока к чувству гордости своей 64-битностью, суперспецэффектностью и процессором с частотой аж в 93.7 мегагерц, что почти втрое выше, чем у той же PlayStation, примешивается и некоторая обида на противных «независимых», до сих пор не научившихся делать классные игрушки.

Но не все так страшно, и с Nintendo ничего не случится – ведь учатся же потихоньку разработчики. Вот и Acclaim, известная всякими лицензированными ужастиками (это по качеству), а также выпуском Turok, прямо скажем, не самого совершенного, но самого красивого 3D action, решила преподнести подарок любителям настоящих быстрых гонок.

Extreme G – некий аналог Wipeout, игра, построенная прежде всего на фантастической скорости гонки с применением оружия. И так же, как и в Wipeout, скорость все-таки значительно важнее, чем всякие пулеметы и ракеты. Вообще, данная игрушка с творением Psygnosis имеет очень много общего. Взять хотя бы дизайн транспортных средств. Для таких огромных скоростей, до которых разгоняются «автомобили» в этих играх, обыкновенных, пусть даже футуристических автомобилей мало, и со-

прикосновение с поверхностью земли может серьезно осложнить задачу разгона до фантастических цифр. Поэтому применяется антигравитационная подушка. И если в Wipeout транспорт скорее похож на модернизированный автомобиль-космический корабль, то в **Extreme G** те же полулетающие штуки больше похожи на мотоциклы-самолеты. Хотя, конечно, если следовать сюжетной линии, подробно описываемой в буклете к игре, наверняка, крафт из **Extreme G** использует совершенно другие двигатели, топливо и вообще не имеет ничего общего с конструкциями из труда Psygnosis. Разработчики могут говорить что угодно, но нам-то, игрокам, значительно лучше видно, откуда содрана идея. Но не будем пока обвинять Acclaim в полном клонировании всех идей из Wipeout. На самом деле, игра вполне имеет право на то, чтобы называться «просто похожей».

Главное отличие затаилось на трассах, которые значительно отличаются от Wipeout'овских. В большинстве своем трассы совершенно не соблюдают правил обычного притяжения: они извиваются кольцами, загибаются в какие-то невообразимые повороты, изобилуют прыжками, трамплинами, внезапными подъемами и даже петлями в 360 градусов. И заметьте, все это встречается повсеместно на каждой из трасс.

Крайне интересен и тот факт, что Probe, ранее не отличавшаяся особенным вниманием к деталям (разве что много секретов в Mortal Kombat встроила), на сей раз смогла создать очень сильную, стильную и красивую графику, которой даже сам Марио мог бы позавидовать. До Waverace, конечно, слегка недотягивает, но все же, все же. При том, что скорость игры остается определяющим фактором, разработчики постарались снабдить каждую трассу эффектным окружением, чтобы гонять было не скучно. Конечно, по сторонам смотреть времени будет немного, но

если вдруг появится свободная секунда-полторы, вы сможете насладиться красотой пейзажа. Гонки проходят на открытых местах, но с трассы, конечно, съехать нельзя. Тем не менее, все декорации построены абсолютно так же, как и объекты на трассе, включая автомобили. Все это заставляет иногда поверить, что с трассы можно съхать – и тем сильнее разочарование.

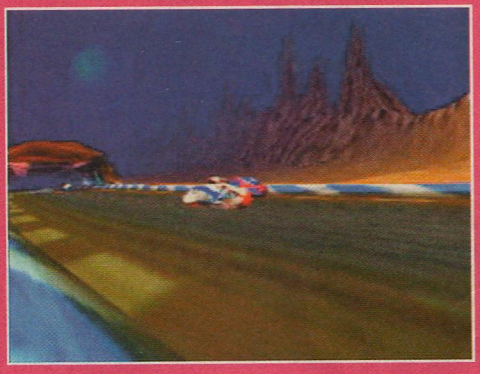
В игре доступны несколько моделей транспортных средств, каждое из них имеет определенные характеристики, не выхо-

дящие за пределы обычных для таких игр: максимальная скорость, простота управления, мощность защитного силового поля и скорость разгона. И опять-таки, как обычно, выбор происходит между совершенно разноплановыми машинами с сильными и слабыми сторонами или же совершенно средними, ни в одной области на рекорды не способными.

Тактика игры также практически ничем не отличается от Wipeout. Игроки едут по трассе, по пути пытаясь подхватить различные power up'ы и применить появившееся оружие на противнике (тот в свою очередь пытается сделать то же). Но никакие подлости, проделанные вами с применением различных видов оружия, все равно не да-

дут вам высокого места без хорошего знания трассы. Тренировка, тренировка и еще раз тренировка – вот что вам необходимо для победы. Оружие может лишь чуть-чуть помочь, остальное же придется добывать собственным мотором.

В чем **Extreme G** помимо графики действительно превосходит классику на PlayStaion – это в реалистичности управления. Аналоговый джойстик делает свое дело очень хорошо: вы буквально можете почувствовать свою машину, вести ее четко и плавно, точно по той линии, по которой

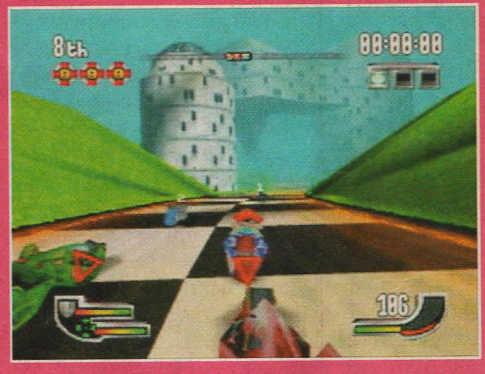


она должна, по вашему представлению, идти. Модель управления реализована на редкость удачно, и только за нее игре можно простить многие ее недостатки. А кроме ординарности игровой концепции, этих недостатков хватает. Самым обидным, но совершенно неисправимым является звук. Известно, что качественно подобранная красивая музыка может превратить посредственную гонку если не в выдающуюся, то уж по крайней мере в хорошую. В случае с **Extreme G** такого чуда не произошло.

Это и понятно: что может картридж по сравнению с компакт-диском? Однако во многих других нинтендовских играх убогость звука совсем незаметна, а в Super Mario, например, звук и музыка отличные, несмотря на носитель. Саундтреки в стиле техно (под стать тому же Wipeout) тягаться ни по качеству звучания, ни по чисто музыкальному исполнению с этой игрой не могут, так что поклонникам поиграть под классную музыку советую выключить ее и во время игры слушать что-нибудь хорошее из собственной фонотеки. Еще один малоприятный момент, так же весьма характерный для игр на этой платформе вообще, это наличие тума-

на, с которым разработчики не смогли (или не пожелали) ничего сделать. Придется терпеть.

Достоинство **Extreme G**, которое оценят многие игроки, заключается в наличии multiplayer-режима, позволяющего при наличии 4 джойстиков сгонять по скоростным трассам вчетвером. И в таком удовольствии отказать себе невозможно, потому что игровая механика высочайших скоростей заманивает не меньше, чем бананы и кубики Mario Kart. Не сомневаюсь, что этот режим вам обязательно понравится.



Решать, насколько эта игра достойна ваших денег придется вам – я постарался рассказать все, что возможно. Если в доме нет PlayStaion, **Extreme G** послужит вам отличной заменой Wipeout XL, если же эта приставка вместе с N64 делит время на экране вашего телевизора, то здесь есть над чем призадуматься.

+ Качественная графика в сочетании с высокой скоростью игрового процесса

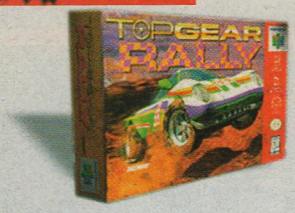
= Дикое количество заимствований из серии Wipeout. Оригинальность почти на нуле

= Качественная быстрая-быстрая гонка на N64, пока единственная

8

Сергей АМИРДЖАНОВ

TOP GEAR RALLY



Жанр:	**Гоночный симулятор**
Издатель:	**Kemco/Midway**
Разработчик:	**Boos game studios**
Число игроков:	**2**
Платформа:	**Nintendo 64**

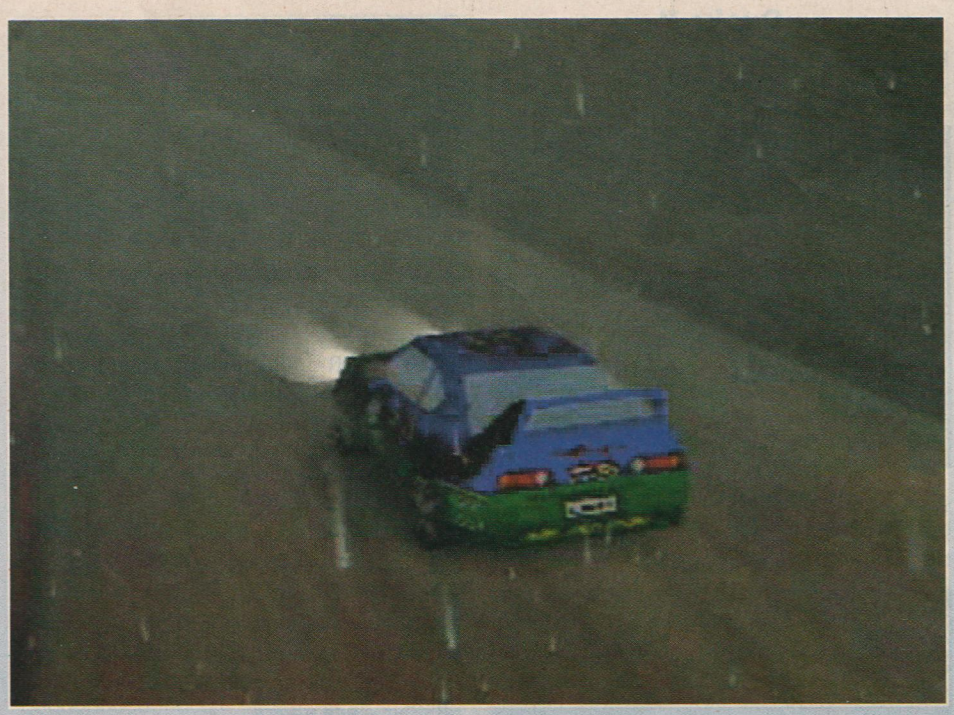
Приставочные симуляторы – жанр совершенно особенный, потому что, в принципе, игровые консоли никогда не разрабатывались для того, чтобы на них проигрывалось что-то отличное от быстрых и красивых аркад, очень разных, но все равно аркад. Но что до поклонников автоспорта, им недостаточно было нереалистичных рисованных гонок со скоростями, чуть большими, чем у среднего самолета. Нужен был реализм, и пришлось разработчикам позаботиться о таких игроках. Так сделала Sega, выпустив Sega Rally (а теперь и Sega Touring Car), так же, с некоторой задержкой, поступила и Sony, дав нам возможность очень классно погонять в V-Rally и некоторые другие игрушки. А Nintendo, казалось бы, забыла о серьезных почитателях настоящих гонок, увлекшись жутко веселыми, но совсем уж детскими Mario Kart и его продолжениями. И помощь поклонникам именно этой приставки пришла, откуда ее совсем не ждали. Kemco покончила с несправедливостью, выпустив **Top Gear Rally,** способную на равных состязаться с сильнейшими конкурентами на других платформах. В чем-то **TGR** уступает, а в чем-то и выигрывает. Во всех нюансах приставочных автосимуляторов нам и предстоит разобраться.

TGR – совершенно универсальный гоночный симулятор, вполне пригодный для пользования как фанатами внедорожной езды, так и цивилизованными поклонниками быстрых гонок по ровным трассам. Помимо этого игра предоставляет на выбор просто огромное количество автомобилей, действительно сильно отличающихся по своим параметрам друг от друга. Конечно, в этом есть и какой-то отрицательный момент: ведь в **TGR** вы, например, не сможете успеть «почувствовать» машину, как это происходит во время бесконечных гонок в Sega Rally всего на трех доступных автомобилях. Тем не менее, в данном аспекте положительных качеств в игре значительно больше. Так как динамика управления транспортным средством совершенно различна в зависимости от модели, то и познавать новые нюансы каждого из представленных «болидов» вам придется бесконечно долго, постоянно совершенствуя свои навыки. На первый взгляд игроку, проведшего за **TGR** пять минут и не являющегося поклонником компьютерных ралли, игра покажется довольно скучной, потому что в ней на момент начала доступны всего две трассы и совсем немного машин, которые, к тому же, совершенно непривычно ведут себя на довольно простой трассе. Только поиграв некоторое, весьма продолжительное время, начинаешь понимать, насколько же хороша эта гонка, насколько она богата сюрпризами, насколько способна видоизменять весь игровой процесс.

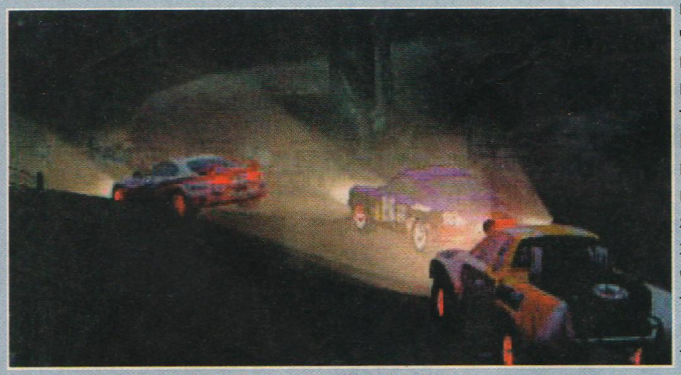
Проблема создания большого количества разнообразных трасс и впихивания их на 64-мегабитный картридж, конечно, затронула разработчиков, однако они с честью вышли из трудного положения, не пожертвовав количеством доступных трасс. Количество гоночных дорог осталось достаточно большим, но при этом при создании некоторых из них использовались одинаковые текстуры, что сделало их несколько похожими, но все равно не уменьшило интересность гонки.

Еще с одной, на сей раз чисто нинтендовской проблемой – туманом – разработчики также справились хитростью. Вместо того чтобы показывать игрокам медленно оседающую в сметанном дымке даль, решено было таких просторов вообще не показывать, воспользовавшись конструктивными особенностями трасс. Вы практически постоянно видите вблизи очередной поворот, или скалу, или деревья, но почти никакого тумана. Решение просто и очень элегантно. При этом совершенно не страдает производительность, так как z-буфер вполне способен справиться и с большими объемами невидимых в данный момент изображений. Также, благодаря встроенной поддержке Mip-mapping, текстуры и их сочетания больше не будут вызывать ни малейшего раздражения, плавно заменяясь на более мелкие при приближении и более крупные при удалении от объекта. Конечно, от недостатков и в этой области **TGR** не убереглась. Дороги выглядят как-то слишком чисто, а уж проселочные треки вообще скопированы явно не с российских дорог. Поехали бы разработчики к нам в какую-нибудь деревню – там они бы поняли, что такое настоящая грязь. В Sega Rally дороги выглядели вполне реалистично, и тут им помогла неспособность приставки к сглаживанию текстур, в результате чего все тексели выглядели вполне натуральными комочками грязи. В **TGR** же такой алгоритм реализуется аппаратно, и поэтому вся дорога очень и очень сглажена, как будто кто-то прошелся катком. Но ничего, это придется терпеть.

Зато что касается реалистичности уп-



равления и поведения автомобиля на дороге, то здесь **TGR** может дать фору любой из существующих ныне гонок. Конечно, со мной могут не согласиться особо ярые поклонники тех или иных гонок, которым кажется уже, что машина именно так, как она это делает в их любимой игрушке, и должна по-настоящему вести себя на дороге. Этот синдром развился в



свое время и у вашего покорного слуги, и хотя было совершенно ясно, что Need for Speed – чистейшая аркада, поверить в то, что машины не могут так прикольно кувыркаться, было крайне сложно.

Трассы достаточно длинны и довольно разнообразны, на них встречаются развилки и даже секретные тоннели. Помимо этого, в отличие от классических ралли, здесь присутствует полная свобода передвижения не только в пределах трассы, но и вообще на всей территории, где проводится гонка. Таким образом, становятся возможны уже давно вожделенные многими поклонниками автогонок срезания углов и обгоны по краю трассы без опасений въехать в бортик. Машины не бессмертны, поэтому водить следует аккуратнее, а врезаться – как можно реже, однако в связи со сложностью трасс, кстати, постепенно возрастающей по мере продвижения в чемпионате, придерживаться этого правила становится все труднее. Столкновения реализованы просто чудесно. Думаю, что со времен того же NFS мы подобных «красивостей» еще не видели. Крайне интересное нововведение заключается в возможности самостоятельно изменять дизайн автомобиля, причем это заключается не только в изменении надписей на борту или цвета машины, но полностью в его покраске в соответствии с вашими вкусами. В игру встроен очень удобный редактор, немного схожий с Mario Paint, с помощью которого и можно изменять облик вашего авто. Все свои художества можно сохранить на memory card и потом даже показать другу.

Да, в игре имеется multiplayer-режим. К сожалению, единственный восторг от этой новости заключается в том, что он имеется. Так как экран делится пополам, а машины довольно громоздки, увидеть что-либо на трассе будет пусть и не невозможно, но очень трудно, так что этот режим предназначен только для фанатов.

Графика в **TGR** очень и очень мощная, но, видимо, как раз из-за этого, а также чтобы избежать ненужного торможения, создатели решили ограничиться максимум двумя одновременно появляющимися на экране машинами. Поэтому каждую гонку вы будете начинать с двадцатого места (это чтобы все успели расползтись по трассе). Нечто подобное мы могли увидеть и на некоторых PlayStation'овских играх, в Ridge Racer Revolution, например. Трассы очень хорошо построены, но тоже не лишены багов. Так, например, почти на каждой дороге встречаются места, попав в которые, выехать уже не удастся. Очень приятно, что игра показывает реалистичность во всем – от скорости, теперь не отличающейся от нормальной для спортивных машин, до различий в поведении машины на разных покрытиях. Попробуйте, например, после солн-ечного ден-ька на трассе съездить во время снежной бури. Уверяю, ощущения будут совершенно иные.

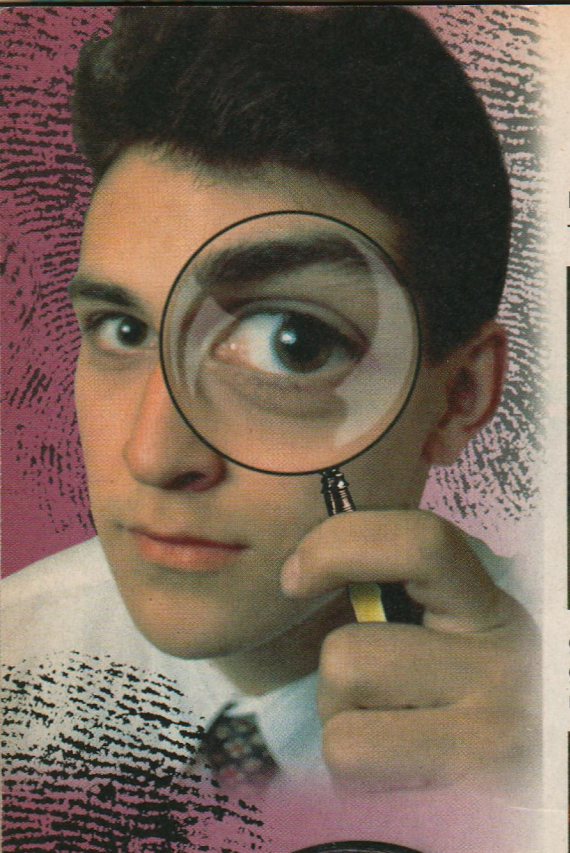
Если сравнивать **TGR** с наиболее похожей на нее Sega Rally, то, в принципе, преимуществ первой игры окажется немножко больше, однако все же следующим поколением раллийных гонок **TGR** назвать нельзя – это всего лишь успешное продолжение. Больше машин, больше трасс, больше свободы, больше реалистичности. И поиграть действительно стоит!

+ Отличная графика, четко сбалансированный игровой процесс

= Отдельные недостатки в исполнении трасс, проблемы с multiplayer-режимом

= Лучшая гонка на Nintendo64 и, пожалуй, вообще на приставках

9



Секреты тактика прохождения

Quake II

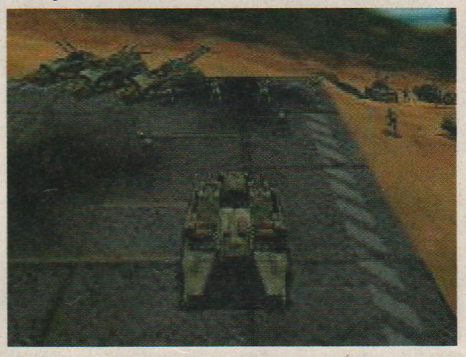
Вызовите консоль (клавиша ~) и введите:

give health – 999 999 здоровья.
god – режим God.
noclip – ходить сквозь стены.

notarget – враги вас не видят.
sv_gravity ### – меняет гравитацию на ###.

Uprising

Сначала зажмите t, а затем наберите следующие коды.



Chump – наберите дважды для режима super chump.
Dangerous – все оружие.

NHL 98

Наберите следующие коды во время игры.
Awaygoal – команда гостей получает очко.
Check – столкновение
flash – вспышка камеры
injury – телесные повреждения
homegoal – принимающая команда получает очко.
Nhlkids – маленькие хоккеисты.
Penalty – пенальти
victory – салют
zambo – включить Zamboni

Jedi Knight

Нажмите на t и введите следующие команды:

5858lvr on – вся карта
bactame on – здоровье
deeznuts on – следующий уровень силы
eriamjh on – режим полета
imayoda on – Master of Light
jediwannabe on – режим God
red5 on – все оружие
sithlord on – Master of Dark.
slowmo on – замедленное движение
thereisnotry on – следующий уровень
wamprat on – все предметы
whiteflag on – выключает AI.
yodajammies on – полная мана

Полная версия игры

5858lvr – вся карта.
Deeznuts – следующий уровень силы.
Eriamjh – режим полета
imayoda – Master of Light
jediwannabe 1 – режим God
pinotnoir 1 – сброс на начало уровня с найденным оружием.
Raccoonking – Uber Jedi
red5 – все оружие
sithlord – Master of Dark
slowmo 1 – замедленное движение
thereisnotry – следующий уровень
wamprat – все предметы
whiteflag 1 – выключает AI
yodajammies – полная мана.

Total Annihilation

Нажмите Enter. Появится строка для ввода посланий. Нажмите +, а затем введите следующие коды.
ATM – 1000 металла и энергии
Contour # – показывает трехмерный контур # 1-5
DoubleShot – двойной урон от всех орудий
NowISee – вся карта без тумана войны.
Radar – радар покрывает всю территорию.

Если вы проиграли сражение, то вы все еще можете перейти на следующий уровень. Просто выберите его из меню.

7th Legion

В директории 7th Legion /data вы можете найти файл missions.ini. В текстовом редакторе вы можете его отредактировать.
Например, там есть такая строка:
PVStart=00000000000000040000000000000000000000000000001
Это количество юнитов с которыми вы начинаете игру. Смените ее на PVStart=00000000000000040000000000000000000000500001, предварительно создав копию оригинального файла.

Conquest Earth

1. В директории workarea вы можете найти файл записи вашего прохождения (es.hgame01-02 и т.д.). Если у вас осталась только одна попытка, вы можете заменить шестую строчку с 0101 на 0103.
2. Для денег и ресурсов вам надо в главной директории отредактировать файл ce_text.wad. К примеру, ресурсы к 13 уровню вы можете найти в строчке 0007f980.

Mageslayer.

Вызовите консоль, нажав на клавишу ~ . Затем введите код и нажмите Enter.
Bind p position - нажав на p, вы узнаете свои координаты.
a_moveme X, Y, Z – перемещает вас в нужную точку.
Dir maps – список карт
map «mapname» – начать карту
fly - включает режим полета
ode to jack – убивает всех врагов на уровне
impulse 11 – режим God
bigfinale – концовка
noclip – ходить сквозь стены
impulse 10 – большие магические атаки
impulse 43 – моментальная смерть (один из пяти)
impulse 69 – моментальная смерть (два из пяти)
pc_spawn
hing «имя» – вызвать монстра (rat, bat, wererat, scorpion, spider)
Предметы:
i_shield – временный щит
i_timestoptemporary – заморозка врагов
i_speed – временное ускорение
i_inviso – временная невидимость
i_death – одноразовый power up, убивающий всех врагов
i_health – знак здоровья
i_mana – знак маны
key – ключ

Battle Isle 3

Коды уровней:
2. 6487674
3. 1564386
4. 9745642
5. 3756838
6. 2957843
7. 8844366
8. 2375411
9. 3854653
10. 5647332
11. 4092664
12. 7564366
13. 8264241
14. 3243554
15. 5487436
16. 1353411
17. 4524338
18. 6731244
19. 1243371
20. 6245425

Postal

Введите во время игры следующие коды:
Carrymore – можно нести больше предметов
Crotchbomb – мины
Dawholeenchilada – полный боекомплект для данного оружия
Explodarama – все взрывное оружие
Firehurler – ракетница и канистры с топливом
Flamenstein – огнемет и канистры с топливом
Gimmedat – все оружие
Hesstillgood - воскрешение
Lobitfar – 10 гранат и коктейль Молотова
Shellfest – ружье, пушка и 50 патрон
Shotgun – ружье и 50 патрон
Sternomat – гранатомет с боеприпасами
Thebestgun - пулемет с боеприпасами
Thickskin – 100% брони
Titaniii – ракетница с ракетами

Age of Empires

Во время игры нажмите Enter и введите следующие коды:
Coinage – 1000 золота
Diediedie – все умирают
hari kari - самоубийство
no fog – туман войны отключен
pepperoni pizza – 1000 еды
quarry – 1000 камней
reveal map – вся карта
woodstock – 1000 леса
GAIA – дает власть над природой и животными
MEDUSA: превращает жителей в медуз
PHOTON MAN: новый футуристический юнит

Battle Arena Toshinden:

FUNNYHEADS: большие головы.
GIMMEJIM: босс.
LIFEISUNFAIR: специальные движения с помощью клавиш 0-9.
VIRTUAL1: бои от первого лица

Extreme Assault

OH DEAR: напечатайте на главном экране чтобы войти в режим кодов.
ALT-1: полное вооружение.
ALT-2: улучшенное оружие.
ALT-3: больше энергии.
ALT-4: включает режим God.
ALT-6: конец миссии.
ALT-7: враги деактивированы.
ALT-8: переключение в режим вертолета.
ALT-9: переключение в режим танка.
ALT-0: увеличение скорости.

Blood

Нажмите T и введите следующие коды:
bunz: все оружие, бесконечные патроны и т.д.
calgon: следующий уровень.
capinmyass: выключает режим god.
clarice: 100 здоровья.
cousteau: 200 здоровья.
eva galli: ходьба сквозь стены.
fork broussard: режим пьяницы.
funky shoes: сверхпрыжок.
goonies: вся карта.
griswold: вся броня.
hongkong: все оружие и боеприпасы.
i wanna be like kevin: включает режим god.
jojo: режим пьяницы.
kevorkian: самоубийство.
keymaster: все ключи.
krueger: самоподжег.
lara croft: все оружие и боеприпасы.
mario: следующий уровень.
mcgee: самоподжег.
montana: все предметы.
mpkfa: режим god.
nocapinmyass: режим god.
onering: временная невидимость.
satchel: все предметы.
spielberg: переход на другой уровень.
spork: 200 здоровья.
tequila: режим двух орудий.

Nuclear Strike

Секретные миссии:

На экране ввода паролей введите **'LIGHTNING'**

Коды уровней:

Уровень 2: CUTTHROATS
Уровень 3: COUNTDOWN
Уровень 3b: PLUTONIUM

Уровень 4: PUSAN
Уровень 5: ARMAGEDDON

Castlevania: Symphony of the Night

Дополнительная музыка

Поставьте диск в проигрыватель музыкальных дисков. Начните слушать трек номер 2. После того как актер, озвучивавший Алукарда, закончит свою речь, вы сможете прослушать дополнительное музыкальное сопровождение к игре.

The Lost World: Jurassic Park

Галерея охотника

В окне ввода паролей введите:
X, X, O, треугольник, квадрат, треугольник, треугольник, треугольник, X, O, квадрат, O

Галерея Сары

треугольник, треугольник, квадрат, X, O, квадрат, треугольник, X, квадрат, квадрат, O, O

Галерея T-Rex

треугольник, треугольник, квадрат, X, O, квадрат, O, X, X, квадрат, треугольник, квадрат

Галерея Compy

квадрат, квадрат, треугольник, O, X, O, треугольник, O, треугольник, треугольник, X, X

ДНК Сары и 99 жизней

квадрат, квадрат, треугольник, O, X, X, квадрат, квадрат, треугольник, X, O, треугольник

ДНК T-Rex и 99 жизней

X, X, O, треугольник, квадрат, квадрат, квадрат, X, треугольник, квадрат, треугольник, квадрат

ДНК Raptor DNA и 99 жизней

X, X, O, треугольник, квадрат, X, квадрат, X, квадрат, квадрат, треугольник, O

ДНК Compy и 99 жизней

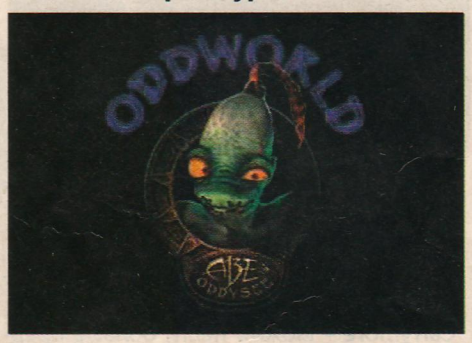
X, X, O, треугольник, квадрат, X, квадрат, X, O, квадрат, треугольник, квадрат

ДНК охотника и 99 жизней

квадрат, квадрат, треугольник, O, X, квадрат, квадрат, квадрат, квадрат, X, O, треугольник

Oddworld: Abe's Oddysee

Пароли уровней



На экране опций зажмите R1 и нажмите вниз, вправо, влево, вправо, квадрат, O, квадрат, треугольник, O, квадрат, вправо, влево.

Просмотр роликов

На экране опций зажмите R1 и нажмите вверх, влево, вправо, квадрат, O, треугольник, квадрат, вправо, влево, вверх, вправо.

Ghost in the Shell

Секретная картинка

Если вы пройдете с первого раза все 12 миссий, то в конце игры ваш ждет секретная картинка главной героини.

Nightmare Creatures

Меню настройки

На экране ввода паролей наберите:

Влево, вверх, X, квадрат, вниз, треугольник, квадрат, вниз. Теперь вы можете включить бесконечные жизни, бессмертие и т. д.

NHL Powerplay '98

Дополнительные команды

На экране главного меню выберите опцию 'Start Game'. Затем выберите Exhibition и зажмите X, треугольник, квадрат и круг. Подождите, пока загрузится следующий экран. Теперь отпустите кнопки. С этого момента вам станут доступны еще две команды - Virgin Blasters и Rad Army.

Machine Hunter

Усиленное оружие

На экране ввода паролей введите GRIMREAPER. Теперь ваши патроны станут в несколько раз мощней.

Rosco Mc Queen
Пароли уровней.
Laundry 2: FLUFFY
Laundry 3: SWEATY
Auto 1: HOTROD
Auto 2: GREASE
Auto 3: BIGEND
Harold's 1: SMELLY
Harold's 2: WIDETV
Harold's 3: PILLOW
Leisure 1: TRICEP
Leisure 2: MOTION
Leisure 3: HIPHOP
Residential 1: KENNEL
Residential 2: BARREL
Runaround: SPLASH

Rapid racer

В окне ввода имени наберите следующие коды для получения различных результатов.

Дополнительные лодки – _BOA
Режим уток – _QAK
Суперлодка – HURR
Все дневные трассы – _DAY
Все ночные трассы – _NIT
Все зеркальные трассы – RRIM
Генератор случайных трасс – FRAC
Победа в гонке – WINR
Открыть дневную трассу номер # – D__#
Открыть ночную трассу номер # – N__#
Открыть зеркальную трассу номер # – M__#

F1 97 (Championship edition).

Зайдите в меню гонщиков и введите соответствующее имя для различных результатов.
VIRTUALLY VIRTUAL – «Виртуальная» графика.
SWAP SHOP – Новая музыка и спецэффекты.
LITTLE WEELZ – Маленькие шины.
PI MAN – режим 'Wipeout 2097'.
ZOOM LENSE – Вид с вертолета.
BILLY BONUS – Четыре дополнительные трассы.
CATS DOGS – Лягушки вместо дождевых капель.
OEAN ALESI – Шестнадцатый этап чемпионата.
NEAN ALESI – Шестнадцатый этап чемпионата.
PEAN ALESI – Шестнадцатый этап чемпионата.
QEAN ALESI – Шестнадцатый этап чемпионата.

Final Fantasy 7

Дополнительная Материя

После того как вы отдадите на хранение Большую Материю, вы сможете туда вернуться и получить дополнительную магию. Для этого вам придется получить следующее:
Если у вас есть материя Bahamut и Neo Bahamut, то, подойдя к синей Материи, вы получите магию Bahamut Zero.
Если у вас имеются все 13 типов управляющей Материи на уровне Master,то, подойдя к синей Материи, вы получите магию Master Command.
Если у вас имеются все 16 типов призывающей монстров Материи на уровне Master,то, подойдя к красной Материи, вы получите магию Master Summoning.
Если у вас имеется 21 тип магической Материи на уровне Master,то, подойдя к зеленой Материи, вы получите магию Master Magic.

Micro Machines V3

Большие прыжки

Во время гонки нажмите:
квадрат, вправо, вправо, вниз, вверх, вниз, влево, вниз, вниз.
Если все сделано верно, вы услышите сигнал.

Удвоенная скорость

Во время гонки нажмите:
квадрат, X, O, квадрат, треугольник, X, X, X, X.
Если все сделано верно, вы услышите сигнал.

Танки вместо машин

В качестве своего имени введите следующее:
TANKS4ME.
Если все сделано верно, вы услышите сигнал.

Режим отладки.

Во время гонки нажмите:
квадрат, вверх, вниз, вниз, квадрат, O, O, треугольник, X.
Если все сделано верно, вы услышите сигнал.
Теперь вы можете сделать следующее:
Выиграть гонку: Select + X.
Поменять угол зрения: Select + вверх, вниз, влево, вправо.
Приближение/удаление: L2/R2.
Отдать управление компьютеру: Select + квадрат.
Взорвать все машины: X+ треугольник +O+ квадрат.

Moto Racer

Все нижеприведенные коды должны быть введены на экране заставки.
Режим карманных мотоциклов: вверх, вверх, вниз, R2, L2, вниз, вверх, L1, X.
Обратный режим: влево, вправо, влево, вправо, квадрат, O, R1, L1, треугольник, X
Все 10 трасс: вверх, вверх, влево, вправо, вниз, вниз, квадрат, R2, треугольник, X
Все 10 обратных трасс: вниз, вниз, вправо, влево, вверх, вверх, O, L2, треугольник, X
Ночная гонка: вверх, O, L1, вниз, треугольник, L2, квадрат, влево, R1, X
Скорость оппонентов 50 km/h: вниз, вниз, вниз, O, L1, S, L2, вниз, вниз, X
Сверхбыстрый мотоцикл: вверх, вверх, вверх, треугольник, R1, треугольник, R2, вверх, вверх, X
Победная заставка: квадрат, треугольник, O, треугольник, квадрат, треугольник, L1, вверх, R2, X
Титры: O, треугольник, квадрат, O, треугольник, квадрат, вверх, вправо, влево, X

V-Rally

Включите игру. Дождитесь пока появится логотип Infogrames. Теперь быстро нажмите следующую комбинацию клавиш:
Вверх, вниз, треугольник, круг, вверх, вниз, треугольник и круг (одновременно).
Если все сделано правильно, на экране появится надпись: 'Lock Off'. Теперь вам откроются все трассы.
Кроме этого, пока не загрузился следующий экран, вы можете ввести дополнительные коды для получения различных результатов.

Бесконечное время

Зажмите влево+ L1.

Узкие трассы

Зажмите влево+ L2

Джип и секретная трасса

Зажмите влево+ R1.

Бесконечные продолжения в режиме Arcade

Зажмите влево+ R2. Теперь вы сможете безболезненно начинать все гонки сначала.

Режим отладки

Нажмите сначала влево, а потом вправо. Этот режим пока бесполезен.

Все четыре первых кода

Зажмите влево+ L1 + L2 + R1 + R2.

Croc

Пароли уровней

В – вверх
Н – вниз
Л – влево
П - вправо

1-1 В Л Л Л Л Н Н В Л В Л В П П В
1-2 В Л Л Л Л Н Н В Л В П Н П П В
1-3 П В Л В Л В В П Л П В П Л В Н
1-В1 Н Л В П Л Н П Л П Л П П Н Л Л
1-4 В П Н Л Л Н Н В Л П П Н П П В
1-5 П Н Н В Л В В П Л В В П Л В Н
1-6 Н П П П Л Н П Л П Н П П Н Л Л
1-В2 Н П В П П П П Л Л Л Л П В Л Л
2-1 П Н Л В П П В П Л П В П Л В Н
2-2 Н П В П П Л П Л П Л П П Н Л Л
2-3 П Л П П П П П Л Л Л Л Л В Л Л
2-В1 В Л Н Л П Л Н В Л П П Н П П В
2-4 П Н Н В П Л В П Л П Н П П В Н
2-5 Л В В В Л В Н В Н П В Л В Л Н
2-6 П В Л В П Н В П В П Н П П В Н
2-В2 Н Л В П П В П Л В Л Л Л В Л Л
3-1 П В Н В П Н В П В П В П П В Н
3-2 П В Н В П Н В П В П Н Л П В Н
3-3 П В Н В П Н В П Н П В Л П В Н
3-В1 П Н Н В П Н В П Н В Н П П В Н
3-4 П В Л В П Л В П В П Н Л П В Н
3-5 П В Л В П Л В П Н П В Л П В Н
3-6 Н П В П П П П Л В Л П Л В Л Л

Mace: The Dark Age

Играть вдвоем в режиме тренировки.

Для начала, высветив опцию practice, нажмите одновременно на двух джойстиках на старт. Теперь оба игрока могут выбрать себе героя. После этого начнется обычная битва, в которой будут отсутствовать индикаторы здоровья. Таким образом можно играть бесконечно.

Играть за Ichiro and Gar

Чтобы получить доступ к Gar Gunderson и Ichiro, дождитесь, пока загрузится самая первая заставка в игре. Теперь быстро совершите два поворота на крестовине против часовой стрелки, начиная справа. Если вы все сделали успешно, то вы услышите звуковой сигнал. Теперь на экране выбора персонажа вам станут доступны эти два героя.

Играть за Machu Pichu

Чтобы играть за этого персонажа, поочередно высветите Namira, Koyasha и Taria и каждый раз жмите на старт.

Бесконечные продолжения

Для начала вставьте в консоль сразу два джойстика. Начните одиночную игру, проиграйте и воспользуйтесь продолжением. В следующем матче на втором джойстике нажмите на старт. Пусть второй игрок выиграет. В следующем же бою сделайте так, чтобы он проиграл. Теперь, когда вас попросят о продолжении игры, на первом джойстике нажмите на старт. Повторите эту процедуру сколько угодно раз, и у вас будет достаточно продолжений.

Большие головы

Чтобы войти в режим больших голов, поочередно высветите Ragnar, Al' Rashid и Takeshi и каждый раз жмите на старт.

Играть за Grendal

Выиграйте три схватки в режиме игры вдвоем. Теперь вернитесь на экран выбора персонажей и, высветив The Executioner, зажмите старт. Вместо него появится изображение Grendal. Теперь, нажав на B, вы сможете за него играть.

Играть за Pojo

Выберете Taria и проиграйте. Продолжите игру. Теперь на экране выбора персонажа высветите Taria и зажмите старт. Теперь вместо этого персонажа должен появиться Pojo, которого можно выбрать кнопкой, отвечающей за Quick.

Играть на секретных уровнях

Некоторые уровни становятся доступны после того, как вы по очереди высветите на экране выбора героев трех персонажей и каждый раз нажмете на старт.

Площадка для гольфа – Koyasha, Mordus Kull, Takeshi

Замок – Mordus Kull, Taria, Ragnar

Сан-Франциско – Xiao Long, Al' Rashid, Koyasha.

Случайный уровень – Hell Knight, Xiao Long, Dregan, Namira.

Выбор уровня

Для того чтобы выбрать понравившийся вам уровень, высветите соответствующего этому уровню героя и нажмите четыре раза на старт. Теперь просто выберите персонажа.

Режим маленьких героев

По очереди высветите на экране выбора героев Takeshi, Al' Rashid, Ragnar и Xiao Long и каждый раз жмите на старт.

Поменять цвета персонажей

Во время выбора героя зажмите любую из четырех желтых кнопок (C).

Extreme G

Мотоцикл Neon и все трассы

Зайдите в меню опций и введите пароль 61GGB5

Трюк с оружием

Для того чтобы получать оружие когда угодно, просто введите имя «arsenal» в режиме соревнований. Здесь и дальше все пароли должны вводиться маленькими буквами.

Скользкая трасса

В режиме соревнований введите вместо своего имени «banana».

Бесконечное ускорение

В режиме соревнований введите вместо своего имени «nitroid»

Сверхскоростные гонки

В режиме соревнований введите вместо своего имени «xtreme»

Прозрачная трасса

В режиме соревнований введите вместо своего имени «ghostly».

Режим увеличительного стекла

В режиме соревнований введите вместо своего имени «magnify».

Гонка вверх ногами

В режиме соревнований введите вместо своего имени «antigrav».

Режим невидимости

В режиме соревнований введите вместо своего имени «stealth».

Режим PlayStation

В режиме соревнований введите вместо своего имени «uglymode». Теперь вы можете посмотреть, как бы выглядела игра на 32-битной системе.

Режим Virtual Boy

В режиме соревнований введите вместо своего имени «wired». Теперь вы можете посмотреть, как бы выглядела игра на Virtual Boy.

Гонка на булыжнике

В режиме соревнований введите вместо своего имени «roller».

Sprite является зарегистрированным товарным знаком компании The Coca-Cola Company. ©1997 The Coca-Cola Company.

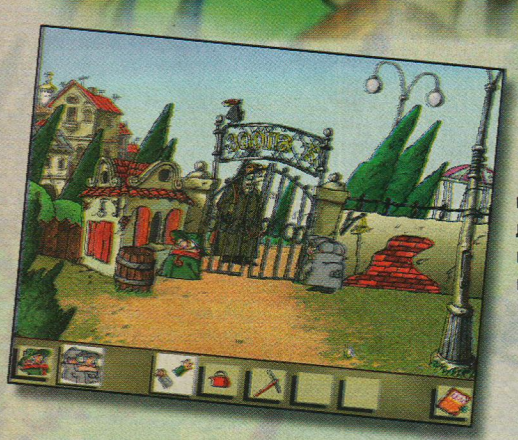
ОТДЕЛЬНОЕ СПАСИБО: КАДУШИНУ П.Н., ЛИСОВСКОМУ С.Ф., КАДУШИНУ Г.Н., ЛИКУТОВУ К.Г., ЖЕЧКОВУ В.А., ГОРОЖАНКИНУ А.В., МЕСХИ В., ЛАНДЕ Л., КОНИСЕВИЧУ В., ЖЖ, АКСЮТЕ Ю., АРХИПОВУ С., ДЕМИДОВОЙ Е., ГРИГОРЬЕВУ И., ГРОЙСМАНУ Д., ЗИМЕНКО Е., ЗУБОВУ А., КОБЗОНУ И.Д., КРИВОШЕИНУ О., МАРШУНКУ Н., ПУГАЧЕВОЙ А.Б., ФОНАРЕВУ В., ШУЛИНСКОМУ И. И МНОГИМ ДРУГИМ. **МЫ БЛАГОДАРИМ ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ТАНЦЕАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ КОМПАНИИ:** ADIDAS (СИМАНОВИЧ А., ШЕПИН П.), ISF PROMOTION, DDB "НАВИГАТОР", COCA-COLA (КОНДРАТЬЕВА Н., ОРКИНА А.), MOBILE TELECOM (КОЛЧИН А., ДАЙЧИК Л.), MOMENTUM IMC. (НЬЮФЕЛД Д., ВОРОНЕНКО Е.), МТС (НОВИЦКАЯ Л., СМИРНОВ М.), МУЗ ТВ, NIKE (ЙОКСИМОВИЧ Д., САЛВЕН Р.), PUBLIC TOTEM (ГРОДСКИЙ В., МОРОЗОВ А.), ПРОЕКТ 866, RJR (СЕМЕНОВА К.), ТВ 6, ДИСК КАНАЛ, PHILIP MORRIS (ТРУТЦ В., КОМОВ А.) И ВСЕХ ПРОШЛЫХ, И БУДУЩИХ ПАРТНЕРОВ.

Андрей КОВАЛЕВ

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ
ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА

*Хотелось бы порадоваться за тех любителей компьютерных игр, которые проходят их своими силами. Но если бы все наши читатели были таковыми, то мне просто нечего было бы делать. Ну посудите сами, с кем еще я могу поделиться мыслями о наболевшем? И вот очередная обязанность тяжким грузом ложится на мои плечи — разложить по полочкам игру, которая в общем-то и не нуждается в пояснениях. Игра эта, как вы уже догадались, — «**Братья Пилоты. По следам полосатого Слона**». Не буду распинаться о том, что игровой мир в этой игре красочен и необъятен. Красочен, но, к сожалению, невелик. Каждый игровой экран в «Братьях Пилотах» самодостаточен. Это означает лишь то, что все необходимые для решения головоломки предметы находятся в пределах видимости. Да и экранов-то всего пятнадцать. Но над чем поломать голову все же найдется. И все-таки, мой вам совет: отложите этот журнал или, в крайнем случае, откройте его на другой странице. Задумайтесь: ведь вы лишаете себя самого главного — удовольствия от осознания собственной проницательности. Все головоломки в игре забавные и совсем несложные.*

*Ну что, не уговорил я вас? Тогда начинаем. В игре действуют два персонажа: в сером плаще и шляпе — назовем его Шеф, в зеленом пальто и шляпе — Коллега. Для краткости — «**Ш**» и «**К**». Итак...*



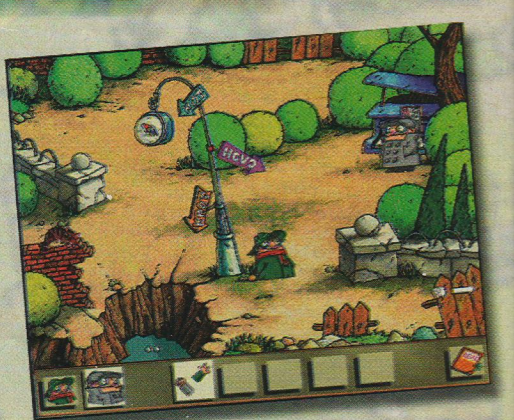
1 экран
Вход в Зоопарк

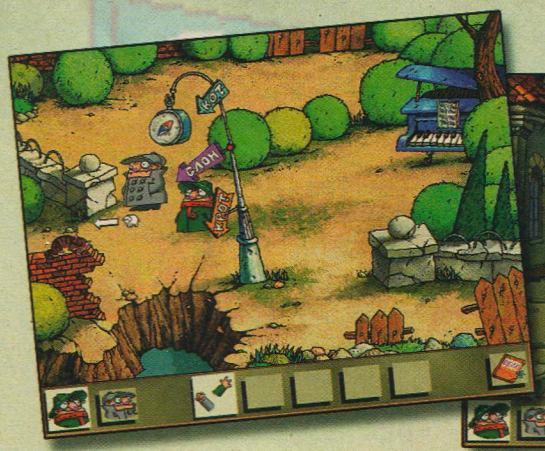
К.: Заглянуть в окошко кассы.

Ш.: Взять чайник и вылить его содержимое в бочку. Как результат предыдущего действия, подобрать Звонкую монету, выпавшую у вороны. Затем позвонить в колокольчик и отдать монету сторожу.

2 экран
Указатели

К.: Листать ноты до тех пор, пока Шеф не сыграет нечто атональное и «прыгучее».





Далее подойти к указателю и встать под стрелочкой с перевернутой надписью «СЛОН».

Ш.: Сыграть! (Как результат, стрелка перевернулась.)

ОБА: Идти в сторону, ведущую к слону.

3 экран
Зверинец

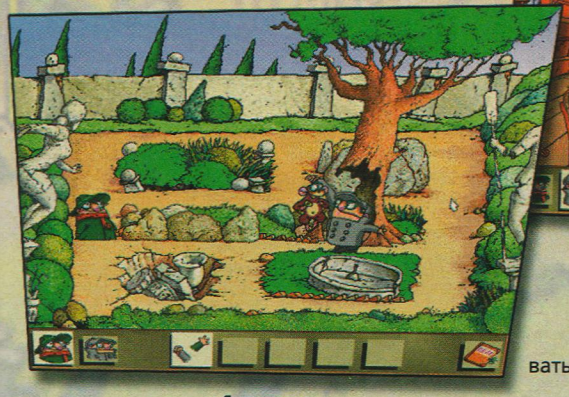
Ш.: Повернуть кран на фонтане (один раз). Взять в сарае лейку и полить пальму.

К.: Взять в том же сарае секатор. Попытаться залезть на пальму за бананами (первый раз).

Ш.: Забрать оставшиеся в сарае грабли и положить их на звериную тропу (бедный носорог!). После всего проделанного выше подойти к пальме и замереть рядом с ней в позе мыслителя.

К.: Залезть на пальму за бананами и использовать секатор по назначению (отрезать связку бананов).

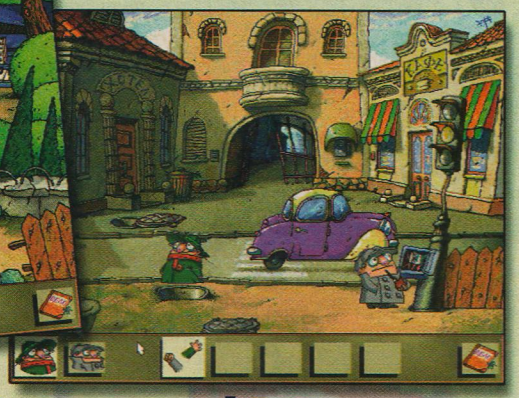
Ш.: Повернуть кран на фонтане (еще один раз), затем подойти к кенгуру и испугать ее (голыми руками).



4 экран
Мартышка в лабиринте

Ш.: Встать в дупло дерева.

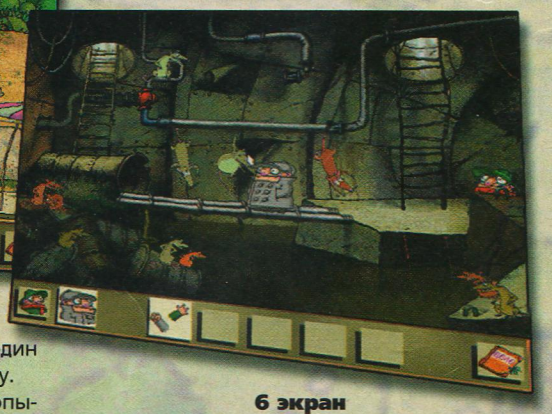
К.: Преследовать (загонять) мартышку до победного конца.



5 экран
Переход

Ш.: Бездействует на протяжении всей сцены.

К.: Дождаться такси, идущего справа, и выйти на дорогу (машина, следующая слева, проедет по канализационному люку и тем самым откроет его, появившийся кот довершит начатое и откроет люк на той стороне). Нырнуть в люк!



6 экран
Канализация

Без комментариев!

Труба проходится в три этапа каждым из братьев Пилотов по очереди. Причем начинать движение (щелкать мышкой) нужно, когда крыса летит на нас из глубины экрана.

7 экран
Номер Карбофоса

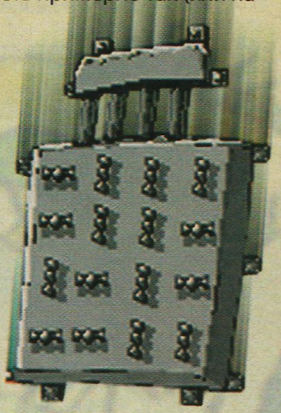
Ш.: Открыть штору и взять баллончик.

П.: Попытаться побриться («использовать» баллончик на ванную).

Ш.: Побрызгать из баллончика на Злобное Чудище и взять со стены ванной ключ (действовать надо быстро — не так чтобы очень, но все же). Открыть полученным ключом замок, висящий на холодильнике-сейфе. Решить головоломку и открыть холодильник (кот, нахально пожирающий сосиски, гостеприимно распахнет двери на следующий этап).

Увы, я так и не смог найти универсальную формулу по открыванию кодового замка, хотя подозреваю, что таковая существует. Каждый раз начальное положение выключателей разное. И каждый раз конечное положение должно быть одинаковым — все ручки в «горизонте». Говорят, что головоломка решается в восемь или шестнадцать ходов. Я бился целых пятнадцать минут (это в пятый раз, а в остальные гораздо дольше). Как вы уже разобрались, при переключении какой-либо рукоятки весь столбец от нее и вся строка также изменяют свое положение на противоположное. Единственное, что я могу сказать — так это, что предпоследний ход должен выглядеть примерно так (или наподобие):

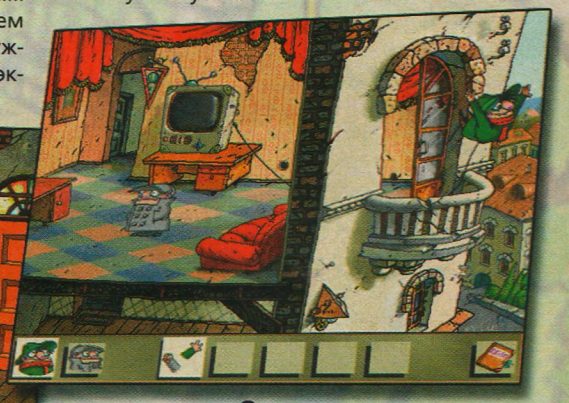
1 1 1 1
0 0 1 0
0 0 1 0
0 0 1 0



При условии, что 1 — вертикальный выключатель, 0 — горизонтальный. Тогда последним движением, повернув третью верхнюю ручку, вы откроете замок. И тогда головоломка будет выглядеть так:

0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0

Еще хотелось бы добавить: не зацикливайтесь на угловых переключателях. Вспомните кубик Рубика!



8 экран
Балкон

Ш.: Схватиться за шнур и выдернуть вилку из розетки.

К.: Обвязаться этим самым шнуром и сигануть с балкона.

Ш.: Попытаться последовать его примеру, затем вернуться и прибить мухобойкой (лежит в верхнем ящике стола с телевизором) Гнусного Муха (первый раз на телевизоре, второй — на вымпеле). После чего выйти на балкон и прыгнуть вслед за помощником (действовать опять-таки нужно быстро — Мух возвращается).

9 экран
Карниз

К.: Открыть правое окно.

Ш.: Разбить стекло, подобрать осколок, перерезать им капроновый шнур.

ОБА: Влезть в левое окно.

10 экран
Санузел

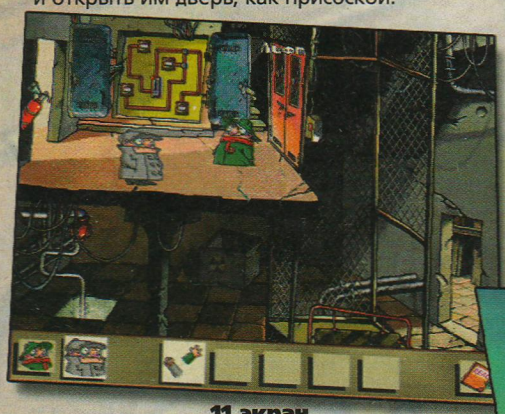
Ш.: Подергать за дверную ручку (как результат, ручка остается в руках Шефа). Взять вантуз и положить его в унитаз.

К.: Забрать с умывальника мыло.

Ш.: Открыть кран.

К.: Кинуть мыло в кота, спящего в сливном бачке (опять игра идет на время — вода течет с перебоями).

Ш.: Спустить воду в унитаз. Взять вантуз и открыть им дверь, как присоской.



11 экран
Лифт

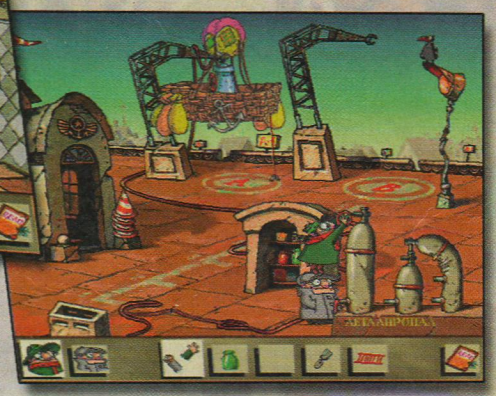
К.: Открыть щит.

Ш.: Соединить провода так, чтобы электрическая цепь, выведенная из строя Слугой Карбофоса, заработала. Причем выключатели, подсоединенные правильно, изменяют цвет. После чего вызвать лифт и уехать на следующий уровень.

12 экран
Чердак

К.: Взять из ящика автомат, стреляющий шариками.

Ш.: Ходить под Слугой Карбофоса, кидающим вниз ящики, а затем прыгать по ним так, чтобы из них получилась лестница (в основании ее должно быть четыре ящика). Лишние ящики отстреливаются с помощью автомата. После всех ухищрений взобраться по получившейся лестнице и поднять на второй этаж Коллегу.



13 экран
Крыша

Ш.: Взять зеленую краску, ножницы и лестницу. После проделанных операций подойти к баллонам и замереть.

К.: Залезть на Шефа и открыть кран.

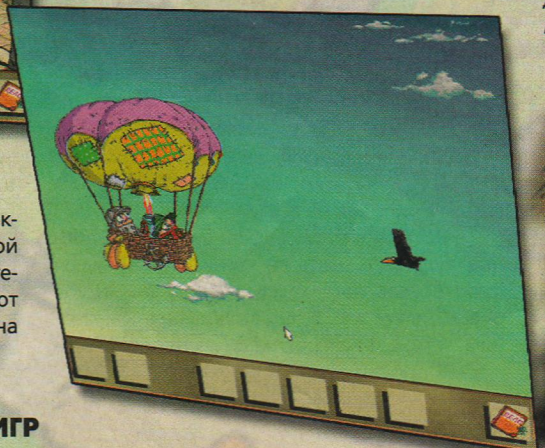
Ш.: Соединить разорванный шланг (в результате получаем надутый воздушный шар).

К.: Кинуть банку с краской в Кило Перьев (естественно, промах, зато светофор подмигивает зеленым огоньком, разрешая вылет).

Ш.: Приставить лестницу к борту корзины.

ОБА: Залезть в гондолу.

К.: Обрезать веревку, удерживающую шар на земле.



14 экран
Воздушный шар

Без комментариев!

Вся «фишка» заключается в том, чтобы не уворачиваться от ворон, а, наоборот, попасть в одну из них. Тогда шар лопнет и корзина устремится вниз, к финальному уровню.

15 экран
Лес

Ш.: Подобрать табуретку, брошенную убегающим Карбофосом, и приставить ее к веточке среднего дерева («использовать» табуретку на веточку). Влезть по табуретке на ветку.

К.: Встать между левым и центральным деревьями.

Ш.: Перейти по Коллеге на крайнее левое дерево и дернуть Слугу (первая фальшивая дудка упадет на землю).

К.: Подобрать дудку, залезть по табуретке на нижнюю ветку, встать левее дупла и исполнить на инструменте соло («использовать» дудку на дупло). Кот, вылезший из дупла, прогонит Гордую Птицу, истязающую Несчастного Слугу.

Ш.: Залезть на второй «этаж» дерева с помощью Слуги и идти направо — на елку (крайнее дерево).

К.: Достать из дупла вторую фальшивую дудку.

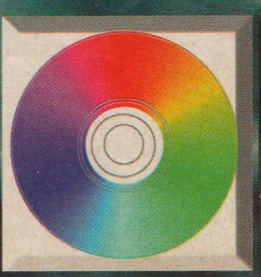
Ш.: Достать из-за правого края экрана (значок «?») третью фальшивую дудку. Пристроить все три дудки на ствол, залезть по полученной лесенке наверх, на третий «этаж» дерева, взять настоящую дудку и сыграть на ней слону («использовать» дудку на слона!).

Конец

P.S. Я сознательно оставил за кадром массу мелких забавных подробностей, ни коим образом не влияющих на прохождение и сюжет игры. Творите, выдумывайте, пробуйте.

Хороший подарок для любого случая

А также внутри коробки вы найдете:

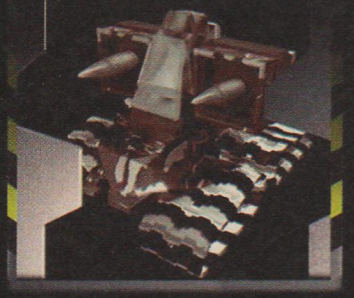
Фирменную футболку	Значок с логотипом	Перекидной календарь на 1998 год	Video CD с мультфильмом «Следствие ведут колобки»
			

1С
Фирма "1С", Москва
123056, Москва, а/я 64
☎ (095) 737-92-57
факс: (095) 281-44-07
admin1c@company-1c.msk.ru
www.1c.ru

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

DARK REIGN

часть 2



Ох, что-то мало стало в последнее время выходить игр, интерес к которым сохранялся бы дольше, чем длится заставка. То ли мы стареем, то ли качество игр отдается в жертву коммерческому успеху. А ведь так все хорошо начинается...

*Как это ни печально, **Dark Reign** — типичный пример сочетания хорошего замысла с не до конца продуманной реализацией. Причем понимать это начинаешь только после прохождения нескольких уровней. «Что вы имеете в виду?» — спросите вы? Всего лишь то, что при наличии весьма большого набора возможностей по управлению войсками и завидного разнообразия тактико-технических характеристик **unit**'ов полноценное их использование не только не необходимо для победы, но и часто затруднено из-за такого количества неограниченных ресурсов. Поэтому игра с компьютером превращается в безудержную гонку вооружений. При сражении с человеком все зависит от стиля того, с кем пришлось сойтись в смертельной схватке. Скажем сразу, эта игра существенно интереснее именно в многопользовательском режиме. Но после многих часов, проведенных за ней, мы поняли, что для нас темп игровых действий оказался слишком высоким, но кое-кому наверняка понравится. А пока самые важные советы начинающим.*

Хотя моно- и мульти- режимы довольно сильно отличаются, часть приемов является общей. Малоприменимые для игры против компьютера подходы мы постараемся описать отдельно, но таких все же немного. При определенной фантазии и удаче даже весьма экзотические модели развития могут оказаться жизнеспособными.

ФИНАНСЫ

Оптимальный вариант вододобычи — строительство станций в непосредственной близости от источника. Каждую лучше снабдить двумя транспортами, что обеспечит высокую интенсивность добычи при не очень большом простое техники. Дополнительные транспортные средства можно взять с электростанций, так как их потребности в таелоне невелики и легко удовлетворяются одним грузовиком. Перевозка воды на большие расстояния очень хлопотна и накладна. Противник в любой момент может отрезать ваши коммуникации и оставить без источника доходов. Не помогают даже бронированные вооруженные грузовики. Поэтому лучше не тратить деньги на создание большого количества дорогих транспортных средств, а построить вокруг каждого источника надежный укрепрайон. Соответственно, нет лучше способа досадить противнику, чем устраивать диверсии на его коммуникациях.

ВОЙСКА

Выбор преимущественного рода войск зависит от вкуса играющего. В принципе, можно плюнуть на все видовое разнообразие и клепать дешевые танки. Но это не так уж интересно, да и ближе к концу может вызвать ряд сложностей. Потому рассмотрим достоинства и недостатки всех родов войск.

О ПЕХОТЕ

Пехота (с обеих сторон) хороша лишь на ранних стадиях игры. Если развитие пошло быстро, то стоит поскорее переключиться на другие виды войск. Основное ее достоинство — возможность устраивать скрытые рейды по пересеченной местности. Отряд пехоты может обойти танковый заслон и устроить кучу неприятностей в тылу противника. Против компьютера тактика довольно эффективная, так как стационарные защитные установки у него построены по периметру. Человека же неожиданные атаки с разных направлений могут издергать и сильно рассеять его внимание. Поэтому одним из удачных вариантов станет отвлекающая атака небольшими отрядами смертников по тылам. Когда враг ввяжется в сражение, можно нанести удар основными силами в сердце неприятельской базы.

Некоторые особенности отдельных unit'ов

Бионы (**Bions**) особенно полезны, так как они могут атаковать и воздушные и наземные **unit**'ы, они дешевы и очень хороши для временной защиты. Построить десяток Бионов в самом начале игры — хорошая идея. Все то же самое верно и для Стражей Свободы, только место Бионов займут Наемники (**Mercenaries**). Бионы и Наемники, в целом, более полезны, чем Стражники и Налетчики (**Guardians**, **Raiders**), так что не стройте слишком много Стражников и Налетчиков (а лучше не строить их вообще). Если уж плодить их, то только для того, чтобы послать в начале игры в режиме «Автоматический Поиск и Уничтожение» сеять смуту в стане врага и тормозить его развитие, но излишнее увлечение этим почти наверняка окончится пустой тратой ресурсов.

Разведчики (**Scout**) очень полезны для корректировки огня и предотвращения скрытого накапливания врага у ваших рубежей. Не забудьте только замаскировать их под камень или куст и как можно меньше передвигайте. Лучше, если они сидят в дремучем лесу. То же относится и к снайперам, но они обладают еще одной полезной чертой — весьма смертоносны для вражеской пехоты. Медики и механики потенциально ценны, но непосредственно в бою практически бесполезны. Если же держать их во втором эшелоне, то после окончания кровопролитного сражения можно восстановить уцелевших. Диверсанты малоэффективны при использовании против строений, так как не способны их уничтожить, но можно существенно ослабить сооружения перед массированным нападением. Очень хороши камикадзе — они способны весьма неплохо проучить любителей танковых лавин, но использовать их надо индивидуально, оптимальным вариантом является внезапное нападение из кустов на проходящую мимо танковую колонну.

У Империи пехота играет меньшую роль, наиболее полезны терминаторы — даже небольшое их количество, добавленное в наступающую группировку, позволит нанести сокрушительный удар по броневойскам противника. Но наши попытки использовать их для диверсий не привели к ожидаемым результатам — увы, против пехоты они беззащитны.

Шпионы. На наш взгляд, возни много, толку мало. Вывести его обратно в тыл из вражеского штаба тяжело, а нужны ли эти вражеские технологии и **unit**'ы, так похожие по своей сути на наши... Одним словом, дело вкуса, но затраченное время не всегда окупается.

О ТЕХНИКЕ

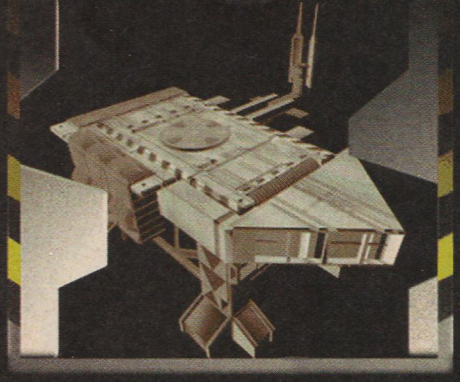
Мы будем говорить преимущественно о недостатках и ограничениях, выявленных в процессе игры, плюс о специфическом применении отдельных **unit**'ов. Реальные достоинства каждой боевой единицы сильно зависят от применяемой тактики и требуют непосредственных экспериментов.

Мотоциклов-пауков и разведчиков логично производить для двух целей: для разведки (как правило, можно доверить это дело компьютеру — он действует очень неэффективно, зато позволит не отвлекаться на управление разведчиком) и на завершающей стадии для поиска затаившихся недобитков (опять же в автоматическом режиме).

Основой танковых войск для Стражей лучше всего послужат боевые танки (**Skirmish Tank**), для Империи — плазменные танки. Они дешевы, прочны, маневренны. Низкое качество всегда можно компенсировать количеством (но нам этот подход глубоко противен!).

Танки-охотники Стражей нам не понравились из-за очень небольшого радиуса действия. Их не должно быть много, так как при больших количествах управление будет очень сильно затруднено. Ведь при атаке управляешь не каждой отдельной единицей, а группой. Поверьте нам, что сбившиеся кучей пять-восемь танков-охотников практически безобидны и легко поражаемы. Мы не советуем увлекаться их производством. Так же не стоит налегать на фазовые танки — после строительства фазовой установки проще фазировать более дешевые **unit**'ы. Вообще, фазовые транспорт, способный передвигаться под землей, очень полезен, если противник создал крупную стационарную оборонительную линию с одной стороны своей базы. Вы легко сможете преодолеть ее с минимальными потерями и нанести удар в самое сердце неприятеля, в его «мягкое подбрюшье».

У Империи примером **unit**'а, возможности которого тяжело полноценно использовать, является тахионный танк. Он очень хорош в бою, но его способность самоуничтожаться мы смогли действительно с пользой применить только после неудачного штурма базы противника (спастись уже все равно не могли, так хоть напоследок подгадили). Производить с их помощью диверсионные рейды можно, но дороговато. И в любом случае придется пожертвовать несколькими машинами, так как только последовательные взрывы трех-четырех танков способны не повредить (что легко устранимо), а уничтожить врага. Экономическая целесообразность данной акции сомнительна.



При игре против компьютера заметную пользу может принести пехотный транспорт. Он позволяет без потерь перебросить в тыл приличные группы пехоты. Очень часто усиленно охраняются только внешние рубежи обороны, поэтому подобные рейды обладают высокой эффективностью. Это наиболее справедливо для карт с водными преградами — на них сильнее всего защищены мосты.

Самые любимые наши **unit**'ы — артиллерия большого радиуса действия. Если надежно защитить ее другими войсками, то легко можно постепенно «сжевать» всю вражескую базу, не вступая в непосредственный контакт с его войсками. Но в этом случае необходима предварительная, а лучше постоянная разведка.

Другой вариант — использование мощных систем, накрывающим большие площади. У Стражей это сейсмическое орудие, у Империи — летающая крепость. Применять их следует непосредственно перед решительным штурмом или в случае обнаружения значительного скопления войск противника. Но помните, что стоимость этих устройств отнюдь не мала, и при несвоевременном применении второго шанса может и не представиться.

На тему военно-воздушных сил можем сказать только одно — компьютер использует их куда эффективнее вас, поэтому при первых признаках появления чего-либо летающего не скупитесь на средства ПВО — а то потом будете лить слезы над развалинами.

СООРУЖЕНИЯ

Особенностей у них слишком мало — все довольно стандартно. Единственный совет — всегда подкрепляйте стационарные пушки подвижными войсками. Иначе противник легко сможет их разрушить без потерь — радиус стрельбы у танков выше.

И еще. Не пытайтесь настроить много сборочных заводов. Мы поначалу наивно полагали, что скорость производства войск будет расти прямо пропорционально их количеству. Но прочитав инструкцию (предварительно злобно разругав убогих создателей игры, которые подсунули недоделанный продукт: «Ну ведь не из всех же заводов выезжают танки!»), мы обнаружили, что добавочные мощности не производят конечного продукта, а только несколько снижают затраты времени на основном производстве. Так что больше трех однотипных строений подобного рода строить смысла нет.

ОСОБЕННОСТИ УПРАВЛЕНИЯ

Теоретически очень полезна возможность задавать строй (**Formation Move**). Практически из-за пересеченной местности все это без толку. Задание маршрута хорошо в трех случаях: при разведке, при патрулировании и при добыче воды из удаленного источника, если на кратчайшем пути засел враг. Последний вариант кроме хлопот не способен принести ничего. Проще построить рядом станцию водоотгрузки, а врага истребить (чтобы неповадно было!).

Передача управления частью ваших войск компьютеру не столько эффективна, сколько позволяет избежать некоторых рутинных действий. Кроме уже упомянутых разведки и добивания уцелевших полезным может быть приказ **Harrass**. Отдавать его лучше подвижным **unit**'ам с большим радиусом действия, так как по этому приказу они будут совершать молниеносные удары и быстро отступать. Задумка хорошая, исполнение хуже, но отвлечь ваших друзей от хозяйственной деятельности должна.

Вдоволь (и даже более) поиграв, мы пришли к выводу, что в меню поведения войск лучше всего выбрать средние значения для всех параметров. Для **Pursuit Range unit**'ы не будут меланхолично взирать, как враг громит вашу базу, но и не погибнут бесславно, нарвавшись при самозабвенной погоне на превосходящие силы. Для **Damage Tolerance**, с одной стороны, они не побегут трусливо при получении первой же царапины в ремонтную мастерскую или госпиталь, а с другой стороны, сэкономят кучу денег, вовремя убравшись из гиблого места. Для **Independence** можно взять большее значение, но никак не меньшее, так как в этом случае увлеченные разрушением беззащитного объекта войска падут легкой жертвой любого набежавшего противника. И не забудьте поставить выбранное сочетание по умолчанию.

Теперь перейдем к описанию возможных тактик. Занятие это неблагодарное, так как каждый игрок и так считает себя тактическим гением. К тому же вредное: играем-то для чего — не одни только заставки посмотреть, а чтоб задумать и осуществить СОБСТВЕННЫЙ, уникальный план! Но так как мы тоже считаем себя гениями тактики и стратегии (хе-хе), никуда вы от наших советов не денетесь.

Для начала самый общий совет. Постепенно захватите все водяные источники, расположенные на нейтральной территории, построив вокруг них мощные оборонительные сооружения. Иначе враг (особенно компьютерный) вконец надоест вам своими нудными непрерывными атаками.

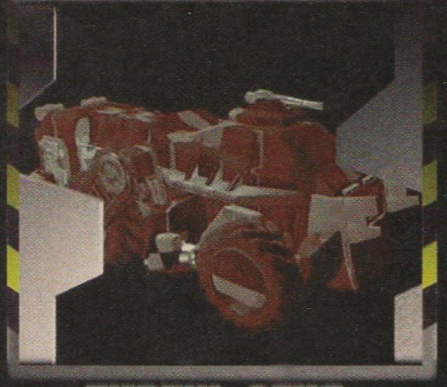
Еще из этой серии. В начале игры, понастроив любых unit'ов, бросайте их на источники воды. Атаковать можно как Станции Отгрузки (**Water Launch Pad**), так и цистерны (**Freighter**). Все это будет нервировать противника и стоить ему приличных денег! В таких условиях победа неизбежно будет за вами. Да, кстати: Загрязнитель (**Contaminator**) не слишком эффективен с точки зрения соотношения денег и получаемого результата. По крайней мере, нам показалось именно так!

ТАНКОВАЯ ЛАВИНА

Самый старый, универсальный и скучный подход. Заключается в том, чтобы наплодить толпу дешевых прочных **unit**'ов и захлестнуть противника этакой мутной волной. В **Dark Reign**'е несколько затруднен особенностями производства, но на ранних стадиях такой подход вполне жизнеспособен. Не рекомендуется к применению на картах, изобилующих узкими проходами — можно попасть в смертельную ловушку. Да и эффективность действия армады выше на открытых пространствах. Для борьбы с любителями этой тактики очень хороши камикадзе и всякие устройства, бьющие по площадям.

МЯСОРУБКА

Данная стратегия рассчитана преимущественно на убогий, несмотря на все громогласные утверждения разработчиков, ничуть не изменившийся **AI**. Необходимо выявить основные направления атаки компьютера (как правило, их всего два-три) и возвести на них прочные оборонительные рубежи. Поблизости очень хорошо построить ремонтный завод, чтобы не гонять войска через всю карту. Дальше можно спокойно готовить армию вторжения, время от времени восстанавливая потери среди обороняющихся. Результатом, как правило, является в пять-шесть раз большее количество уничтоженных врагов. Против человеческих противников срабатывает плохо, так как создать непроницаемую круговую оборону тяжело из-за высоких затрат, да и укреплен обычно бывает только периметр — в случае же его прорыва результаты будут катастрофическими.



ЛИВЕНЬ ОГНЯ ИЛИ СМЕРТЬ, ПРИШЕДШАЯ С НЕБЕС

Это самая простая, тоже чисто силовая тактика, доступная любой из сторон «конфликта». Расстояние критического воздействия на противника довольно велико, а потому очень важно быть все время начеку при подготовке атаки и постоянно проверять, не замыслил ли противник нечто аналогичное. Итак...

Империя

Перво-наперво находим хорошо защищенную рельефом местности область карты и закрепляемся в ней, размещая заметные оборонительные силы. Отряд из десятка Бионов (**Bions**) отлично справится с этой ролью. Затем штампуем СКАРАБов (**S.C.A.R.A.B.**), и чем больше, тем лучше — такова логика игры. Перемещаем их всем скопом в заветную область. Затем строим одного-единственного разведчика — **Recon Drone** — и посылаем его навстречу врагу. Как только ничего не подозревающий противник станет доступен во всех деталях нашему взгляду, маскируем лазутчика и... огнем из всех СКАРАБов сметаем неудачника с лица планеты. Аминь! При необходимости повторить.

Стражи Свободы

Действия по эту сторону баррикад стратегически повторяют, с точностью до имеющегося арсенала, замысел имперских сил. Играющие опять-таки находят хорошо укрепленную территорию и создают там защитные структуры. Танки (**Skirmish tanks**) выполнят такую работу довольно неплохо. Затем строят много (очень много!) Адской Артиллерии (**Hellstorm Artilleries**) и перемещают ее туда же. Быстро создаем Разведчика (**Scout**) или любой другой unit, способный к трансформации и, превратив его в дерево, камень (то есть в любой распространенный на карте объект), посылаем в дозор. Если возникают трудности с маскировкой, то для наведения огня также сгодятся летающий unit или фотокамера. Удостоверившись, что цель прекрасно видна, выбираем Адскую Артиллерию, и смерч огня сметает безмятежного врага. Внезапность — половина успеха!

Для борьбы с этой тактикой очень помогут замаскированные разведчики на нейтральной территории. Их задача — обнаружить выдвижение врага на ударную позицию. Ну а уж как с ним расправиться — дело вкуса.

ОБМАНКА

Данная тактика базируется на макетах. Часто ее использовать нельзя, но попробовать стоит. Представьте себе шок, в который попадет ваш человеческий оппонент, когда обнаружит у самых своих дверей армаду танков!!! Лихорадочно возя «мышью», он нанесет по этой группировке удар своей только что построенной сейсмической установкой — и с облегчением вздохнет, глядя на пылающие обломки. Ну вот, теперь настало время злорадно потереть руки и отдать своим НАСТОЯЩИМ войскам приказ о наступлении. Для таких моментов и стоит играть! Увы, против компьютера такое, кажется, не срабатывает.

ТЕРРОРИСТ

Подходит опять же против живых противников. Суть в том, чтобы постоянными атаками с разных направлений отвлечь оппонента от созидательной деятельности. Потери будут велики, но позволительны. Когда же он превратится в законченного параноика, мечущегося по территории своей базы, остается привести в действие один из описанных выше планов и избавить его от мучений. Пусть земля тебе, о мой враг, будет пухом!

«ТЕХНИЧЕСКАЯ НИЧЬЯ»

Хотите откроем секрет, как можно не проиграть, практически не тратя сил и доведя при этом соперника (играть только с человеком, с компьютером — бесполезно!) до белого каления? Ну что ж, слушайте! Постройте по парочке Снайперов, Диверсантов или Разведчиков (**Snipers, Saboteurs, Scouts**), — короче, кого сможете. Затем замаскируйте их под деревья или скалы. Больше ничего строить или добывать не нужно. Рассредоточьте отряд на протяжении всей карты и начинайте психологическую атаку на работающего как пчела оппонента. Ваши остроты должны разить наповал, попадая во все без исключения слабые места врага, включая предполагаемые физические недостатки и, само собой разумеется, полное неумение играть в **Dark Reign**. К тому времени, когда будут потеряны все здания (лучше их продать самому, для достижения более сильного психологического эффекта!), противник еще очень долго должен будет искать всех ваших затаившихся солдат и уничтожать их. Тут самое время, сославшись на важные дела, выйти из игры непобежденным, если он сам не сломается раньше.

В этой тактике, в общем, все хорошо, за исключением одного. С ее помощью можно легко превратить друзей во врагов и стать изгоем **Dark Reign**-сообщества. Но, меняя псевдонимы, вполне можно проверить предложенный способ на всех завсегдатаях сервера.

Как честные авторы уважаемого журнала (звучит неплохо, а?), мы обязаны предложить противоядие для нейтрализации зловредной тактики психического давления. Для начала утешением должна стать мысль о том, что если нам противопоставляют только хитрость и обман, то, следовательно, мы настолько сильны, что открытый бой с нами заведомо невозможен. Но в любом случае вероломный противник должен быть сурово наказан и непременно с выводом на экран данных о потерях сторон и тому подобного. Для этого опытный мастер не станет посылать свои отряды на поиски врага, используя функцию «Автоматический Поиск и Уничтожение». В случае хорошей маскировки это бесполезно — наши солдаты никого не найдут и не уничтожат. Мастер с большой буквы, не обращая внимания на тупой юмор и комариные укусы оппонента, всего лишь наводнит карту своими лазутчиками, фотокамерами и прочим до такой степени, что станет виден каждый ее сантиметр. А потом тщательно поводит «мышкой» квадрат за квадратом, дерево за деревом, камень за камнем, внимательно наблюдая, где появится красный квадрат. Все, враг найден — ату его!

Если лень водить «мышью», то можно попробовать покрывающие большие области техногенные разломы и землетрясения (**Rift Creator, Shock Wave**).

ОПЕРАЦИЯ «СТАЛЬНОЙ КРОТ»

Фазирование — вещь оригинальная. Стоимость этой новинки **Dark Reign** довольно велика, но ее применение дает отличный эффект внезапного появления войск под носом у противника в полном смысле слова из-под земли. Строят средство фазирования, причем как можно быстрее. Затем создается отряд из пяти-двадцати Наемников и/или Налетчиков. Отправляем их в неосвоенную область территории врага на ключевое направление — незанятый колодец, обычно используемый путь, и т.д. Фазируем отряд (прячем под землю), и в подходящий момент наши партизаны с криками «банзай!» обрушиваются на неприятеля. Рассеяв и уничтожив противника, перемещаем воинов в другую точку, снова фазируем, затем опять: «Банзай!» и так далее до полной победы. Очень хорошо включить в состав отряда медиков, чтобы не приходилось возвращать солдат на базу. После создания под прикрытием гверильи ударного отряда, на фазовом транспорте прячем его под землю и гордо следуем через оборонительные рубежи к самым окнам вражеской резиденции. Ну а там каждый сам найдет себе занятие.

СИНЕРГИЗМ или ВСЕ ДЛЯ ФРОНТА, ВСЕ ДЛЯ ПОБЕДЫ

Некоторые сочетания видов войск обеспечивают сбалансированную оборону вкупе с отличным обзором при оптимальном вложении средств. Мы приведем только по одному примеру, а наши читатели наверняка найдут что-либо свое.

Империя

Играя за Империю, строим близко друг от друга Плазменную Башню, Нейтронный Ускоритель, ПВО и фотокамеру (**Plasma Turret, Neutron Accelerator Cannon, Air Defense Site, Camera Tower**). Это обеспечит обзор, защиту пехоты, воздушного пространства и некоторого «куска» земли. Несколько таких групп — хорошая основа крепкой обороны.

Стражи Свободы

С той же целью строим Лазерную Башню, Тяжелую Ж/Д Платформу, ПВО и Башню-фотокамеру (**Laser Turret, Heavy Rail Platform, Air Defense Site, Camera Tower**) тесной группой. Более прочные сооружения должны располагаться ближе к врагу, то есть поместите Тяжелую Ж/Д Платформу с Лазерной Башней впереди, а ПВО — в тылу группировки.

ВОДА - ЭТО ЖИЗНЬ

Как и в реальной жизни, вы не можете жить без воды, тем более что в **Dark Reign** — это еще и деньги. Не забудьте, что у противника ситуация точно такая же. Отравите его источник воды, и вы фактически выиграли игру. И чем раньше, тем лучше. Но если он ответит тем же — вот тут и будет случай проверить, кто же лучший главнокомандующий.

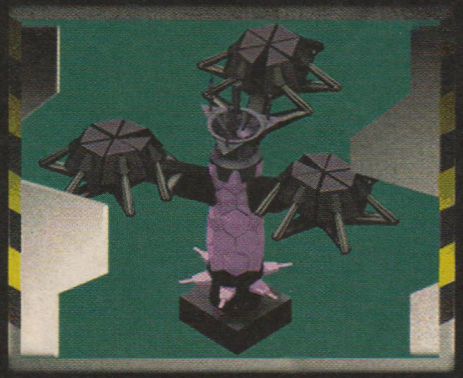
Под конец дадим несколько советов по прохождению первых уровней за Империю (ну любим мы играть за плохих!). Извините, но больше нет ни сил, ни места...

Raid on Alcin

Очень простая миссия. После построения двух необходимых для выполнения задания строений произведите около десятка любых **unit**'ов. Объединив их, отправляйтесь на юго-запад через мост, где расположена база противника. После ее уничтожения навестите повстанцев на востоке, и победа ваша.

Poison Sky

Опять учебная миссия. К северу от вас расположены два источника воды. Постройте около них пару водоотгрузочных станций и защитите их теми



пятью плазменными пушками, которые вам все равно необходимо построить. Обеспечив себя постоянным притоком денег, займитесь созданием армии. Для этого необходимо по два сборочных завода для солдат и техники. Враг находится на юго-востоке, но не накопив порядка тридцати-сорока **unit**'ов, к нему лучше в гости не ходить.

Prison Break

Редкая миссия — когда вы начинаете не с нуля. Есть почти все необходимые строения, но они сильно разрушены. Враги поведут наступление с севера, поэтому в первую очередь укрепляйте верхний край. Наличие ремонтного завода и госпиталя нельзя оставлять без внимания — средств на начальной стадии будет не хватать, а ремонт и лечение бесплатны (светлое будущее, однако!). Не забудьте только правильно построить поведение своих частей. После того как вы соберетесь с силами, прочешите местность на востоке и западе, чтобы истребить всех сбежавших заключенных. Затем перекройте все пути к отступлению и вламывайтесь на территорию базы противника. Основная задача — уничтожить два серых транспорта, начинающих движение после того, как включится сирена. Не упустите их!

Teron Occupation

Ваша задача — вырезать все мирное население (ух, какие же мы плохие!) и уничтожить базы повстанцев. Закрепиться лучше всего чуть ниже места выброса. Постарайтесь как можно быстрее построить несколько плазменных пушек — враги будут нападать преимущественно танками, а ваши начальные силы плохо приспособлены для борьбы с ними. Через некоторое время захватите источник, расположенный напротив восточного моста. Создав около него укрепрайон, можно перемалывать силы противника, которые будут нападать преимущественно с востока. Получив некоторую передышку, постройте транспорт, с помощью которого доставьте пяток Бионов на южный берег. Он защищен только стационарными установками, которые можно игнорировать. Прорвавшись за периметр, можно начинать планомерное уничтожение строений. Это сильно подкосит экономическую базу противника, и вы справитесь с ним без особых проблем.

Kendrick Water Assault

Основное направление удара противника - по центру с севера. Поэтому лучше всего закрепиться в узком месте около центрального источника. Отражение атак врага на этом направлении в сочетании с планомерным захватом источников позволит добиться постепенного истощения противника и не даст ему уничтожить **Water Extraction Compound**, когда вы перейдете в решительное контрнаступление. Большое значение имеет в этой миссии пехота, так как часть вражеских тренировочных центров недоступна для техники. Опасайтесь камикадзе противника и не сбивайтесь кучами.

Пожалуй, хватит для начала. Настоящему игроку чужие советы — только повод для насмешек над советчиком. Пробуйте свои подходы — они могут оказаться куда эффективнее наших. И в любом случае смелее экспериментируйте: ведь «процесс — это жизнь, результат — это смерть»!

R-Style Multimedia Club

Самая мощная система льгот и скидок.

Эр-Стайл Мультимедиа Клуб

Вопросы и ответы.

Что такое R-Style Multimedia Club?

Это самая мощная в России система льгот и скидок при приобретении и пользовании персональным компьютером.

Товары и услуги с логотипом RMC Вы можете увидеть по всей стране.

Имеют ли члены клуба скидки на периферийное оборудование?

Да. Член клуба имеет возможность получить скидки в размере 3% на модемы, сканеры, принтеры и другие периферийные устройства для приобретенного Вами мультимедиа компьютера марки R-Style.

Имеют ли члены клуба скидки на сервисное обслуживание компьютерной техники?

Да. Если с Вашим мультимедиа компьютером R-Style что-то случится по истечении двухлетнего гарантийного срока, то член клуба получит значительную (до 20%) скидку на ремонтное обслуживание.

Какие дополнительные скидки предлагаются членам R-Style Multimedia Club?

Член клуба имеет право купить также еще по одному диску любого наименования со скидкой 20% в подарочном исполнении. Это является привлекательной возможностью в случае, если Вы решите сделать своим друзьям и коллегам подарки на юбилеи, дни рождения, Новый год. В 1998 году мы предложим еще несколько десятков новых мультимедиа дисков, а также дополнительные условия, позволяющие Вам сэкономить деньги и получить лучший сервис.

Как вступить в R-Style Multimedia Club?

Очень просто. Купив мощный и практичный мультимедиа компьютер марки R-Style (настольный или ноутбук), Вы автоматически становитесь членом клуба и бесплатно получаете микропроцессорную клубную карточку. Вы также получаете в подарок 4 мультимедиа диска, 7 часов бесплатной работы в Internet, предустановленный Windows95 и мощный антивирусный пакет.

R-Style Proxima MC.
Лучший мультимедийный компьютер в своем классе.

R-Style Tornado.
Мультимедиа ноутбук с ураганом возможностей.

Имеет ли член клуба скидки при подписке на компьютерную периодику?

О, да! Член клуба может оформить подписку на журнал «Hard'n'Soft» с 20% скидкой и подписку на журнал «Компьютер и жизнь» с 15% скидкой.

Какие скидки на мультимедиа диски предлагаются членам R-Style Multimedia Club?

Член клуба имеет право купить любой диск, предлагаемый по программе RMC, со скидкой 50 – 70%, правда, только один каждого наименования. Сегодня по программе RMC мы предлагаем 40 дисков. До конца 1997 года их будет уже 49, причем самых разных направлений — энциклопедии, обучающие, развлекательные и познавательные программы, игры, интерактивные мультфильмы с играми для обучения иностранным языкам и многое другое.

КиМ
КИРИЛЛ и МЕФОДИЙ

NMG
NEW MEDIA GENERATION

Ведущие российские производители мультимедиа продуктов для домашнего пользования.

Имеют ли члены клуба скидки на upgrade компьютерной техники?

Да. Когда Ваш мультимедиа компьютер потребует модернизации и увеличения вычислительной мощности (upgrade), то члену клуба это обойдется на 10% дешевле.

Какие обязательства возлагаются на членов R-Style Multimedia Club?

На членов клуба не возлагается никаких обязательств, за исключением такой мелочи, как необходимость предъявлять свою микропроцессорную карту в момент совершения новой покупки.
Вся программа RMC носит эксклюзивный характер. Все перечисленные возможности имеет только покупатель мультимедиа компьютера марки R-Style.

4 мультимедиа диска бесплатно с каждым компьютером.

Какие еще льготы имеют члены клуба?

Член клуба имеет возможность участвовать в лотереях с компьютерными призами, получать самую полную и своевременную информацию о новых компьютерных продуктах, буклеты и каталоги. Член клуба также получает бесплатный CD-ROM с описанием и демонстрацией 30 мультимедиа продуктов компаний «Кирилл и Мефодий» и «New Media Generation».

Существуют ли в России лучшие условия покупки и пользования компьютером?

По результатам опроса, проведенного в мае 1997 года, ни один из тысячи респондентов после ознакомления с программой RMC не смог назвать лучшие условия приобретения и пользования компьютером в России.

Где получить дополнительную информацию о клубе?

Более подробно об R-Style Multimedia Club, а также о наших продуктах и услугах Вы можете прочитать в журналах «Hard'n'Soft» и «Компьютер и жизнь» или заглянуть на наши Web-серверы:

www.r-style.ru
www.km.ru
www.nmg.ru

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЦЕНТРЫ «R-STYLE»:
Торговый центр в Отрадном: Декабристов ул., 38/1. Ст. м. «Отрадное». Тел.: (095) 403-9003, 403-9950 (многоканальные). Факс: (095) 903-6830.
Магазин на Садовом кольце: Валовая ул., 2-4/44. Ст. м. «Павелецкая». Тел.: (095) 903-6818.
Магазин на Таганке: Таганская пл., 10. Ст. м. «Таганская», «Марксистская». Тел.: (095) 911-7233, 903-6818.
Магазин на Якиманке: Б. Якиманка ул., 21. Ст. м. «Полянка», «Октябрьская». Тел.: (095) 230-7516, 230-7461, 903-6818.
(Центры работают в будни с 10.00 до 20.00, в субботу и воскресенье с 10.00 до 18.00).
СЕРВИСНЫЕ ЦЕНТРЫ «R-STYLE SERVICE»:
Москва-север: (095) 403-7952. Москва-юг: (095) 127-6954.

R·Style
КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ И СЕТИ

Сергей ОВЧИННИКОВ

JEDI KNIGHT

Советы по прохождению

После выхода **Jedi Knight** многие игроки столкнулись с серьезными проблемами при прохождении игры, так как LucasArts на порядок увеличила сложность. Особенно это касается сражений с темными джедаями, а это, как-никак, целая треть игры. Мы решили постараться помочь советом, как преодолеть врагов. На нескольких следующих страницах вы также сможете найти описание всех аспектов силы, которая постепенно становится доступной игроку, а также оружия, подбор которого в **Jedi Knight** может показаться немного необычным.

В игре доступны девять видов оружия, не считая самого верного – кулака. Нескончаемых боеприпасов конечно не имеется, поэтому вам следует очень осторожно расходовать патроны, так как восполнить потери потом может оказаться негде. Каждый враг, встречающийся вам на пути, имеет в обойме несколько пуль, но отнюдь не полный боекомплект. Если противнику удастся по вам выстрелить, то количество его боеприпасов начнет стремительно сокращаться. Соответственно, даже после того, как вы его убьете, в наследство останется в лучшем случае парочка патронов, чего, конечно, явно недостаточно для дальнейших разрушительных действий. Не стоит тратить патроны на мирных жителей, которые в начале игры частенько встречаются на пути. Ничего серьезного они вам дать не могут, а смотреть, как они умирают, роняя свои квадратные тела на землю, особого интереса все же не представляет. Другое дело, что рядом с этими людьми почти всегда можно найти что-то, чем можно поживиться. Все гражданские лица являются торговцами, барменами и специалистами прочих профессий, поэтому наверняка у них в домах или за стойкой бара для вас припасен приятный сюрприз.

Набор оружия поначалу может показаться совершенно стандартным: кулаки, маленькая винтовка, большая винтовка. Но в дальнейшем в вашем распоряжении оказываются несколько необычные приспособления, которые с успехом можно использовать в битвах.

1. Bryar Pistol – револьверчик, довольно медленно и слабо стреляющий, зато не расходующий слишком много энергии. В самом начале игры доступен только он, поэтому выбора у вас нет никакого. Среди отличительных особенностей – неспособность попадать точно в цель на дальних и средних дистанциях ввиду погрешности «дрожания рук». В принципе, в игре вообще нет такого оружия, что попадало бы точно, но в данном случае эффект заметен больше всего ввиду маломощности оружия.

2. Storm Trooper Rifle – винтовка, больше похожая на знаменитую двустволку из дедушки Doom'а. Стреляет тем же видом боеприпасов, что и Bryar Pistol, практически с той же скоростью, однако в два раз мощнее. Это оружие станет вашим первым серьезным приспособлением, с которым вы пройдете немало уровней. Из недостатков отмечу лишь большое потребление энергии, из-за которого боеприпасов с этим видом оружия постоянно не хватает, особенно на начальном этапе, на первых пяти уровнях.

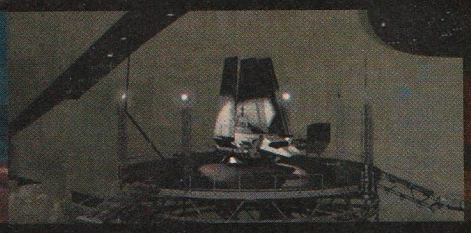
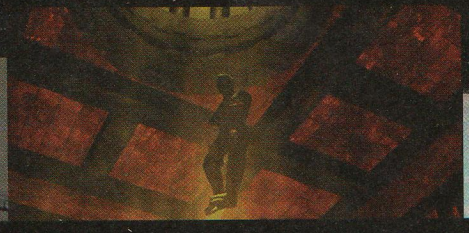
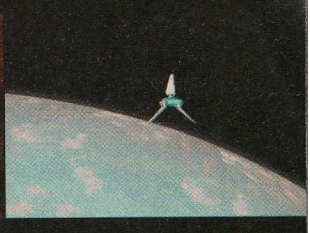
3. Thermal detonator – маленькие бомбы-гранаты, которые можно швырять под ноги противнику и смотреть, как он разлетается на кусочки. Однако следует быть предельно осторожными при их применении, так как по причине трехмерности игры и правдивости физической модели все эти замечательные бомбочки классно рикошетят и могут попасть под ноги не противнику, а вам. Дальность полета зависит от замаха и угла, под которым ведется бросок. Естественно, самая высокая дальность обеспечивается 45-градусным броском. Однако на прицелку времени обычно не хватает, вот и приходится бросать как получится. Противник тоже не дремлет и быстро подходит, если чувствует, что в него собираются чем-то бросить. Некоторые из монстров также очень неплохо владеют искусством швыряния бомб – особенно хорошо им это удается, когда вы стоите на месте и, ничего не подозревая, оглядываетесь по сторонам. Мораль такова: осматривать окружающие ландшафты лучше всего в движении.

4. Repeater – отличный пулемет со свойственной этому виду оружия расточительностью. Конечно, repeater – это не счетверенный гвоздемет из Quake, но все-таки свой боеприпас он расходует очень быстро. Зато является одним из лучших видов оружия, так как он мощный и скорострельный. Использовать это чудо техники лучше всего при больших разборках, причем в непосредственной близости от оппонентов. Если же пытаться снять далеко стоящего врага, то, скорее всего, пули будут потрачены зря. Нет, убить вы его убьете, но вот то количество боеприпасов, которое для этого потребуется, приведет вас в состояние легкого шока. Так что пользуйтесь этим пулеметом только в ближнем бою.

5. Bowcaster – лук, стреляющий лазерными стрелами. Песчаные люди из фильма «Звездные войны» очень любят эту странную конструкцию. В первый раз она попадет к вам в руки (если вы , конечно, не используете коды) на третьем уровне, где необходимо разыскать лабораторию отца главного персонажа. Отличается невысокой скорострельностью, но приличной дальнобойностью. Попадая в противника, лазерная стрела из этого лука взрывается и при удачном стечении обстоятельств вполне может поранить рядом стоящего противника. В целом, это приспособление можно обозвать мини-гранатометом. А все потому, что настоящий ждет нас чуть дальше в игре.

6. Rail Detonator – страшное оружие, которое способно устраивать чудовищные по силе взрывы в местах большого удаленного скопления врагов. Лучший способ проверить, имеются ли в следующей комнате враги - это точно запустить в нее снаряд из этой штуковины. Все, теперь врагов в этой комнате нет. Скорострельность в данном случае совершенно не важна, а вот о минимальной дистанции для выстрела подумать следует обязательно. Если снаряд, вылетая из дула Rail Detonator'а ненароком заденет соседнюю стену или просто ударит в стоящую рядом группу монстров, состоянию вашего здоровья вам позавидовать больше не придется.

7. Sequence Charge – очень мощный заряд взрывчатки, который можно установить на любую поверхность. И очень быстро отбежать, так как заряд приводится в действие при наличии в достаточной близости живого существа. Честно говоря, полезность данного приспособления представляется слегка сомнительной, а единственной сферой его применения является раскладывание бомб

и дальнейшее отступление в тыл в надежде на то, что монстры последуют прямо к собственной смерти. Но вполне возможно, что реальна и другая тактика. При пользовании sequence charge следует соблюдать осторожность: одно неверное движение – и все, вы погибли.

8. Conclusion Rifle – данный предмет инвентаря вы встретите уже ближе к завершению игры. Представляет собой несколько улучшенный вариант rail detonator'a. Стреляет точнее и мощнее, можно быть абсолютно уверенным, что в месте взрыва не осталось ни единой живой души.

9. Lightsaber – самое нашумевшее нововведение в процессе создания второй части бессмертного Dark Forces теперь действительно вам доступно. В самом начале игры вы еще не можете пользоваться этим оружием благородных (и не очень) рыцарей Джедай, но найдете этот меч уже после выполнения третьей миссии. В комнате, где начнется миссия номер 4, имеются некоторые тренировочные агрегаты, с помощью которых вы сможете быстро овладеть искусством драки на мечах. Большинство атак ваш персонаж парирует автоматически, отклоняя меч в сторону выстрела, и качество парирования, в принципе, зависит не только от вашего местоположения и позы, но и от умения, приобретаемого в процессе игры. Однако никаких ролевушных аспектов с experience в **Jedi Knight** нет, и вообще, реализация подобных моментов крайне неясна. Тем не менее, вам доступны два вида атак: простая - обычный взмах мечом в любом направлении – и сложная - когда происходит несколько взмахов, соответственно приносящих больший вред противнику. Однако следует заметить, что во время нанесения удара ваш герой становится беззащитен, и так как время, необходимое для нанесения сложного удара, весьма значительно, то и персонаж будет оставаться открытым для предательского маневра очень долго. В процессе вашего забавления с мечом компьютер автоматически помещает камеру в положение вне игрока (а-ля Tomb Raider). Этот вид довольно удобен, но только не в том случае, когда приходится бегать по узким коридорам. В этом случае советую переключиться на стандартный «вид из глаз» с помощью F1. Лазерный меч – оружие исключительно контактное, поэтому против пляшущих на другом краю пропасти врагов совершенно бессильно, однако большинство обыкновенных противников убивает наповал с первой попытки. Широкая атака лучше всего применяется в случае, если противник не один и если они пытаются встать кольцом вокруг вас. В этом случае правильно оформленная атака способна поразить не одного противника, а сразу нескольких.

Применение силы в игре является одним из основных игровых аспектов. Процесс «воспитания» рыцаря Джедай занимает в общей сложности всю игру, и поэтому практически на каждом новом уровне у вас будет возможность повысить свои показатели или научиться новым приемам. Применение ваших способностей может быть выражено в приемах светлой стороны силы, темной и нейтральных элементарных приемах, которые вы будете изучать в качестве вводного курса. После того как вы (в процессе прохождения одного из уровней) выберете сторону, которой в дальнейшем будете следовать, одна из сторон (темная или светлая) будет навсегда для вас закрыта, что несколько печально, так как и светлые, и темные навыки могут быть очень полезны. То количество приемов, которым вам предстоит обучиться после прохождения каждого нового уровня, определяется звездочками, которые в свою очередь даются за проявление себя в бою и за нахождение многочисленных секретов на каждом уровне. Так что у вас появился действительно хороший повод заняться поисками. Секреты следует прежде всего искать в различных темных незаметных уголках, а также на дополнительных этажах, которые можно сначала не заметить. Также частенько секретные места встречаются за полупрозрачными потоками воды, где их почти не видно.

«Независимые» силы

Force Jump – добавляет вашему организму заметной прыгучести. Если поднакачаться в этом таланте, допрыгнуть можно будет практически до всего.

Force Speed – способность быстро бегать, также не самое последнее умение. Если хорошо разбежаться и высоко прыгнуть, то можно очень неплохо что-то перепрыгнуть.

Force Seeing – если предшествующие способности прибавляли вам физических качеств, то это займется вашей чувствительностью. Обладая этим талантом, можно научиться прекрасно видеть в темноте и усматривать врагов на большом расстоянии.

Force Pull – способность притягивать предметы, так красиво преподнесенная нам еще в фильме, теперь находится в полном нашем распоряжении. Можно выхватить пистолет из лап врага, можно попытаться подвинуть предмет – поле для экспериментов велико.

Остальные силы распределены по принципу темных и светлых. Последовавшим темному пути никогда не станут доступны светлые силы, светлый же Джедай может забыть о темных приемчиках. Честно говоря, эта прямолинейность, четкое разделение на «да» и «нет» , слегка раздражает, но ничего не поделаешь.

Темные силы:

Force Throw – если Pull давал вам возможность притягивать предметы, то эта сила поможет вам кидаться ими в противников.

Grip – легкое придушение никогда не повредит назойливым охранникам бесконечных лабиринтов. Дарт Вейдер наконец подарил нам эту способность.

Deadly Sight – прекрасная возможность немного подогреть противника с помощью… нет, не сковородки, а всего лишь взгляда.

Destruction – как следует из названия, это возможность «аннигиляции» противника. Эта штука действует вроде бомбы, уничтожая все на пути действия своей взрывной волны.

Lightning Bolt – данная сила позволяет вам метать молнии из собственных рук. Это умение передалось темным джедаям от Императора Палпатина, который таким способом чуть не забил Люка Скайвокера. Использовать редко, но метко, так как в один момент эта сила отнимает всю вашу имеющуюся энергию джедая.

Светлые силы:

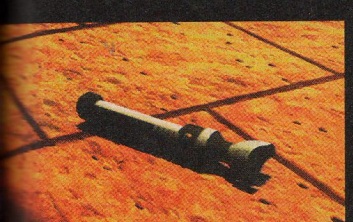
Healing – одно из самых приятных «заклинаний», способное восстановить хоть чуточку здоровья нашему утомленному путнику. Полезность значительно выше среднего.

Persuasion – крайне оригинальное умение внушать оппонентам, что вас в данный момент в помещении нет. Необходима обязательно полная накаченность по этому параметру, но даже в этом случае абсолютная невидимость не гарантирована.

Blinding – на пару мгновений ослепляет вашего противника. На деле это выглядит так: возникает почти непрозрачная белая пелена, через которую трудно, но возможно рассмотреть врага. Не самая полезная способность.

Force Shield – на некоторое время ваш персонаж становится полнейшим имморталом, и никакая сила не способна пробить его защиту.

Absorb – позволяет вашему персонажу подпитывать себя из ресурсов собственной силы. Довольно полезное умение, особенно



при ранениях и проблемах с защитой.

Что касается ваших темных противников, то каждый из них обладает ярко выраженной индивидуальностью и способен на многое. Темных джедаев всего семеро, но двое из них ходят в компании, поэтому схваток будет всего шесть штук. Кроме самой первой, все они, скорее всего, вызовут некоторые затруднения. Постараюсь познакомить вас с этими странными и опасными личностями, их преимуществами и недостатками.

Yun – самый молодой и неопытный из всех темных джедаев. К моменту сражения с вами он не провел еще ни одного боя. В то же время он уже способен пользоваться силой и частенько слепит вашего героя. Драться почти не умеет, только изредка парирует ваши удары. Справиться с ним довольно просто.

Pic & Gork. Эта парочка выделяется прежде всего своими размерами. Если первый - малютка-недоросток, то второй - огромный великан. Кстати, что касается боевых навыков, то у них все наоборот. Маленького Pic очень трудно поймать и тем более забить, в то время как Gork настолько неповоротлив, что даже ответить на удар как следует не может, если удар этот нанесен не в лицо. Повозиться с этими двумя чудищами вам придется изрядно, однако к моменту этой схватки вам уже будут доступны некоторые эффективные заклинания, которые можно использовать.

Maw – большой специалист в области драки на мечах, он является одним из сильнейших бойцов-джедаев. Из особых примет можно выделить его половинчатость и левитацию оставшейся половины тела. Поэтому победить этого противника довольно трудно. Стоит также попробовать пользоваться джедайской магией.

Sariss – очень сильная колдунья, поэтому магия против нее не особенно действует. Стоит обратиться к своим талантам в фехтовании. Sariss всегда старается держаться на расстоянии и оттуда посылать вас разными спелами. Не стоит ей давать это делать.

Boc – пожалуй, самый оригинальный из всех игровых персонажей и наиболее сложный для прохождения/убивания. Дело в том, что Boc в совершенстве владеет не одним, а целыми двумя лазерными мечами, кроме того, он сумасшедший, и поэтому его действия трудно предсказать. Драться с Boc'ом очень сложно, так как он может одновременно наносить удар и парировать взмах меча, направленный против него. Тут стоит применить двоякую тактику применения как магии, так и меча. Вполне стоит его ослепить, чтобы противник не видел, как отвечать на ваши удары. В битве лучше занять оборонительную позицию, постоянно помогая себе силой.

Jerec – самый могущественный маг в игре с очень нехилым лазерным мечом. Драться он умеет неплохо, да и по магическим способностям ему вряд ли кто может противостоять. Так как его меч способен наносить существенные повреждения, Jerec становится самым опасным противником, к тому же он является финальным боссом. Вам понадобится немало времени, чтобы выработать тактику борьбы против него. Jerec достаточно медлителен, но это скорее не от отсутствия способностей, а от сознания собственного превосходства. В конце концов, как раз по причине его такой заносчивости вы и можете уловить момент и покончить с противником.

Надеюсь, что вам пригодятся все эти советы, но еще больше, в случае невозможности прохождения очередного уровня или монстра, вам пригодятся коды для игрушки.

Для введения очередного кода нажмите на клавишу «T» и смело набирайте путь к ва-

шему благополучию.

thereisnotry – перепрыгнуть на следующий уровень

whiteflag (on/off) – выключить искусственный интеллект (противники просто будут стоять и не трогаться с места, даже стрелять не будут)

deeznuts – повысить уровень силы

eriamjh – полет

jediwannabe (on/off) – желтоглазость (бессмертие)

red5 – все оружие

wamprat – все предметы

yodajammies – джедайская сила (на максимум)

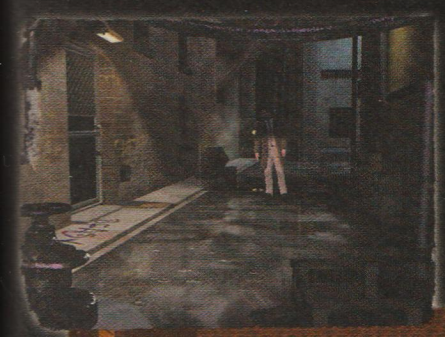
imayoda – вся светлая сила

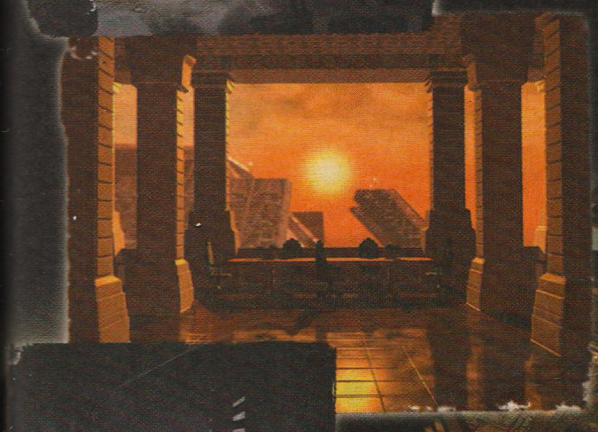
sithlord – вся темная сила

5858lvr – показать всю карту

BLADE RUNNER™

Первая приключенческая игра в режиме реального времени от легендарной Westwood Studios с полной документацией на русском языке.





Спрашивайте в магазинах: МИР, Game Land, Союз, Партия,
Белый Ветер, Компьюлинк, 1-С: Мультимедиа

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "СОФТ КЛАБ"
Телефон: (095)-232-6952, факс: (095)-238-3889, e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров

Westwood™ STUDIOS

Blade Runner © 1982 Blade Runner Partnership. Blade Runner™ Blade Runner Partnership. © 1997 Blade Runner/Westwood Partners. © 1997 Westwood Studios, Inc. Westwood Studios is a registered trademark of Westwood Studios, Inc.

Сергей ОВЧИННИКОВ

CASTLEVANIA

Серия игр Castlevania является одним из наиболее оригинальных сочетаний жанров платформенной аркады и приставочной ролевой игры. Последняя на данный момент часть, совсем недавно выпущенная в американской версии, является венцом серии, воплощающим все лучшее, на что оказалась способна команда разработчиков. Неудивительно, что жанровая специфика сделала игру достаточно сложной для прохождения, напичкала ее секретами, монстрами и многими другими явлениями и предметами, так часто встречающимися в ролевых играх. Пройти игру, относясь к ней как к обычной аркаде, невозможно, точно так же, как и закончить ее, не пользуясь аркадными навыками.

В данном небольшом справочном руководстве вы сможете найти карты замков в игре, расположение в них монстров и предметов, а также получите несколько, надеюсь, полезных советов по тактике прохождения.

Характеристики персонажа

Силы и способности главного героя в процессе игры постоянно увеличиваются и определяют его способность в дальнейшем бороться с все более сильными монстрами (приносящими ему еще больше опыта). Высокая физическая сила (STR), от которой зависит сила удара и в конечном счете ущерб, наносимый противнику, и хорошая удача (LCK), дающая вам возможность вытрясать из монстров больше предметов и давать им появляться вообще у вас под носом, являются самыми важными компонентами успеха. Другой, не менее важный параметр – Constitution, определяющий вашу способность к оборонительным действиям, способность противостоять ударам противников.

Intelligence помогает вам эффективнее использовать магические способности.

Вот некоторые замечания, относящиеся непосредственно к ходу игры. Пользуясь нижеизложенными приемами, вы сможете легко поднакачать героя, найти кое-какие секреты, направлять движение сюжетной линии.

1. Добавочные стартовые параметры

В самом начале игры у вас есть очень неплохой способ повысить собственные стартовые характеристики. Во время битвы с Дракулой из финальной сцены Dracula X вы можете очень легко увеличить параметры своего персонажа. Так как эта сцена служит чем-то вроде интерактивной сюжетной видеосцены, по-настоящему умереть ваш герой не может.

Для битвы с Дракулой можно использовать сильную магию Holy Water Rain, и в этом случае вы одержите быструю победу. Если же вы будете драться, применяя обыкновенные боевые навыки, и при этом не потеряете ни единой жизни, то начнете игру с уже сильно увеличенными боевыми и магическими характеристиками: **STR 7, CON 7, INT 9, LCK 9, HP 75, MP 20, HEART 55.**

Если вам удастся отбить все его специальные огненные атаки при наименьшем числе попаданий, то начальные параметры будут выглядеть следующим образом: **STR 9, CON 6, INT 6 LCK 6, HP 75, MP 20, HEART 50.**

Самым сложным, но самым прибыльным способом является поражение Дракулы без помощи магии и спецоружия. При этом также должны быть исключены любые повреждения вашего героя.

За такой героический поступок вы получите: **STR9, CON 8, INT 8, LCK 13, HP 80, MP 20, HEART 50.**

2. Второй зеркальный замок

Чтобы попасть во второй замок, необходимо взять серебряные и золотые кольца, которые вы получите от Maria, и оснастить ими героя в комнате с большими часами. После этой операции откроется секретная дверь этажом ниже. В этой секретной комнате Maria отдаст вам Holy Glasses. Во время битвы с Richter вы можете воспользоваться ими и выясните, что они контролируются шаром зла, который непременно надо уничтожить. После этого необходимо пойти налево, встать на лифт и подняться на нем в зеркальный замок.

3. Комната с часами

В этой комнате имеются несколько секретных проходов. За двумя каменными статуями в верхней части экрана есть два прохода. Чтобы открыть правый, необходимо остановить время на часах. Левый же открывается самостоятельно каждую минуту. Секретный проход на полу комнаты в зеркальном замке можно открыть , если собрать пять частей Vlad.

4. Исповедальная кабинка

В первом замке около огромной лестницы есть исповедальная кабинка. Если встать около кресла слева и нажать кнопку «Вверх», то герой сядет в кресло. Вскоре появится священник, который благословит вас и оставит немного еды. Если же сесть в правое кресло, то появится женщина-привидение, которая попытается вас зарезать. Так что на правое кресло лучше не садиться.

5. Секретные коды

Если ввести перед началом игры вместо своего имени один из следующих кодов, можно добиться интересных результатов. Чтобы трюк сработал, необходимо в первом слоте приставки иметь memory card с записью пройденной игры. Эти коды, видимо, вставлены в игру, чтобы доставить больше радости фанатам серии и дать им возможность вдоволь поэкспериментировать. Так или иначе, введение имени RICHTER изменит главный персонаж на Рихтера Белмонта, имя AXEARMOR заставит героя носить особую броню, а комбинация X-XIV»Q увеличит удачу до 99, что поможет вам при нахождении секретных предметов.

6. Больше денег

В зеркальном замке имеется место, где можно найти мешочек с 2 тысячами долларов. И это еще не все. Мешочек этот будет возникать каждый раз, когда вы снова появитесь на данном игровом экране. Находится это чудесное помещение в правом верхнем углу карты замка во владениях оранжевого рыбака. Самым простым способом получения этого лакомого кусочка является трансформация героя в форму волка, чтобы он мог быстро бегать из комнаты в комнату. Если повторить этот трюк несколько раз, то можно накопить деньги на Duplicator очень и очень быстро.

7. Быстрая накачка героя

Как только накопите денег на Duplicator, добавьте к нему какое-нибудь метательное оружие, например, Buffalo Star, и отправляйтесь в зеркальный замок. Справа и слева от комнаты с часами находятся монстры, называемые Guardians. Их убийство даст вам довольно внушительное количество очков. Лучшим способом тихого и быстрого их убирания с дороги является вкатывание в комнату на максимальной скорости и быстрый бросок звезд.

Благодаря дупликатору вы прибавите несколько уровней всего за пару минут.

8. Максимально пройденная игра

Каждый раз во время загрузки сохраненной игры вы видите процент ее прохождения. Максимальным процентов теоретически является цифра в 200%, однако в принципе возможно пройти еще дальше. чтобы достичь 200% прохождения, необходимо облазить все части замков, побывать во всех комнатах. нахождение каждого артефакта, предмета и монстра также повысят процент прохождения игры.

9. Концовка игры

В Castlevania есть много вариантов окончания игры. Чтобы увидеть каждый из них, необходимо предпринять следующие действия:

первая концовка: необходимо убить Richter'а с помощью Holy Glasses;

вторая концовка: Richter убивается без помощи Holy Glasses;

третья концовка: убийство Дракулы с прохождением менее 200% игры;

четвертая концовка: игра пройдена на 200% или более.

Магия

Помимо стандартных видов оружия и атак Alucard может использовать магические заклинания. Использовать их можно с самого начала игры. Каждое потребует от вашего героя некоторое количество магии (MP), а способ их использования раскрывается в процессе игры. Но всю магию можно использовать с самого начала, необходимо только знать комбинации.

Summon Spirit (MP 5) B, F, D, U + Квадрат
Dark Metamorphosis (MP 10) D, UB, U, UF, F + Квадрат
Hellfire (MP 15) U, D, DF, F + Квадрат
Soul Steal (MP 50) B, F, DF, D, DB, B, F + Квадрат
Tetra Spirit (MP 20) U (Держать две секунды), UF, F, DF, D + Квадрат
Sword Brothers (Sword Familiar) (MP 30) D, DF, F, UF, U (Держать две секунды), D + Квадрат
Wing Smash (как Bat) (MP 8) Держать X, U, UB, B, DB, D, DF, F, Отпустить X
Wolf Charge (как Wolf) (MP 10) D, DF, F + Квадрат

Предметы

Antivenin – вылечивает Poison
Attack Potion – временно повышает ATT
Elixir – восстанавливает все здоровье
Hammer Unpetrify Heart Refresh – восстанавливает 500 сердец
High Potion – восстанавливает около половины здоровья

Luck Drug Temporarily – временно повышает удачу
Manna Prism – восстанавливает всю магию
Potion – восстанавливает некоторое количество здоровья
Dark Resistance – противостояние темноте
Resist Fire – противостояние огню
Resist Holy – противостояние святым артефактам
Resist Ice – противостояние льду
Resist Stone – противостояние камню
Resist Thunder – противостояние молнии
Shield Potion – временно повышает DEF
Smart Drug – временно повышает INT
Strength Drug – временно повышает STR
Uncurse – убирает проклятие
Wonder Drug – восстанавливает жизнь
Ankh of Life – увеличивает эффективность лечащих предметов
Aquamarine – дорогое кольцо (можно хорошо продать)
Bloodstone – увеличивает способности blood-healing

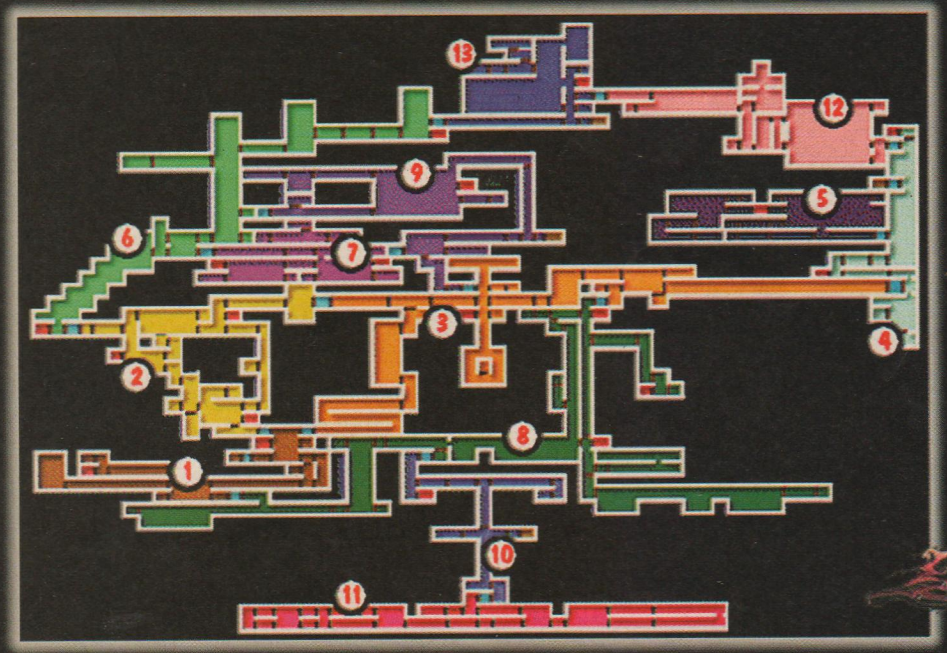
Covenant Stone Gemstone – увеличивает STR на 15
Diamond – очень дорогое кольцо
Duplicator – копирует предметы (ксерокс)
Garnet – дорогое кольцо
Gauntlet – увеличивает ATT на 5
Heart Broach – уменьшает потребление сердец
King's Stone Gemstone – увеличивает STR на 10

Lapis Lazuli Jewel – приносит удачу, увеличивает DEF и ATT на 1
Moonstone – улучшает состояние героя ночью
Mystic Pendant – увеличивает способность регенерации MP
Nauglamir Dwarven – увеличивает DEF на 15
Opal – дорогое кольцо
Ring Of Arcana – увеличивает возможность появление редких предметов
Ring Of Ares – увеличивает STR до 24
Ring Of Feanor – увеличивает STR
Ring Of Pales Ring – добавляет магических возможностей
Sunstone – увеличивает статус героя после восхода солнца
Talisman – уменьшает повреждения, наносимые противником
Turquoise – дорогое кольцо
Zircon – дорогое кольцо

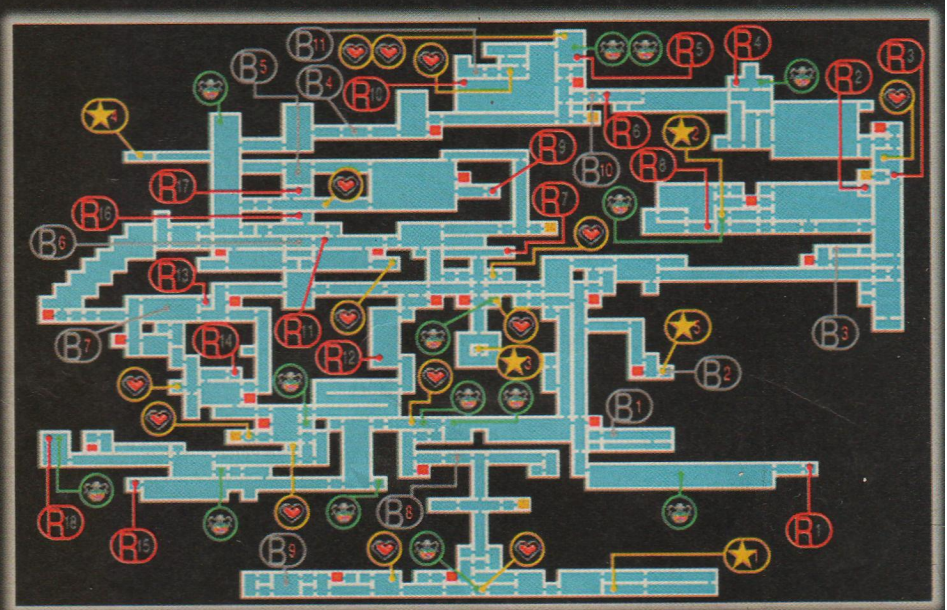
Зеркальный замок

Когда вы попадете во второй замок, вам понадобится некоторое время, чтобы полностью в нем освоиться. Стоит отметить, что второй замок изобилует крутыми монстрами и вообще он значительно сложнее для прохождения, чем первый. Обязательно оснастите себя Ring of Ares, иначе ваши атаки не будут причинять большого вреда противнику. В принципе, попав во второй замок, можно отправиться в любом направлении, однако это сильно скажется на сложности прохождения территории, так как вы еще можете оказаться слишком слабы для некоторых монстров. Поэтому лучше всего идти по часовой стрелке, постепенно покрывая все большую территорию. Поначалу следует избегать центральных мест на карте, так как монстры там значительно сильнее. Постепенно вы будете находить все больше необходимых предметов и получите больше опыта. На финальный бой необходимо идти максимально подготовленными. Концовка игры зависит от ваших действий и от процента территории обоих замков, что вам удалось раскрыть. Самая лучшая концовка показывается в случае раскрытия более 200% игры.

ГЛАВНАЯ КАРТА



КАРТА 1



Боссы:

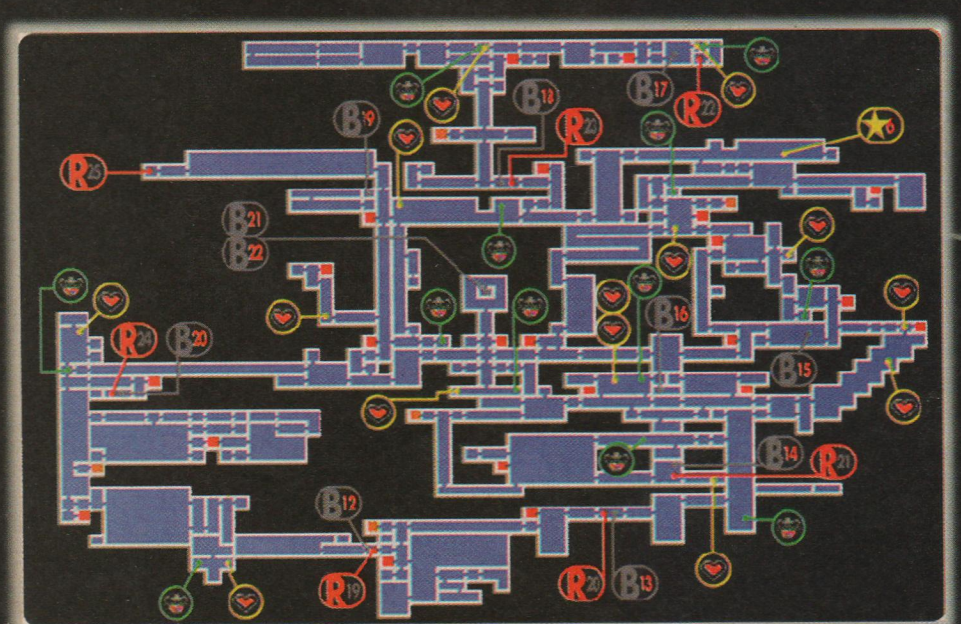
B1 Scylla
B2 Succubus
B3 Doppleganger 10
B4 Hippogryph
B5 Olrox
B6 Minotaurs & Werewolf
B7 Slogra & Gaibon
B8 Cereberos
B9 Granfaloon
B10 Karasuman
B11 Ricther Belmont relics

Реликвии:

R1 Holy Symbol
R2 Faerie Scroll
R3 Soul of Wolf
R4 Fire of host Card
R6 Leap Stone
R7 Gravity Boots
R8 Soul of Bat
R9 Sword Card
R10 Power of Mist
R11 Form of Mist
R12 Spirit Orb
R13 Bat Card
R14 Wolf 3
R15 Merman Statue
R16 Demon 2 Card
R17 Fairy 2 Card
R18 Wolf 2 Card

Отдельно отмеченные места:

1 Spike Br Master Librarian (магазин)
3 Holy Glasses
4 Silver Ring
5 Gold Ring



КАРТА 2

Боссы:

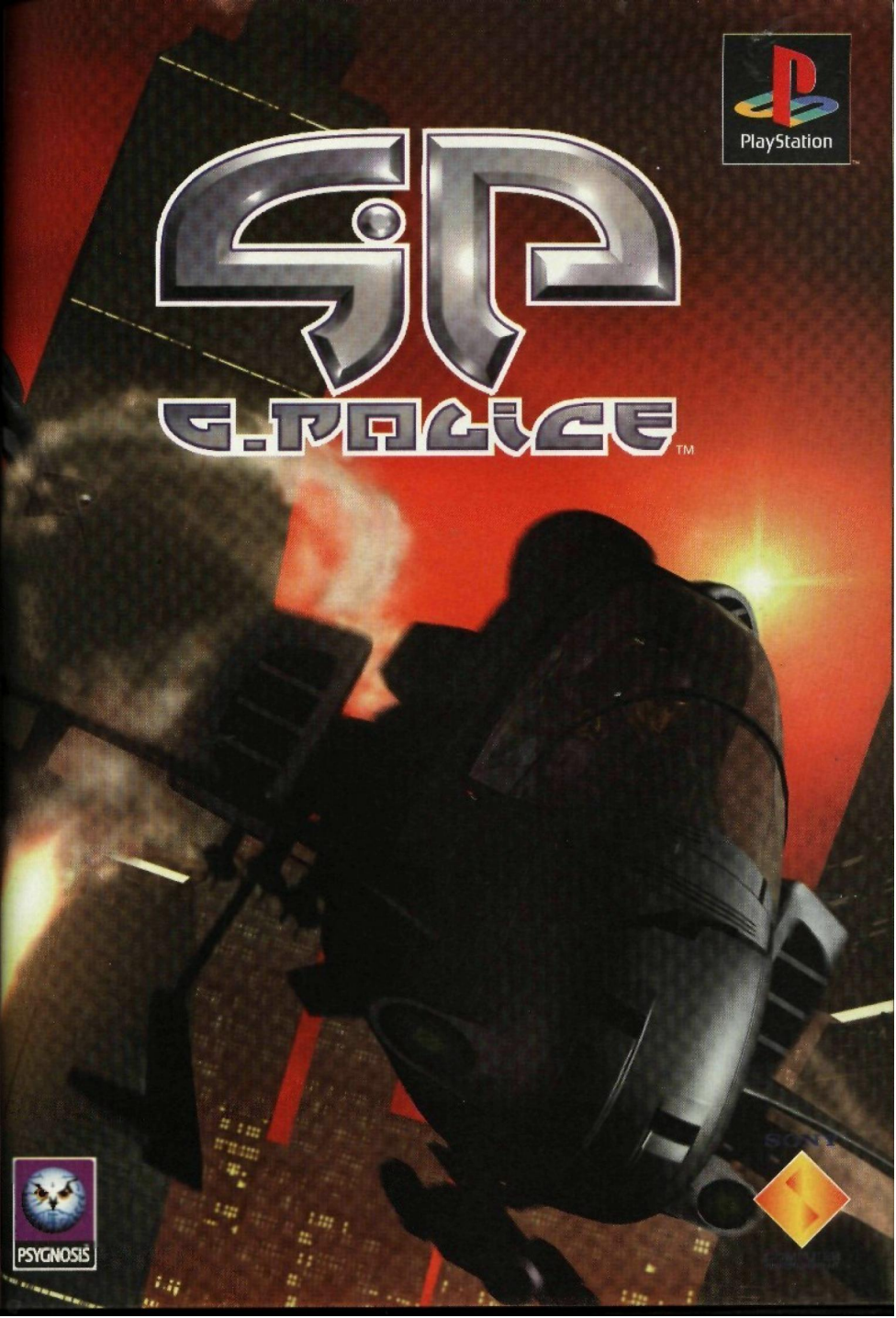
B12 Darkwing Bat
B13 Medusa
B14 Akmodan II
B15 Beezelbub
B16 Trevor, Grant & Sypha
B17 Galamoth
B18 Death
B19 Doppleganger 40
B20 The Creature
B21 Shaft
B22 Dracula

Реликвии:

R19 Ring of Vlad
R20 Heart of Vlad
R21 Rib of Vlad
R22 Mist 3 of Vlad
R24 Tooth of Vlad
R25 Bat 4

Специально отмеченные места:

6 $2,000 Money Bag


PlayStation
G.POLICE™
PSYGNOSIS

Юлия КРАСНЫХ, Михаил РОССИУС

BROKEN SWORD 2

Советы по прохождению

Здравствуйте, уважаемые бродильщики, помнящие Broken Sword I: «Тень Тамплиеров», и скучающие по его героям и превосходной графике. Здравствуйте и все те, кто не видел этого замечательного квеста, а значит незнаком с энергичным, хотя и малость инфантильным Джорджем Стоббартом и его неуклюжей подружкой Николь, и жестоко от этого страдает. *Добро пожаловать в мир* ***Broken Sword II****, где* есть все то, чего подчас так не хватает в реальной жизни – очаровательная француженка, индейцы Южной Америки, пирамиды и клады.

Завязка сюжета такова: после победного завершения увлекательной истории, связанной с темным наследием рыцарей-тамплиеров, Джордж, вместо того чтобы наслаждаться заслуженным отдыхом, вынужден бросить Николь и ехать к своему отцу, лежащему при смерти в Америке. Вернувшись в Париж, он обнаруживает, что Николь занялась новой историей, связанной с попавшим к ней в руки обсидиановым камнем, расследование которой приводит ее в дом некоего профессора Обье – известного специалиста по культуре Майя. Джордж вызывается ее сопровождать, не подозревая, что в доме их ждет засада. В результате, он обнаруживает себя привязанным к креслу в комнате, где полыхает пламя, а по полу ползает тарантул, настроенный явно недружелюбно. С этого момента начинается действие игры.

Справа от Джорджа находится книжный шкаф. Посмотрев на него, Джордж обнаруживает деревяшку, заменяющую одну из ножек. Он выбивает деревяшку ногой, шкаф падает и

давит паука. Джордж разрывает веревки при помощи крюка, торчащего из стены, и начинает исследовать комнату. В баре он находит бутылку текилы, в которой лежит червяк. Решив, что он еще может пригодиться, Джордж забирает его с собой. В том же баре обнаруживается ящик, в котором лежит керамический горшочек. На полу в разных местах валяются *дротик и сумочка Николь, внутри которой* Джордж находит губную помаду, записку и женские трусики. Он использует дротик для того, чтобы открыть ящик секретера, в котором лежит газовый баллончик. Овладев им при помощи трусиков (к слову сказать, единственное их применение) и вставив его в сифон, стоящий наверху секретера, Джордж получает прекрасный огнетушитель. Погасив огонь и выбив дверь, он перемещается в прихожую.

Теперь задача Джорджа – найти Николь, которую похитили нападавшие. В прихожей стоит телефон. Во всем Париже Джорджу известен только один телефонный номер, принадлежащий новому поклоннику Николь, который он узнает, прочитав записку. Джордж назначает ему свидание в кафе поблизости. Рядом с телефоном лежит газета, в которую вложены банковские квитанции профессора Обье. Открыв дверь ключом, найденным в горшочке, Джордж оказывается на улице.

В кафе сидит жандарм, известный Джорджу еще с прошлой части **Broken Sword.** Поговорив с ним, Джордж пытается привлечь к себе внимание официанта, что удается только со второго раза. После непродолжительной беседы с официантом Джордж наконец встречает Андре – нового приятеля Николь. Из беседы с ним он узнает о существовании в городе

галереи антикварных изделий и направляется туда.

В галерее Джордж беседует с ее хозяином, а затем с толстым критиком, обратив внимание на стакан, который тот держит в руке. Задумав небольшую хитрость, Джордж идет назад в кафе, отвлекает внимание жандарма разговором и похищает с его стола фляжку. Вернувшись в галерею, он дважды подливает жидкость из фляжки в стакан критика, пока тот не падает замертво на стеллажи. Воспользовавшись сумятицей, Джордж проходит за перегородку и находит на одной из упаковочных коробок обрывок бумаги с названием торговой компании Кондор Трансглобал. Для продолжения расследования Джордж, еще раз поговорив с хозяином галереи, направляется в марсельские доки.

Уже наступила ночь, и доки закрыты. Джордж пытается перелезть через ограду, но

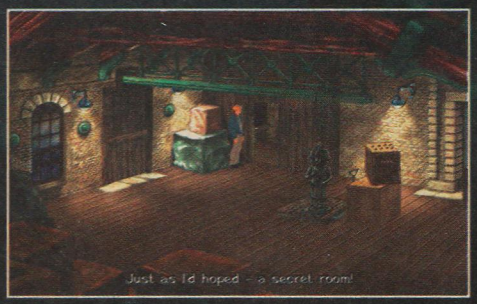
на лаи собаки выбегает сторож и сгоняет его. Тогда Джордж обходит сторожку и спускается по лестнице к воде. Там он находит небольшой багор и с его помощью вытаскивает из воды плавающую бутылку. Поднявшись наверх, Джордж выливает воду из бутылки на трубу, торчащую из стены, снимает с трубы наконечник и бросает в нее бутылку. Печка начинает чадить, и сторож выбегает из помещения. Тогда Джордж опять спускается вниз и залезает в сторожку через люк. В сторожке он находит уголек (на счастье) и собачье печенье. Спрыгнув вниз, Джордж заманивает бисквитами собаку на привязанный трап, а потом при помощи багра сбрасывает ее в воду. Избавившись от собаки, он перелезает через забор и оказывается на территории доков.

Обратив внимание на окошко, расположенное во втором этаже здания доков,

Джордж подбирается к нему и заглядывает внутрь помещения. Рядом с ним работает вытяжка. Засунув багор между лопастями, Джордж останавливает вентилятор. Опять спустившись вниз, он стучится в дверь. На стук отзывается мужчина. Наглый вопрос Джорджа заставляет его выйти наружу, но пока он занят отпиранием двери, тот успевает забраться на второй этаж и добежать до подъемника, на котором висит несколько бочек. Сбрасывая бочки, Джордж избавляется от своего преследователя, а затем проходит в помещение.

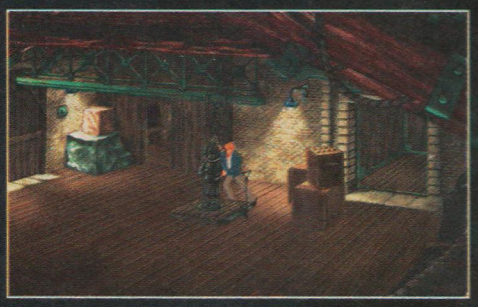
Первым делом Джордж исследует ящик письменного стола, в котором находит ключ, и читает заметки, пришпиленные к доске над столом. Чуть подальше, за бочками сидит ма-

ленький человечек в кандалах. Джордж освобождает его, и человечек убегает. Нажав на кнопку, Джордж вызывает лифт и едет на второй этаж. Попав на второй этаж, Джордж в первую очередь придавливает близлежащей коробкой дверь лифта, чтобы за ним никто не приехал, затем включает свет в помещении (переключатель находится справа от лифта) и при свете обнаруживает на полу глубокие царапины, которые открывают ему секрет потайной двери. За дверью он наконец-то находит свою Николь.



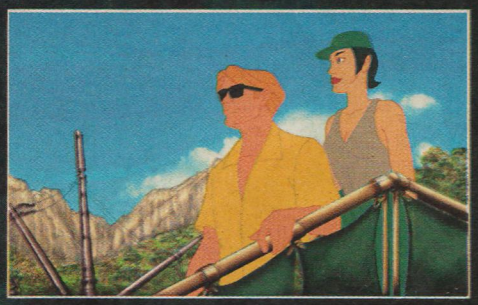
Развязав Николь и вдоволь с ней наговорившись, Джордж прихватывает веревку, которой она была привязана, клейкую ленту, которой был залеплен ее рот, и маленькую статуэтку, стоящую на полу. Выйдя из потайной комнаты, он заклеивает лентой оптический датчик лифта, который теперь не может закрыться, потом обвязывает веревкой тяжелую статую,

стоящую посреди комнаты на ручном подъемнике. Чтобы добраться до подъемника, Джордж совершает нехитрые манипуляции с загораживающими его коробками. Затем он поднимает статую и привязывает веревку к крюку транспортера, свисающему сверху. Теперь, если статую толкнуть, она поедет по тро-

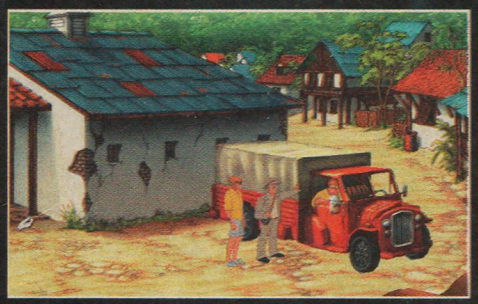


су и разнесет дверь, ведущую на улицу. Одному Джорджу эта задача не по силам, и он вынужден обратиться за помощью к Николь. Наконец, они оба оказываются на свободе, и, использовав кандалы, съезжают по веревке вниз, в воду.

Для продолжения изысканий наши герои



отправляются в местечко Кварамонте, затерянное в Южной Америке. Поболтавшись по окрестностям, Джордж встречает свою старую знакомую Перл Хендерсон, с которой имеет продолжительную беседу. Также он общается с группой музыкантов, которые рассказывают ему все, что они знают о компании Кондор Трансглобал. Затем он заходит в полицейский участок, где сидит некий генерал Грасенто, явно замешанный в каких-то темных махинациях, и долгожданный профессор Обье. Поговорив с генералом и с его подручным Ренальдо, Джордж пытается посмотреть карту, висящую на стене, но ему это не удается. Он покидает участок и спешит излить свои впечатления Николь. Затем чуть поодаль он находит грузови-

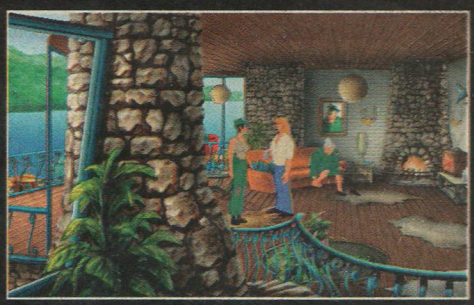


чок, а рядом с ним – профессора Обье и Дуэйна Хендерсона, мужа Перл. Джордж говорит с ними обоими, потом идет на площадь и поднимается в здание рудниковой компании, где знакомится с Кончитой. Потом он спускается

назад, поочередно разговаривает с Перл, Ренальдо и Дуэйном, опять ходит к Кончите, и, наконец, опять беседует с Николь. Пройдя после этого к генералу, Джордж заставляет Николь выманить его из участка. Для того чтобы избавиться от Ренальдо, Джордж предлагает ему сопровождать Перл во время экскурсии к руинам. Он соглашается, и Перл уводит его с собой. В пустом помещении участка Джордж рассматривает карту, потом идет к Кончите и получает от нее детонатор, который у него просил Дуэйн. Отдав ему этот детонатор, Джордж проходит в тюрьму, где томится музыкант, осужденный за то, что распевал национальные песни. Как только у них налаживает-

ся беседа, врывается Ренальдо и арестовывает Джорджа.

На короткое время ход действия переключается на Николь, которой надо избавиться от приставучего генерала. После того как она

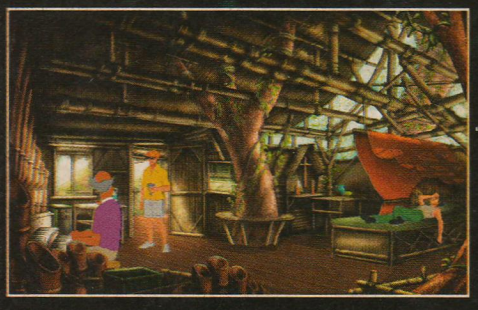


подробно расспрашивает его обо всех вещах, находящихся в его комнате, входит мать генерала. Снова наступает черед Джорджа, который, попросив у музыканта веревку, данную тому в надежде, что он сам повесится, привязывает один конец ее к решетке окна, а другой передает Дуэйну. Тот, привязав веревку к своему грузовичку, ломает стену, и Джордж выходит на свободу. Вместе с Николь, убежавшей от генерала, он пытается скрыться, но их настигают и взрывают катер, на котором они ехали. Очнувшись, Джордж обнаруживает себя в одиночестве на берегу реки и вновь отправляется искать Николь.

Джордж попадает на поляну, посреди которой стоит дерево, а в ветвях его выстроен

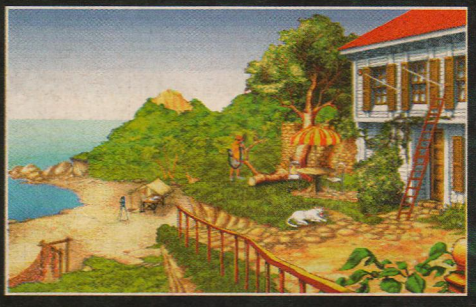
дом. В доме кто-то есть, и для того чтобы его выманить, Джордж засовывает банковские квитанции профессора Обье в сухие листья, лежащие под деревом, а потом высекает на эту бумагу искры, приложив маленькую статуэтку к крутящемуся колесу водяной машины. Почуяв дым, из дома выходит миссионер. Обнаруживается, что он нашел Николь, но она при смерти и спасти ее может только корень, который есть в деревне поблизости. Сам священник отказывается идти туда, мотивируя это тем, что у него не выглажен воротничок. Чтобы переубедить его, Джордж берет воротничок, подбирает виноградную лозу, свисающую с колеса неподалеку, идет к прессу, связывает валики пресса лозой, кладет воротничок и вращает пресс деревянным крестом, который ему приходится выворотить из земли. Передав священнику то, что осталось от воротничка, он убеждает его пройти в деревню.

Вход в деревню охраняется двумя воинами, которые требуют подарка для шамана. Джордж передает ему собачье печенье, а когда ему приносят назад пустую коробку, кладет в нее обсидиановый камень и вновь отправляет к шаману, после чего тот соглашается его принять. От шамана Джордж узнает о существовании еще двух камней и об их мистическом предназначении, а также получает корень, необходимый для исцеления Николь.



Вернувшись к дому на дереве, Джордж при помощи пресса выжимает сок из корня в железный наконечник трубы и относит его Николь . Вместе они принимают решение отправиться на поиски двух других таинственных камней.

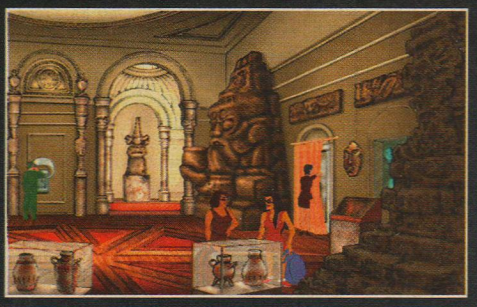
Поиски одного из них, вывезенного из Америки каким-то корсаром, приводят Джорджа на острова, расположенные где-то в очень теплых краях. Он оказывается на берегу моря, поблизости от него стоит человек по имени Бронсон, погруженный в изучение планов застройки побережья. Джордж говорит с ним, изучает его теодолит, пытается взглянуть на разложенные проекты. Затем он поднимается на холм, где стоит маленькое здание – дом-музей имени того самого пирата, который владел одним из камней, – и знакомится с двумя сидящими там дамами, потом идет вниз, проходит по причалу и встречает мальчишку по имени Рио, удящего рыбу. Поговорив с ним, Джордж опять идет к Бронсону, затем к двум дамам и, наконец, возвращается к Рио и предлагает ему червяка из бутылки текилы в обмен на рыбу. Тот соглашается и начинает удить, но вытаскивает только старый сломанный велосипед, с которого Джордж снимает драную камеру. Еще раз поговорив с Рио, Джордж наконец дожидается своей рыбины. Взяв ее, он поднимается наверх, приставляет лестницу к зданию, влезает по ней и привязывает камеру к флагштоку. Спустившись, он прикрепляет рыбину к другому концу камеры, ждет, пока эта конструкция привлечет внимание кота, а потом забирает мяч, с которым тот играл. После этого он снимает сверху

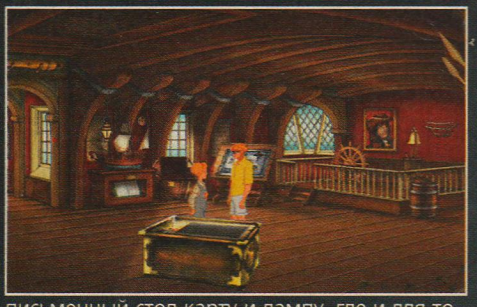


камеру и привязывает ее к дереву, в результате чего у него получается нечто вроде рогатки. Выстрелив из нее мячиком, Джордж сбивает метку, прикрепленную Бронсоном, а затем, дождавшись, когда тот придет выяснять, в чем дело, и сам полезет наверх к флагштоку, убирает лестницу и оставляет его наверху. Подобрав сбитую метку, Джордж спускается вниз и забирает планы Бронсона и его теодолит, потом идет назад и предъявляет планы дамам. Те впускают его в дом.

Тем временем Николь находит второй камень в британском музее. Она разговаривает со служителем музея, рассматривает витрины, потом опять обращается к служителю. Тот представляет ей профессора Обье, но как только Николь начинает с ним беседовать, поднимается тревога – камень успели похитить. Осмотрев шкафчик, где он находился, Николь находит маленький ключик. С его помощью она открывает другой шкафчик, из которого извлекает древний каменный кинжал. Потом она показывает этот ключ служителю, и когда тот уходит звонить по телефону, поднимает занавеску на стене, обнаруживает за ней дверь и открывает ее при помощи кинжала.

В это время Джордж пытается догадаться, где пират мог спрятать камень. Открыв наудачу первый же сундук, он знакомится с Эмили. Поговорив с ней, он осматривает помещение, обратив внимание на картину на стене, опять говорит с Эмили, после чего переносит на





письменный стол карту и лампу, где и для того и для другого выбита подходящая лунка. Затем он берет со стола перо, выходит наружу и дает его коту, который раздирает его на части. Подобрав все то, что от него осталось, Джордж идет к Рио и получает в обмен ракушку для Эмили. За эту ракушку Эмили отдает ему свой крест. Укрепив крест на столе, Джордж узнает, где пират спрятал свой клад. Он идет к Рио и договаривается, чтобы тот отвез его в это место. Рио довозит его до нужного берега, но дальше двигаться отказывается. Джордж обращает внимание на рыболовную сеть, лежащую в лодке, берет ее у Рио и накидывает на выступ скалы. Это дает ему возможность забраться на берег.

К этому моменту Николь добралась до заброшенной станции метро. При помощи за-

колки для волос, найденной в сумочке, она извлекает монетку, застрявшую в аппарате с шоколадками. Опустив эту монетку в весы, она получает карточку. Затем она при помощи кинжала и карточки открывает приборный щиток и нажимает на красную кнопку. Прибывает поезд, и Николь уезжает на нем.

В это время Джордж залезает на откос острова и оказывается в красивой цветущей местности. Побродив по ней, он находит маленькое болотце, на берегу которого растет тростник, и срывает один стебель. Пройдя еще немного, он находит маленькую нору. Ради интереса он тыкает в нее тростниковой палочкой, изрядная часть которой так там и остается. Зато теперь, вставив в полую камышинку дротик, Джордж становится обладателем прекрасного оружия. Походив по местности, он встречает маленького кабанчика, стреляет в

него дротиком и быстро хватается за ветку дерева, свисающую сверху. Кабанчик проносится мимо, открывая ход в заросли. Пройдя туда, Джордж оказывается на вершине холма. Обратив внимание на инициалы на камне, он устанавливает теодолит и возвращается назад. Там, немного пройдя, он натыкается на отвесно торчащую одинокую скалу, увитую лианами. Сняв одну лиану, Джордж обматывает ее сетью и прикрепляет к ней метку, после чего забрасывает всю эту конструкцию на вершину скалы. Затем он возвращается к теодолиту и осматривает в окрестности. Приметив блеск метки и обратив внимание на скалу, возвышающуюся далеко за ней, Джордж догадывается, где спрятан клад. Он спускается с холма в том направлении, куда только что смотрел.

Тем временем Николь обнаруживает корабль, принадлежащий компании Кондор Трансглобал. Он хорошо охраняется, поэтому, дожидаясь моментов, когда охранник не может ее увидеть, Николь перебежками добирается до лестницы и забирается на крышу. Как только охранник останавливается поговорить со своим напарником, она слезает и открывает самую близкую к ней дверь. Охранник заходит внутрь, чтобы выяснить, что случилось: Николь опять быстро слезает, захлопывает дверь и припирает ее шваброй. Теперь, чувствуя себя в безопасности, она заглядывает в окно ка-

юты. На ее глазах убивают профессора Обье. Николь заходит в каюту, осматривает ее и замечает камень. Она берет камень и собирается идти, но в этот момент на нее сзади нападает убийца. Не растерявшись, Николь ранит его кинжалом и убегает.

Опять наступает черед Джорджа, которому на берегу повстречались пираты, при ближайшем рассмотрении оказавшиеся актерами, занятыми в съемках фильма. Он проходит к камерам, общается с режиссером и всеми актерами и наблюдает за ходом съемок. Рассмотрев один из кустов, растущий на поляне, он обнаруживает, что тот кишит пчелами. Тогда Джордж берет со стола сироп, блин и черствую булочку, поливает блин сиропом и отдает это добро толстому статисту (очевидно, по какой-то причине он недолюбливает полных людей). Тот съедает блин, и тогда Джордж бросает в куст булочки, пока оттуда не вылетает рой потревоженных пчел, сразу привлеченных си-

ропом на губах статиста, которому приходится спасаться от них бегством. Съемки перемещаются на песчаный берег, где вся группа впадает в глубокое уныние. После долгих расспросов Джордж выясняет, что оператор со своими машинами увяз в песке и не может снять красивую панораму. Тогда он находит среди аппаратуры маленькую переносную камеру и уговаривает режиссера продолжать съемки поближе к месту, где спрятан клад, причем предлагает свои услуги в качестве статиста. Расчеты Джорджа оправдываются, и он находит спрятанный пиратом камень.

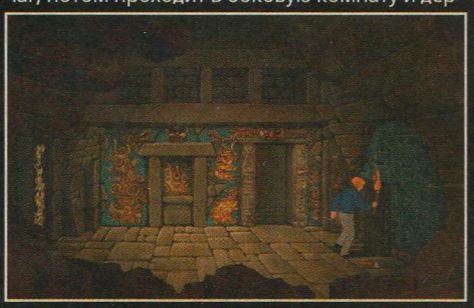
Николь наконец возвращается из Лондона, рассчитывая встретиться с Джорджем, но находит только сожженную деревню и брошенные

солнечные очки. Ей встречается человечек по имени Титипоко, которого Джордж в свое время освободил от кандалов. Осмотревшись, Николь находит на пепелище один из заветных камней, очевидно, потерянный Джорджем, но он слишком раскален, и до него нельзя дотронуться голыми руками. Ей приходится при помощи Титипоко опрокинуть на камень бочку с водой. Подобрав камень, Николь проходит к пирамиде и видит, что Джорджа как раз собираются принести в жертву. Ступеньки пирамиды охраняются, и для того чтобы подняться, ей надо починить подъемник. Рассмотрев его и подобрав валяющуюся поблизости веревку, Николь просит Титипоко привязать ее к подъемнику сверху. После этого она накидывает веревку на колесо машины подъемника, идет к генератору, отвинчивает у него сбоку железный цилиндр, перерубает кинжалом бензопровод и собирает бензин в цилиндр. Затем она заправляет машину подъемника и запускает мотор. Объяснив Титипоко, как пользоваться машиной, Николь становится на подъемник и едет вверх. Наверху он берет ленту с патронами, спускается назад и проходит к солдатам, охраняющим пирамиду. Поговорив с ними, она выдергивает из земли факел и просит Титипоко поджечь его, после чего зажигает лужу бензина и бросает в огонь патроны. От стрельбы охрана разбегается, и Николь опять

направляется наверх. Там она запугивает Грасенто и освобождает Джорджа, разрезав его веревки кинжалом. Вместе они заходят в пирамиду.

На стене внутреннего помещения пирамиды Николь находит два рычага, но у нее не получается удержать их оба отжатыми, и она обращается за помощью к Джорджу. В результате его помощи все проваливаются в подземелье и вынуждены действовать там порознь. Николь приходится решить загадку древней машины Майя, суть которой заключается в том, что на двух вращающихся колесах выбиты примитивные символы, рядом расположены панели с более сложными символами, состоящими из двух совмещенных примитивных, а чуть

дальше находятся панели, на которых символы уже составлены из четырех примитивных. Совмещение двух примитивных символов на колесах дает возможность нажать на ту панель, чей символ соответствует этой паре, а две таких отжатых панели дают возможность отжать панель с символом, состоящим из четырех составляющих. После того как отжаты все четыре панели со сложными символами, в стене открывается потайная дверь. У Джорджа задача проще – ему приходится лишь побродить по комнатам. В первой из них он при помощи Титипоко зажигает факел и обнаруживает на стене рычаг. Дернув за него, он проваливается в новую комнату. Там он поджигает следующий факел и дергает за следующий рычаг, потом проходит в боковую комнату и дер-



гает последовательно еще за два рычага, после чего в одном из помещений открывается ход вниз. Наконец, наши герои попадают в огромный зал, где как раз начинается захватывающая развязка всей истории.

Виктор ЖИЛИН

MADSPACE

Советы по прохождению

ОБ ИГРЕ

Примерно год назад мы уже рассказывали об этой игре, но тогда она была еще на стадии разработки. Теперь мы имеем возможность познакомить вас с полной русской версией **Madspace.** Игра очень сильно изменилась как по дизайну, так и по gameplay'ю, но все заявленные тогда возможности игры, включая хорошо работающую встроенную систему распознавания голосовых команд игрока, действительно присутствуют в конечной версии.

Приятный сюрприз: в руководстве пользователя и в рекламном тексте на коробке сказано, что игра содержит 25 уровней, а на самом деле все – 27!

В этом номере журнала мы расскажем об одном из возможных вариантов прохождения первых 16 уровней.

НЕКОТОРЫЕ ОБЩИЕ СОВЕТЫ ДЛЯ ИГРОКА

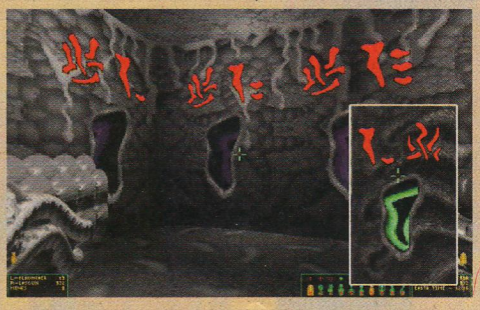
1. Одно из принципиальных отличий **Madspace** от других шутеров – это использование оружия. Благодаря возможности менять и сбрасывать лишнее, переставлять местами и комплектовать свой собственный набор оружия на «борту», у разных игроков вырабатывается свой собственный, абсолютно другой по отношению к другому игроку стиль и метод борьбы с врагом, а также метод прохождения лабиринтов игры.

2. Все оружие сбалансированно, поэтому абсолютно с любым боекомплектом можно пройти всю игру на любом уровне сложности. Только помните, что вам необходим хотя бы один лазер для включения иногда удаленных на расстояние кнопок переключателей.

3. Пользуйтесь «мышкой» для осмотра по сторонам и вверх – вниз. А левую и правую кнопки «мыши» используйте как для раздельной, так и для совместной стрельбы справа и слева. Это принципиальное пожелание, хотя и не обязательное. Но помните: если вы установите в настройках стрельбу слева и справа на одну и ту же кнопку, то вы будете испытывать некоторые затруднения по выбору имеющегося у вас оружия. Смена оружия в игре несколько необычна, но удобна: нажав на номер оружия и не отпуская клавишу, нажмите клавишу выстрела слева или справа. В этот момент выстрела не произойдет, а выбранное оружие займет свое место слева или справа.

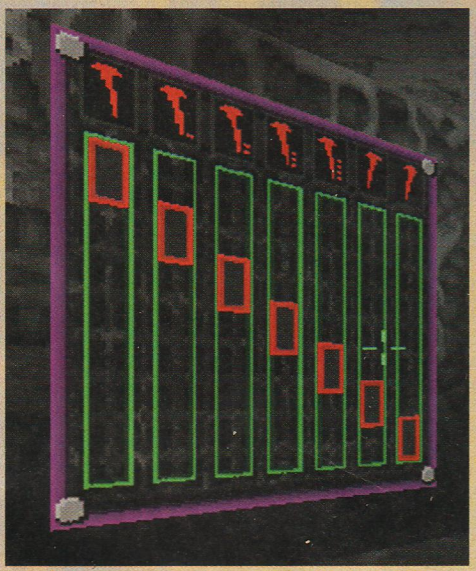
4. Поведение врагов весьма продвинуто, особенно на самом высоком уровне сложности. Они уворачиваются, отступают, возвращаясь с подмогой, стрэйфуют, прячутся за угол и обходят со спины. Некоторые стреляют с упреждением, отслеживая траекторию вашего движения. Другие, когда некуда отступать, атакуют, как камикадзе. На наивысшем уровне сложности Кракины иногда учитывают вашу манеру ведения боя и меняют «тактику» атаки.

5. Так выглядят стандартные выключатели на корабле противника. Эти выключатели используются для различных целей, но в 95% случаев вам необходимо ими пользоваться для открывания дверей и запуска лифтов.



6. Не бойтесь запомнить иероглифы Кракинов, тем более что они разделены цветом по группам и их немного. Если же проблема с памятью – нажмите **«F1»** и получите полную информацию.

7. Помните, что часто применяя мощное энергетическое оружие, например, трэкер, или слишком много летая, вы можете лишиться всей энергии оружия (желтая полоска индикатора на правом дисплее). Этим незамедлительно воспользуются близкорасположенные к вам враги...



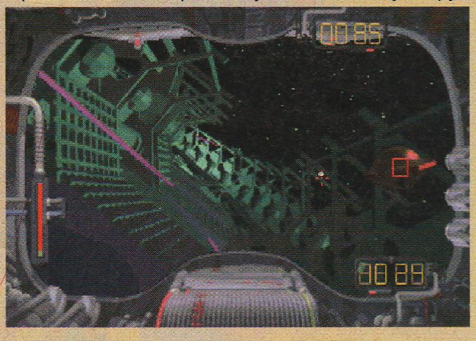
8. Не проходите мимо непонятных на первый взгляд картинок и иероглифов Кракинов.

9. Все сине-голубое и булькающее – жизнь (энергия вашего или Кракинского жизнеобеспечения), а желтое и жужжащее – энергия оружия и полета. Но помните: многое зависит от размера этих булькающих и жужжащих предметов. Иногда даже легкое соприкосновение приводит к фатальному результату. Советую не ошибаться.

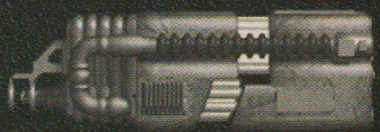
10. ПОЧАЩЕ СОХРАНЯЙТЕСЬ – благо вы можете это сделать в любом месте, даже поднимаясь на лифте. Исключение составляет только первый уровень – там сохраниться нельзя.

Первый уровень: ПРИЗЕМЛЕНИЕ НА КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ

Этот уровень не представляет сложности. После окончания интро вы попадаете в открытый космос и ваш корабль – киборг будет постепенно приближаться к огромному Космическому Разру-



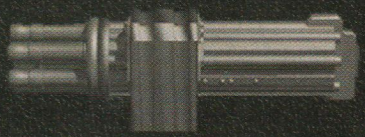
ОРУЖИЕ



ЛАЗЕР

Стреляет красным лазерным лучом. Экономный тип оружия. Лучи свободно проникают сквозь стеклообразные стены и решетки. Произведено Землянами для борьбы с Кракинами.

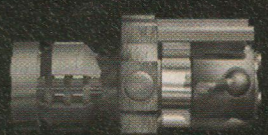
Назначение: для любых целей и для дистанционного включения переключателей
Скорострельность: очень высокая
Эффективность: низкая
Заряд: общая энергия оружия
Недостаток: слишком слабое оружие для уничтожения большинства Кракинов



ИГЛОМЕТ

Стреляет энергетическими сгустками из шести стволов одновременно. Игломет подобен обычному пулевому оружию. Установлен изначально земными инженерами. Захвачен Керкопами у Кракинов как трофей и передан Землянам.

Назначение: для любых целей, самое эффективное применение - в ближнем бою
Скорострельность: высокая
Эффективность: высокая
Заряд: переработанные куски уничтоженных объектов
Недостаток: невозможность уничтожения Кракинов на большой дистанции



ФЛИНГЕР

Стреляет плазмой. Заряд вылетает по параболе и взрывается при попадании в препятствие. Произведено Землянами для борьбы с Кракинами.

Назначение: наилучшее применение – забрасывание цели через препятствие (подобно гранате)
Скорострельность: низкая
Эффективность: средняя
Заряд: общая энергия оружия
Недостаток: невозможность уничтожения Кракинов на большой дистанции

МЕГАБЛАСТ

Оружие Кракинов, напоминающее по действию земные лазеры. Стреляет двумя или тремя лучами. Лучи свободно проникают сквозь стеклообразные стены и решетки.

Назначение: применимо для любых объектов, очень эффективное оружие против неподвижных целей на особо удаленных дистанциях
Скорострельность: средняя
Эффективность: средняя
Заряд: общая энергия оружия
Недостаток: потребляет много энергии

ПЛАЗМАТРОН

Оружие Кракинов. Стреляет сгустками плазмы.

Назначение: применимо для любых объектов, эффективное оружие против неподвижных целей
Скорострельность: средняя
Эффективность: средняя
Заряд: общая энергия оружия
Недостаток: медленный полет заряда до цели, потребляет много энергии

шителю захватчиков – Кракинов. Вы не можете изменить траекторию подлета, поэтому, устанавливая курсор «мыши» на цели – истребители противника,– жмите на левую кнопку и постарайтесь уничтожить как можно большее количество кораблей противника. Если будете часто промахиваться, вас собьют. В конце уровня следует сцена приземления и пролет внутрь огромного корабля Кракинов. Ну а если все же вас все время подбивают, то существует секретная команда **«Ctrl+F12»** – и вы в секторе **«A»**.

Второй уровень: СЕКТОР «А»

Спустившись по шахте, вы оказываетесь в высоком оранжевом зале с четырьмя дверями. Идите в дверь, помеченную цифрой 1 (остальные все равно закрыты). Пройдите по коридору и найдите первый выключатель. Он опустит находящийся рядом лифт. Поднимайтесь наверх и идите прямо и направо. Оказавшись в желто-зеленом зале, поворачивайте за левую или за правую колонны и идите, пока не найдете проход и дверь, ведущие в высокий зал с синими колоннами. В зале справа в углу – выключатель, открывающий важную дверь. Возвращайтесь тем же путем. Дойдя до развилки перед лифтом, нажмите выключатель – он опустит лифт. Вернувшись к самому первому выключателю, идите в дверь, расположенную чуть дальше по коридору. В зале с синими колоннами (на этом уровне два похожих зала) найдите решетку, за которой начинается коридор, уходящий влево и вниз. Разбейте решетку и идите по коридору. В

круглом помещении, в которое вас приведет этот коридор, найдите расположенную в центре открытую (вспомните выключатель в зале с колоннами) дверь. Пройдя в коридор за дверью, вы попадете в высокий зал с узким и низким выходом внизу. Этот проход приведет вас в синий колодец, в котором вам нужно будет взлететь. Вылетев из колодца, идите налево и, пройдя помещение с двумя роботами-механиками, в изогнутый черно-серый коридор. Выходите в оранжевый зал.

Быстрое прохождение уровня. Проходите мимо первого выключателя сразу в зал с синими колоннами и взлетайте под потолок. Одна из колонн не достает до потолка. Пролетайте в отверстие и через аналогичное отверстие в соседний, такой же зал. Нажмите выключатель и летите обратно. Далее – как описано выше.

Третий уровень: СЕКТОР «В»

Вернувшись в зал с шахтой, через которую вы попали на станцию, вы увидите, что открылась дверь слева (помечена цифрой 3). Проходите в открывшийся коридор и идите до поворота, пока не начнет опускаться лифт слева. Поднимайтесь на лифте и ищите еще один лифт, который опустит вас в помещение с широкой красной лестницей, огибающей серую колонну. Под отсутствующей ступенькой – секретное место. Поднимитесь по лестнице и нажмите выключатель, но не спешите выходить в открывшийся проем – посмотрите вверх. За опустившимся лифтом – еще один вы-

ключатель, не пропустите. Выходите в коридор и возвращайтесь в зал с шахтой. Вы увидите, что открылась дверь с номером 5. В зале с четырьмя колоннами найдите решетку, за которой виден иероглиф секретного места. Разбейте решетку и найдите выключатель. Поднимитесь наверх и идите налево. Дождитесь, пока не откроется проход в неглубокий колодец, и спрыгните вниз. Разбейте стену перед собой. Кольцевой коридор, в который вы попали, может служить заправкой энергией системы. Вернитесь к лифту, поднявшему вас к заправке. Если нажать выключатель и быстро сойти с лифта, то можно попасть в помещение под платформой. Разбейте решетку. В секретной комнате лежит сканер движения и сидит тортоид, у которого можно добыть второй ниделган (игломет). Вернитесь в зал с четырьмя колоннами и встаньте в самый центр (над ним мигают иероглифы лифта). В одном из углов зала опустится широкий лифт. От этого лифта идите в правый коридор до конца. Кнопка, которую вы там нажмете, опустит еще один лифт в зале. Найдите этот лифт и поднимитесь на нем. Пройдя немного вперед, вы увидите частично огороженное перилами отверстие в полу. Спрыгните вниз. Перед вами длинный-длинный коридор. В последней его секции есть неприметный ничем выключатель, открывающий проход к секретным помещениям. В секретном месте найдите маленькую темную зеленую комнату. В одной из стен этой комнаты есть малозаметный выключатель, опускающий три больших лифта. Возвращайтесь в коридор, помеченный как выход с уровня, и идите до конца коридора. Когда один из двух лифтов поднимет вас, запрыгните или взлетите на проходящую через коридор трубу. Перед вами квадратное отверстие – выход с уровня.

Четвертый уровень: СЕКТОР «С»

Войдя, повернитесь направо. Перед вами огромный экран Кракинского дисплея. Постояв у него некоторое время, а потом нажимая иногда клавишу «Действие» (по умолчанию эта клавиша – пробел), вы можете просмотреть практически весь уровень (такие камеры иногда встречаются и в других уровнях). Теперь развернитесь на 180 градусов и, немного пройдя вперед, поверните направо. Затем прямо по коридору и наверх. Около лифта лежит ракетница. Потом лучше вернуться и пойти налево в помещение с сиреневым пол-

ПЛАУНЧЕР

Оружие Кракинов. Стреляет аморфной зеленой массой, прилипающей к любой поверхности и взрывается по истечении 10 секунд. При попадании заряда в цель взрыв происходит моментально. Заряд может быть взорван и до истечения 10 секунд – как в полете, так и уже прилипшим (управляется клавишей «действие»).

Назначение: очень эффективное оружие при одновременном взрыве нескольких зарядов
Скорострельность: средняя
Эффективность: средняя
Заряд: пакет на 10 выстрелов
Недостаток: требует осторожного применения

РАКЕТОМЕТ

Оружие Кракинов, напоминающее по действию земные самонаводящиеся ракеты. Ракетами названо условно.

Назначение: применимо для любых объектов, особенно рекомендуется применять против летающих Кракинов.
Скорострельность: средняя
Эффективность: высокая
Заряд: пакет на 3 выстрела
Недостаток: при применении этого типа оружия против вас будет достаточно трудно увернуться

ОГНЕМЕТ

Оружие Кракинов. Стреляет огненными кольцами. При попадании вызывает химическую реакцию разложения – взрыв.

Назначение: применимо для любых объектов, эффективное оружие против скопления Кракинов в большом помещении.
Скорострельность: высокая
Эффективность: высокая
Заряд: пакет на 10 выстрелов
Недостаток: медленный полет заряда до цели

ТРЕКЕР

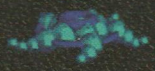
Оружие Кракинов. Самых опасный вид оружия. Различные виды Кракинов применяют трекер по-разному. По действию напоминает земные самонаводящиеся ракеты.

Назначение: применимо для любых объектов, самое эффективное оружие в больших помещениях и при стрельбе с удаленной дистанции.
Скорострельность: средняя
Эффективность: очень высокая
Заряд: общая энергия оружия
Недостаток: громадное потребление энергии, требует самого осторожного применения

ЭКСПЛОЗЕР

Оружие Кракинов. При соприкосновении заряда с объектом вызывает вакуумный взрыв с помощью разлетающихся в разные стороны плазменных зарядов. Один из самых опасных видов оружия.

Назначение: применимо для любых объектов, очень эффективное оружие против скопления Кракинов в малых помещениях и узких коридорах при стрельбе с удаленной дистанции.
Скорострельность: низкая
Эффективность: высокая
Заряд: пакет на 2 выстрела
Недостаток: требует очень осторожного применения



МИНЫ

Оружие Кракинов. Может встречаться в самых неожиданных местах. Один из самых мощных видов оружия. Остерегайтесь наступать или пролетать слишком низко над установленной миной.

Назначение: применимо для любых объектов, очень эффективное оружие при отступлении в узких, но длинных коридорах.

Скорострельность: высокая
Эффективность: высокая
Заряд: пакет с 3 минами
Недостаток: требует очень осторожного применения

СКАНЕР ДВИЖЕНИЯ

Приспособление для обнаружения целей за препятствиями. Действует по принципу многократного отражения сканирующих лучей от различных поверхностей. Иногда позволяет определить координаты объекта за стенами.

Назначение: рекомендуется применять совместно с ракетами или трекером для последующей стрельбы из-за угла, включать только в случае необходимости.

Недостаток: работает в течение двух минут

КРАКИНЫ КАК ОППОНЕНТЫ

РОБОТ-МЕХАНИК

Робот, выполняющий на корабле Кракинов чисто служебные функции. Вооружен и защищен слабо.

ИНЖЕНЕР МОДИФИКАЦИЯ I

Кракин, который осуществляет контроль за корректностью функционирования энергетической аппаратуры. Несет на себе батареи, которые использует при атаке для генерации лазерных лучей.

ИНЖЕНЕР МОДИФИКАЦИЯ II

Клонирован с изменениями из модификации I. На корабле Кракинов отвечает за сохранность несущих конструкций.

МОНАЗЕР

Кракин, который контролирует плотность энергетического поля внутри корабля Кракинов, генерируя в себе энергию и излучая ее во внешнее пространство. Может атаковать сгустками энергии.

ТОРТОИД

Экспериментальный робот Кракинов, предназначенный для высадки на Землю. Летать не может, так как сильно бронирован.

КОНТРОЛЬНАЯ ПУШКА

Слабозащищенное устройство, которое Кракины размещают в своем корабле для постоянной охраны важных мест.

СКОРПОБОТ

Тяжеловооруженный и бронированный Кракин, выполняющий задачу по охране и патрулированию корабля и по уничтожению внешних пришельцев. Поодиночке встречается редко, чаще – группами.

ом. Затем в синий зал. Пройдите через весь зал, запрыгните на желтый балкон, затем пройдите весь коридор. Найдя выключатель, включите его. Там же находится заправка энергии оружия. Затем вам нужно вернуться в помещение с сиреневым полом, войти в синее помещение, обойти разветвитель и на следующую часть сектора. При входе справа – секретное помещение за стенкой, перед которой лежат мины. Далее по коридору справа – заправка энергии оружия, затем в разветвитель потока энергии, после в зеленый коридор. За ним находится второй разветвитель. Его можно обойти и попасть в другой зеленый коридор с цифрой **«1»**. Далее на выход.

Пятый уровень: СЕКТОР «D»

В вашем распоряжении находится только одна кнопка в зале слева. Она открывает зеленую решетчатую дверь. Нажмите ее и идите в коридор, где летают частицы энергии. Сломайте решетку перед собой рядом с иероглифом «опасность». Идите в проломленную стену. В конце коридора проломите вторую такую же стену. Вы окажетесь

перед второй зеленой решетчатой дверью. Вдали вы увидите выключатель, открывающий эту дверь. Нажмите его и идите на выход. Пройдя таким образом этот уровень, вы разрушили первую часть центрального реактора – генератора энергии всей системы корабля, который будет виден в огромном зале через иллюминаторы.

Шестой уровень: СЕКТОР «E»

Сначала прямо, запрыгнуть на балкон, затем пройти в синее помещение, перепрыгнуть через лифт, подойти к синей колонне. Прячась за ней, вы можете сбить пушку (лучше лазерами), висящую в коридоре. Пройдя до конца коридора, спуститься на лифте вниз и выйти в зал,

в котором есть выключатель. Включив его, можно подняться на лифте вверх и войти в открывшуюся сиреневую дверь. За ней есть секретная комната. Выключатель, расположенный слева, открывает секретную комнату на входе в уровень. Идя дальше по этому коридору, вы попадаете в зал. Пройдя прямо и зайдя по лестнице в желтую комнату, вы сможете найти выключатель, который открывает дверь на выход. Возвращаясь обратно, в самое начало уровня, нужно прыгнуть вниз, войти в раздвоитель потока энергии и направо, затем в помещение с висящей сиреневой панелью, около которой висят иероглифы. Запрыгнуть на нее и прямо по коридору.

Седьмой уровень: СЕКТОР «F»

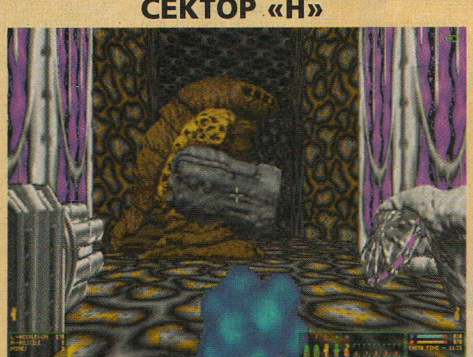
Вначале слева от вас находятся два монитора – зеленый и над ним фиолетовый. За фиолетовый монитор можно запрыгнуть – там секретная комната. В первом зале, напротив входа на уровень вы можете проломить стену и оказаться в желтом коридоре. Ваш путь лежит в комнату с зеленой конструкцией. Обойдите ее и идите дальше прямо. Пройдя по желтому полу, слева на ступеньках вы увидите дверь. Зайдите в нее и идите налево или направо. Вы попадете в комнату с синими трубами. Оглядитесь внимательно, и вы увидите, что в одном месте их можно пробить. Сломайте стену, запрыгните и идите вверх по лестнице. Наверху вы найдете рубку управления. В ней нажимайте выключатель, и напротив рубки откроется проход. Идите по

проходу налево, вниз по лестнице. Вы попадете внутрь зеленой конструкции, мимо которой вы уже проходили. Нажмите кнопку. Откроется дверь, которую вы увидите, находясь здесь же. Идите обратно. Пройдите мимо зеленого монитора прямо. В конце коридора вы увидите два лифта, один из которых поедет вниз. Прыгайте в него. Далее в желтой комнате за непонятными корягами, которые можно уничтожить и пополнить зарядами игломет, вы обнаружите выключатель. Его надо включить. И тут же за решеткой в большом зале опустятся колонны, открывающие проход далее. Идите обратно в этот большой зал и заходите в этот проход через одну из круглых дверей – они ведут в один и тот же коридор. Этот коридор приведет вас к выключателю. Нажмите его – у вас откроется заправка энергии оружия и одновременно дверь почти в самом начале уровня, к которой вам надо будет сейчас вернуться. Вы идете обратно в большой зал до зеленой конструкции, в которой вы нажимали кнопку. Сейчас слева от нее открыта дверь в короткий коридор с желтым полом и зелеными стенами. В конце его открыты две двери: справа – в начало уровня а слева – куда вам нужно идти. Вы попадаете в зал с двумя зелеными навесными конструкциями. Вам нужно попасть в левую. Для этого вы зайдете на потолок левой конструкции и увидите серое углубление, в которое вы можете спрыгнуть. Здесь в комнате с желтым полом за минами находится секретная комната. Но вам нужно идти из зеленой конструкции далее по коридору. Коридор ведет в ту же заправку энергии, где вы уже были раньше, но только с другой стороны. Нажмите выключатель, который вы там увидите. У вас откроется вход в заправку энергии и выход с уровня, расположенный в зале с двумя зелеными навесными конструкциями. Идите в этот зал (можете тем же путем, как пришли, а можете через весь уровень). Идите на выход.

Восьмой уровень: СЕКТОР «G»

В первом зале наверху находится выключатель. Затем вы можете выйти в коридор, в конце которого висит пушка. Дальше за серым помещением с наклонными полами слева расположен выключатель, открывающий дверь в зал наверху. В конце этого зала находится выключатель, открывающий поток энергии, открывающий дверь на переход во вторую часть сектора. Сначала прямо, на лифте, не доезжая до самого верха, вам нужно идти прямо и по лестнице вниз. Если вы поедете на этом лифте на самый верх, то в тупике коридора наверху найдете секретную комнату за проламываемой стеной. Далее вам надо пройти через заправку здоровья. За ней, слева на полу вы найдете два иероглифа: «дверь #1». Наступите на них. В том же углу под потолком вы можете проломить стену и найти за ней секретную комнату. Потом нужно возвратиться в начало уровня, в комнату с колонной. При выходе из лифта идите направо. Вы окажетесь в большой комнате. Пройдите в дальний угол. Тогда опустится лифт. Зайдя в него и запрыгнув наверх, попадете в коридор. Дойдите до его конца, встаньте на балкон над желтой лавой. Вдали увидите выключатель, который надо включить. Вы можете стрельнуть в него из лазера или подлететь к нему и включить. Затем вы возвращаетесь в начало уровня. Обойдите колонну и идите прямо в серый неевклидовый коридор. В конце его слева будет круглая дверь, а справа – секретная комната, стена которой ломается. Идите в круглую дверь по синему коридору. В конце этого коридора находится еще одна круглая дверь, которую вы открыли раньше. В дверь заходите аккуратно, так как за ней лежит мина. В комнате, куда вы попали, за широкой стеной расположен выключатель – нажмите его, потом идите в начало уровня. Идите опять прямо в коридор с круглыми переборками и в большой зал, где вы уже были раньше. Теперь в нем открылась круглая дверь на выход. Идите по лестнице вверх, потом по мостику над желтой лавой. Будьте осторожны при проходе по лестнице вниз, не упадите в зеленую ядовитую жидкость. Все – вы у цели. В комнате перед выходом во вторую часть сектора есть секретная комната. Она открывается, когда вы подходите вплотную к стене справа от конвертера энергии.

Девятый уровень: СЕКТОР «H»



Недалеко от входа вы обнаружите круглый зал с четырьмя неевклидовыми коридорами, входы в которые расположены в центре зала. Над каждым входом висит поясняющий иероглиф. Два коридора ведут в заправки энергии оружия и энергии системы, третий – к первому стражу, четвертый коридор ведет на выход, но дверь на выход закрыта. Чтобы она открылась, вам нужно уничтожить стража. В заправке энергии системы есть секретная комната. Она находится за одной из стен в месте, где частицы энергии вращаются по кругу.

Десятый уровень: СЕКТОР «I»

Опуститесь на лифте вниз. Потом лифт за вами поднимется и закроет обратный путь. Вы увидите кнопку и другой лифт, который эта кнопка опускает. Нажмите ее. Вы можете пойти прямо, а можете подняться на лифте. Лучше пойдите прямо: в темном коридоре запрыгните на несколько ступенек. В конце коридора на полу лежит оружие – «плазматрон». Добегите по зеленому полу до лифта - этот проход вам понадобится, чтобы в дальнейшем получить доступ к секретной комнате. Вы можете также обследовать помещение, в котором оказались, но лучше вернитесь обратно, к предыдущему лифту. Вы дойдете до большого помещения, где находится генератор монстров. В этом же зале находится кнопка, которая его выключает. Спрыгните вниз и найдите ее на одной из стен зала. Выключите ее как можно скорее. Выйдите из зала через нижний выход. Пройдите мимо конвертера энергии – слева за ним находится лифт. Опуститесь на нем, пройдите через круглую дверь и далее в желтом коридоре нажмите кнопку. Возвращайтесь обратно к конвертеру. От конвертера сверните налево на лестницу. Вы дойдете до комнаты с двумя выключателями в нишах, пронумерованных «1» и «2». Ниша «1» открыта. Ниша «2» откроется позже, и в этой же комнате находится выход с уровня. Нажмите выключатель «1». Пройдите прямо через комнату с генератором монстров мимо первого лифта, на котором вы поднимались, и вы выйдете в серый зал с сине-зеленой конструкцией посередине, который вы уже видели, когда брали плазматрон. Пройдите под зеленым мостиком налево мимо лестницы вниз. Вы окажетесь в аналогичном зале с другой сине-зеленой конструкцией. На одной из ее сторон будет открытый проход, помеченный иероглифом «1». Идите туда. Пройдите мимо секретного места с лифтом, потом направо вниз, до маленькой круглой комнаты с ракетометом. Наступите на иероглиф «2» на полу этой комнаты и возвращайтесь обратно в комнату с двумя кнопками в нишах. Если вы пойдете мимо двух серых залов, то, спустившись по лестнице в проходе между ними, вы найдете открывшуюся секретную комнату.(066) В комнате с двумя кнопками нажмите «2», и выход перед вами.

Продолжение следует.

ХИМИЧЕСКОЕ УСТРОЙСТВО МОДИФИКАЦИЯ I

Экспериментальное устройство Кракинов для изучения химического оружия. При атаке использует зеленоватую липкую массу, прилипающую к стенам, которая по истечении некоторого времени взрывается.

ХИМИЧЕСКОЕ УСТРОЙСТВО МОДИФИКАЦИЯ II

Еще одно экспериментальное устройство Кракинов для изучения химического оружия. Преобразует энергию поля корабля во взрывчатое светящееся вещество высокой температуры.

ЛИЧИНКА-МУТАНТ

Хорошо защищенный медлительный Кракин. Занимается исследовательскими работами в области химического оружия. Стреляет редко, но самонаводящимися сгустками плазмы.

ШТУРМОВОЙ КРАКИН МОДИФИКАЦИЯ I

Охраняет ключевые места на корабле. Является очень опасным противником, так как обладает самонаводящимся оружием.

ШТУРМОВОЙ КРАКИН МОДИФИКАЦИЯ II

По замыслу кракинских инженеров должен был быть главной силой при атаке на Землю, так как он очень сильно вооружен. К счастью для нас, работы над этим Кракином еще не завершены и защищен он слабо.

СТРАЖ МОДИФИКАЦИЯ I

Первый в ряду Кракинов, существующих в единственном экземпляре. Охраняет путь между блоками корабля. Пока его жизнедеятельность поддерживается на должном уровне, проход в следующий сектор корабля закрыт.

СТРАЖ МОДИФИКАЦИЯ II

Второй Кракин в клоне стражей. Охраняет технические установки.

СТРАЖ МОДИФИКАЦИЯ III

Третий Кракин в клоне стражей. Охраняет центральный генератор. Может летать. В отличие от всех остальных Кракинов, не подвергается разрушительному воздействию больших сгустков энергии – он может касаться и разрушать их безо всякого ущерба для себя.

СТРАЖ МОДИФИКАЦИЯ IV

Последний Кракин на корабле. Охраняет аварийный выход с корабля. Перед выстрелом трансформируется в ускоритель энергии. Стреляет самонаводящейся плазмой.

Дмитрий ЭСТРИН

Советы по прохождению игры AGE OF EMPIRES

Age of Empires обычно сравнивают с двумя мало похожими играми — Civilization и Warcraft. Попадаются люди и с радикальными точками зрения, которые считают, что творение от Microsoft — обыкновенный клон Warcraft'а или, наоборот, несколько переиначенная Civilization. Истина, по обыкновению, лежит в середине. Своей концепцией и игровым процессом Age of Empires, конечно же, напоминает Warcraft, а глобальностью и масштабами происходящего — «Цивилизацию». Ну а в общем, игра весьма самобытна, и сравнивать ее с чем-то можно лишь условно.

Age of Empires можно разделить на четыре большие части: экономику, развитие, военную тактику и дипломатию. Далее мы подробно рассмотрим каждую из них.

Развитие

Одним из наиболее существенных отличий **AOE** от других real time'ов является то, что развитие вашей базы проходит поэтапно или, лучше сказать, по эпохам. Поскольку действие происходит в древнем мире, весь игровой процесс разделен на четыре эпохи: Каменный Век (Stone Age), (Tool Age), Бронзовый Век (Bronze Age) и Железный Век (Iron Age). Эпохи эти не являются искусственной декорацией (как можно было бы подумать) и выполняют достаточно важную функцию. С каждой новой эрой становятся доступными больше зданий и соответственно больше юнитов и upgrade'ов. В данной статье мы рассмотрим только возможности каждого здания, некоторые советы по правильному ведению экономики, а также поговорим о политике в **Age of Empires**. В будущем же мы коснемся тонкостей военной тактики и уделим больше места рассмотрению боевых единиц в аспекте их практического применения. Начнем же, пожалуй, с описания каждой эпохи и ее особенностей.

Stone Age

Эта эпоха является ранним этапом развития вашей империи, так же, впрочем, как она являлась и для всего человечества. В этот период вам доступны лишь немногие здания и юниты, необходимые буквально для выживания. Экономика, которую мы рассмотрим чуть позже, построена на первобытном собирательстве, охоте и рыболовстве. Кроме того, ваши работники-поселенцы, которых вы можете нанимать в основном здании (Town Center) и которые выполняют весь основной труд, могут добывать лес, камни и золото. Они могут в случае крайней надобности пригодиться и в качестве военной силы. Помимо работников вам доступна еще одна боевая единица — воины, вооруженные топорами. На море же вам доступны только два вида кораблей: рыболовная шхуна и торговый корабль. Никаких upgrade'ов в эту эпоху не существует.

Tool Age

(Для перехода в эту эпоху вам необходимо накопить 500 единиц пищи и иметь два здания, доступных в Каменном Веке).

В экономическом отношении эта эпоха важна прежде всего появлением ферм. В плане военного устройства становятся доступными еще два вида войск: лучники и кавалерия. Появляются возможности upgrade'ов, которые необходимо использовать, а также некоторые примитивные варианты оборонных сооружений: стена и сторожевая башня. Да и на море происходят немаловажные изменения — появляются транспортный корабль и первое военное судно. В эту эпоху рекомендуется заняться вплотную обустройством базы, созданием оборонных сооружений и основы вашей будущей армии, например, лучников.

Bronze Age

(Для перехода в эту эпоху вам необходимо накопить 800 единиц пищи и иметь два здания, построенных в Tool Age).

Это эпоха многочисленных upgrade'ов, которые настоятельно рекомендуется произвести именно в данный период времени. В основном, все здания, появляющиеся в Бронзовом веке, дают возможность что-либо усовершенствовать. При условии существования четкой границы вашего города рекомендуется обнести его стеной и закончить строительство башен (стены и башни рекомендуется в это же время усовершенствовать). На море так же происходят немаловажные изменения. Усовершенствованный военный корабль является грозной военной силой даже в этот период времени. Кроме того, дается возможность произвести upgrade'ы торгового, рыболовного и транспортного корабля, которую рекомендуется, в случае возникновения необходимости и наличия избыточных средств, своевременно реализовать. Проведите разведку территории, распределите оставшиеся ресурсы и оцените военную мощь врага.

Iron Age

(Для перехода в эту эпоху вам необходимо накопить 1000 единиц пищи, 800 единиц золота и иметь два здания, построенных в Бронзовом веке). Практически, Железный век — это последняя эпоха, заключительная в игре. На этот раз вам будет доступно всего одно новое здание, о котором я скажу чуть позже. В это время вы должны провести последние upgrade'ы, обратив особенное внимание на свой флот, который именно теперь становится ударной силой в вашей армии. Несколько слов о последнем здании. Дело в том, что оно унаследовано от вечной и нестареющей «Цивилизации». Как вы уже наверное догадались, речь идет о Чуде света, строительство которого является чрезвычайно важным и решающим стратегическим маневром. Если вам удастся его воздвигнуть, что сделать не так-то просто из-за огромного количества требуемых ресурсов и достаточно долгого срока строительства, а также удержать его нетронутым от посягательств противника 2000 лет, что сделать еще сложнее, ибо противник старается уничтожить Чудо любой ценой, тогда вы выйдете из игры победителем.

На этом мы закончим рассматривать эпохи и обратимся к советам по планировке базы и более внимательного изучения зданий с этой точки зрения.

Stone Age

TOWN CENTER

Описание: Точная копия CITY HALL в Warcraft'е. Позволяет нанимать работников, которые выполняют всю основную работу (добычу ресурсов, ремонт зданий и кораблей, а в случае крайней необходимости могут применяться в качестве военных юнитов). TOWN CENTER необходим для проведения upgrade'ов из одной эпохи в другую.

HOUSE

Стоимость: 30 единиц древесины.

Описание: HOUSE — это здание, где теоретически должны жить ваши подчиненные. В одном домике могут жить до 8 человек. Если все они уже заняты, то вы не сможете более нанять ни одного юнита. Размещать их рекомендуется рядом друг с другом, определяя примерные границы базы.

BARRACKS

Стоимость: 125 единиц древесины.

Описание: Здесь вы можете нанимать солдат-пехотинцев, а также проводить для них некоторые upgrade'ы. Размещайте их там, где по вашему мнению следует ожидать появления непрошеных гостей.

GRANARY

Стоимость: 120 единиц древесины.

Описание: Это здание служит для хранения пищевых ресурсов и совершенствования ваших оборонных сооружений. В случае его отсутствия пища будет складываться в TOWN CENTER.

Строить его старайтесь так, чтобы они были рядом с местом, где ваши работники добывают пищу, и чтобы вокруг GRANARY оставалось некоторое пространство для размещения рядом с ним ферм.

STORAGE PIT

Стоимость: 120 единиц древесины.

Описание: STORAGE PIT используется для хранения в нем дерева, камней и золота. Здесь же проводятся upgrade'ы повышения защитных характеристик для различных типов юнитов. Стройте STORAGE PIT рядом с местами сбора вышеуказанных ресурсов.

DOCK.

Стоимость: 100 единиц древесины.

Описание: Верфь, где вы, соответственно, можете строить самые разные морские юниты: рыболовные, торговые, транспортные, боевые и осадные корабли. Здесь же вы совершенствуете самые разные их характеристики. Строить лучше всего в бухтах рядом с «рыбными» местечками.

Tool Age

MARKET

Стоимость: 150 единиц древесины.

Описание: MARKET — это здание, имеющее принципиально важное значение для экономики в игре. Во-первых, теперь вы сможете строить фермы, о которых рассказано ниже, а во-вторых, оно позволяет платить дань противнику с целью заключения альянса. Здесь проводятся некоторые хозяйственные совершенствования, в частности повышение производительности труда работников, а также улучшаются некоторые характеристики для юнитов-стрелков. Размещать лучше всего рядом с TOWN CENTER.

ARCHERY RANGE

Стоимость: 150 единиц древесины.

Описание: Здесь вы можете нанимать самых разнообразных стрелков: лучников на слонах, лучников на конях, просто лучников, лучников на колесницах... Кроме того, здесь проводятся для них разнообразные upgrade'ы.

STABLE

Стоимость: 120 единиц древесины.

Описание: Конюшня — она и есть конюшня. Нанимать здесь следует различных конных юнитов, или, проще говоря, кавалерию.

FARM

Стоимость: 75 единиц древесины.

Описание: Ферма — это наиболее продуктивный способ добычи пищи. Несмотря на то что у крестьян, работающих на них, производительность труда несколько ниже, чем, скажем, на охоте, фермы — фактически неиссякаемый источник пищи. В своем первоначальном состоянии каждая из них имеет по 250 единиц пищи, но существуют также специальные upgrade'ы, улучшающие плодородие. Размещать их лучше всего рядом с GRANARY, чтобы крестьяне не тратили лишнего времени, относя пищу.

WALL

Стоимость: 5 камней.

Описание: Обыкновенная стена в **Age of Empire** может сыграть не последнюю роль. Думаю, всем ясны ее функции, поэтому ограничусь одним советом по размещению — стройте ее по периметру всей базы при наличии соответствующих возможностей.

TOWER

Стоимость: 150 камней.

Описание: Сторожевые башни будут оборонять вашу базу даже лучше, чем многочисленное войско (особенно если для них провести соответствующие upgrade'ы). Однако не последнюю роль они могут сыграть и в непосредственной осаде вражеской базы.

Bronze Age

GOVERNMENT CENTER

Стоимость: 175 единиц древесины.

Описание: Здесь проводятся upgrade'ы, имеющие значение для внутренней и внешней политики. С их помощью можно делить географические открытия с союзниками или уменьшать время постройки ваших зданий. Впоследствии здесь также улучшаются дальнобойность осадных войск и некоторые другие военные характеристики. Строить можно где угодно — размещение этого здания не играет никакой стратегической роли.

TEMPLE

Стоимость: 200 единиц древесины.

Описание: В этом здании можно нанимать магов, а также улучшать их характеристики. Размещать TEMPLE лучше всего в наиболее безопасном месте.

ACADEMY

Стоимость: 200 единиц древесины.

Описание: Здесь нанимаются профессиональные юниты, обладающие соответствующими способностям. Тут же проводятся для них специальные upgrade'ы. Стройте их там же, где вы строите другие военные здания.

SIEGE WORKSHOP

Стоимость: 200 единиц древесины.

Описание: Здесь собирается и совершенствуется осадная техника типа катапульт и баллист. Стройте его рядом с казармами.

Iron Age

WONDER

Стоимость: 1000 золота, 1000 камней, 1000 единиц древесины.

Описание: Если у вас имеется достаточно ресурсов, чтобы воздвигнуть данное сооружение, и армии, чтобы его удержать, тогда советую без промедления взяться за дело. Строить его приходится очень долго, поэтому лучше всего заставить работать на «стройке» побольше крестьян. Дабы удержать Чудо с наименьшими потерями и в наилучшей сохранности, следует строить его в наименее опасном и наиболее охраняемом углу базы. Помните, что враг видит эту постройку и знает, куда наносить удар.

Как вы видите, здания строятся вне всякой зависимости друг от друга, поэтому все вышесказанное является не более чем рекомендуемыми советами. Теперь обратимся к вопросу, как, собственно, и из чего строятся все эти здания, иначе говоря, к экономической части игры.

Экономика

Пожалуй, самым важным отличием Age of Empire от других игр подобного рода является огромное количество ресурсов: пища, дерево, золото, камни. Все это добывают ваши работники, временно превращаясь то в охотников, то в фермеров, то в лесорубов, то в рыболовов. Вы наверное уже заметили, что пропорции добываемых ресурсов изменяются с переходом в каждую эпоху. Так, если вначале вся экономика держится на добыче пищи, то в Железном Веке доминирует золото. Далее мы последовательно рассмотрим каждый из этих ресурсов.

Пища

Добывать пищу можно сразу несколькими способами. Охота — наверное, один из самых продуктивных способов ее добычи. Охотиться можно на газелей, слонов, львов и крокодилов. Лучше всего проводить эти операции сразу с несколькими работниками, так как если за газелью один охотник будет просто долго гоняться, то раненый слон может оказаться более серьезным противником. Помимо охоты существует более мирный и более древний способ добычи пропитания — собирательство. Этим также занимаются ваши работники. Если ваша база располагается рядом с водой, то вполне возможным становится рыболовство. Рыбу, плавающую у берега, могут ловить опять-таки работники, в обратном случае рыболовством могут заниматься только специальные корабли. В Tool Age после постройки рынка вам становятся доступны фермы, которые, как я уже отмечал, являются неиссякаемым источником пищи. Чтобы производительность труда была более высокой, лучше всего заставлять трудиться на фермах по одному крестьянину. Процесс сельскохозяйственного труда выглядит примерно так: вы даете указание работнику построить ферму После ее постройки он автоматически начинает на ней работать, постепенно накапливает 10 единиц пищи и относит в ближайшее хранилище, после чего продолжает работу. Когда земля на ферме истощается, то здание просто исчезает. Однако в этом же месте можно построить новую ферму и продолжить добычу пищи. Несмотря на то что пища на фермах добывается несколько медленнее, чем, скажем, на охоте, зато это наиболее независимый способ ее добычи. Поэтому с появлением ферм, рекомендую сосредоточить внимание именно на них. Пища нужна, во-первых, для большинства юнитов, а во-вторых, для множества upgrade'ов.

Дерево

Прекрасные широколиственные леса, дикие джунгли, одиноко стоящие на берегу пальмы, - все это является источником древесины. Может быть, иногда становится жалко вырубать, прямо скажем, лучшую часть пейзажа в игре, но это обусловлено жесткой необходимостью. Впрочем, иной раз можно считать целесообразным сохранение какой-нибудь рощи в качестве естественной защиты. На территории вашей базы лучше не оставлять никаких деревьев, так как они могут мешать свободному передвижению войск и работников. Рубить одно дерево могут сразу несколько человек, хотя может и один - никаких изменений в производительности труда вы не заметите. Добыча дерева выглядит следующим образом: сначала дерево необходимо повалить, и лишь после того работники начинают накапливать дерево до 10 единиц (в своем первоначальном виде), затем относят в соответствующее хранилище и продолжают трудиться в качестве лесорубов. Дерево нужно для постройки большинства зданий, а также для лучников, для некоторых других юнитов и, что существенно, для кораблей. Поэтому если вы хотите создать сильный флот, уделяйте больше внимания добыче дерева, так как это единственный вид ресурсов, требующийся для постройки корабля.

Камень

Камень — это основной вид ресурсов, необходимый для оборонных сооружений. В игре его ис-

точником являются несколько серых валунов. Обычно камни сосредоточены в одном месте. Если вы хотите в дальнейшем возвести мощную систему фортификаций, то начать собирать его лучше уже в Tool Age. К сожалению, своим количеством на карте камень значительно уступает дереву и тем более пище, поэтому советую правильно распределить обязанности среди работников, иначе противник может оказаться быстрее и опередить вас по выработке достаточно важного ресурса. Рекомендую также не расходовать все камни на сооружение башен и стен и оставить 1000 единиц, необходимых для строительства Чуда.

Золото

Золото — это не только ресурс, но и своеобразная денежная единица. В своем естественном виде золото мало чем отличается от камня, однако его можно добывать и не столь примитивным способом. Экономика **Age of Empires** в значительной мере осложнена торговлей, хотя, надо отдать должное объективности, торговля эта почти аналогична простому сбору ресурсов. Не будем рассуждать о том, хорошо это или плохо, а лучше сразу перейдем к описанию технологии товарообмена. Вести торговлю можно исключительно морским путем, построив соответствующее судно. Далее вы должны решить, чем вы будете торговать — пищей, деревом или камнем. Затем вы отправляете корабль с некоторым количеством выбранного ресурса в порт оппонента, а потом корабль возвращается «домой» уже с золотом. Процесс обмена ресурса на золото происходит почти мгновенно по курсу 1:1. Прошу обратить особое внимание на то, что торгуя каким-нибудь ресурсом, его количество в вашей империи не уменьшается так же, как не увеличивается его количество у противника. Таким образом, торговля не имеет ничего общего с государством. Все, за чем вам приходится следить — это то, как бы не возникало переизбытка продаваемого ресурса на рынке. В этом случае вам просто следует торговать чем-нибудь другим.

Золото становится очень важным ресурсом в игре особенно в последние эпохи, когда вам становятся доступны элитные войска, а также такие важные юниты, как маги. Войска, нанимаемые за золото, обычно очень эффективны в бою, их следует особенно тщательно беречь, так как золото, несмотря на некоторое разнообразие в способах добычи, доставать все-таки необычайно трудно. Тем более, что иногда запасы его на карте бывают сильно ограничены, а возможностей торговать у вас нет, например, из-за отсутствия выхода к морю.

Дипломатия

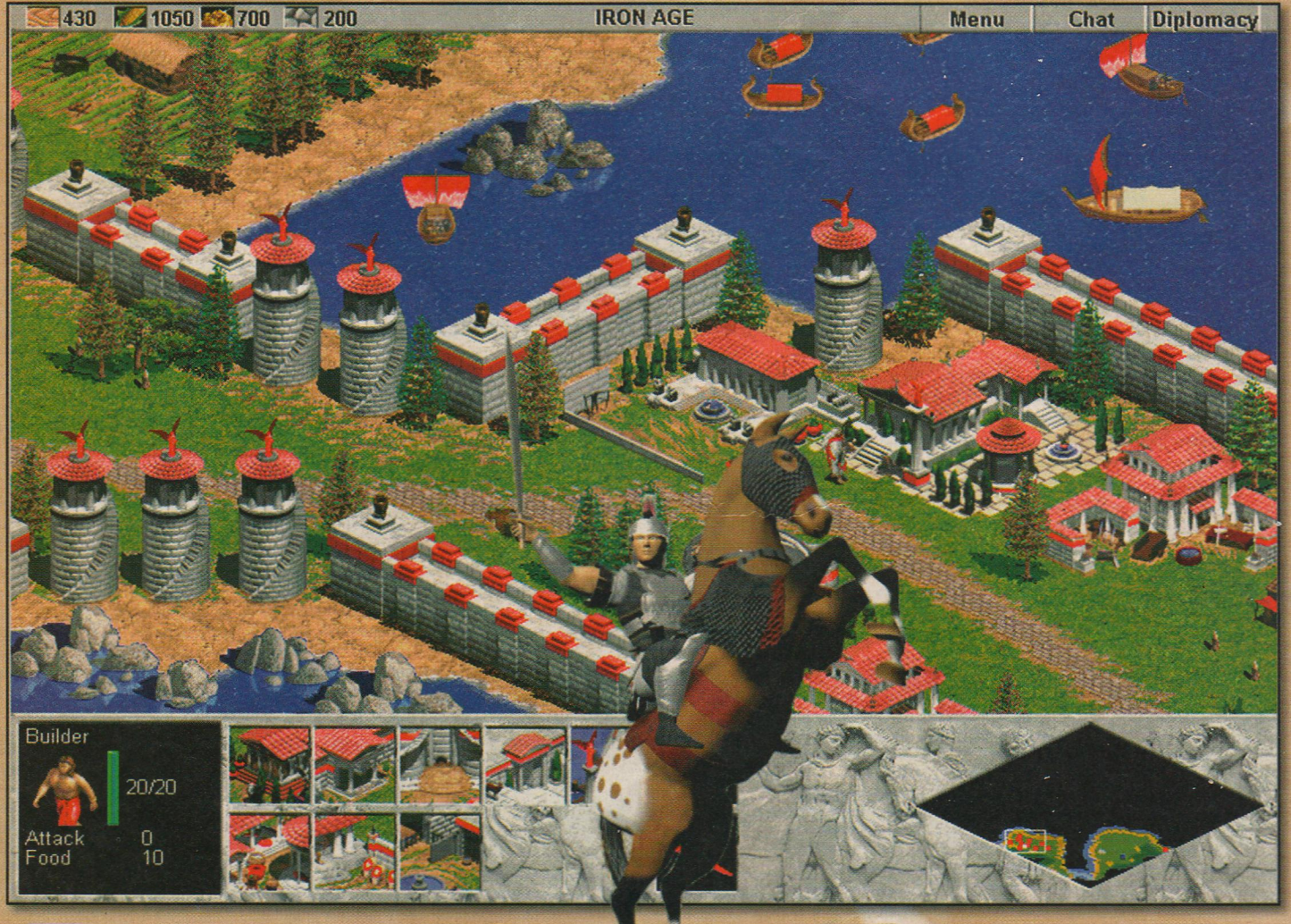
Дипломатия в **Age of Empires** (так же, как и торговля) существует в достаточно упрощенном виде, однако и ей следует уделять некоторое внимание. В игре существует 3 состояния внешней политики: враждебное, нейтральное и дружественное. Все они отличаются друг от друга отношением ваших войск к остальным империям на уровне. Далее мы последовательно рассмотрим каждое из этих состояний.

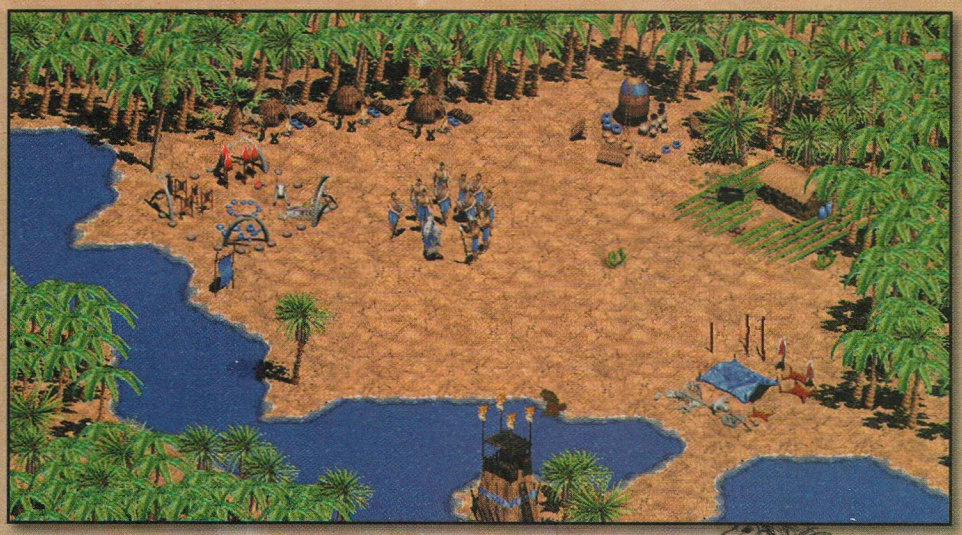
Дружественное

Заключение союза с противником порой является достаточно крупной стратегической победой. Представим такую ситуацию. Вы выработали все ресурсы на вашей территории, но вам все равно не хватает их для атаки базы противника. В то же время противник обладает достаточно крупными запасами золота или, например, камня. Однако добывать их - все равно что посылать своих работников на верную смерть, так как вражеская база окружена мощными оборонительными сооружениями. Вы заключаете с ним союз, посылаете на вражескую территорию тучу работников и, достав то, что вам нужно, расторгаете союз. Совсем другое дело, что противник будет точно так же безнаказанно гулять и по вашей территории, поэтому к моменту заключения союза советую не оставлять там ничего интересного. Так же выгодно дружественное внешнеполитическое состояние для торговли, потому что ваши корабли не будут обстреливаться врагом, и для тщательной разведки, которой не сможет помешать войско противника. Кроме всего прочего, открыв необходимую науку в GOVERNMENT CENTER, вам будет доступна вся та территория, которая доступна в настоящий момент противнику. Для того чтобы заключить союз, иногда следует преподнести врагу подарок в виде какого-то количества пищи, камня, дерева или золота, для чего необходим MARKET. Правда, достаточно часто противник сообщает, что заключать союз с таким ничтожным государством он ни за что не будет. Но подарок при этом не возвращает...

Нейтральное

Это состояние лучше назвать вооруженным нейтралитетом. Ваши войска обращают внимание исключительно на военные юниты противника, игнорируя вражеских работников и вражеские здания. Однако при желании солдатам можно приказать уничтожать то, что нужно вам. Нейтральное состояние выгодно для проведения тонких политических маневров, например для заманивания вражеских работников на вашу территорию и последующего их эффективного уничтожения. Кроме того, оно достаточно действенно, когда нужно, чтобы ваши юниты были менее самостоятельными в принятии решений. Представьте себе такую ситуацию. Ваша катапульта пытается уничтожить очень быстро двигающихся вражеских работников. Однако вместо





этого она попадает по своим родным юнитам, которые так же стремятся выполнить свои мелкие желания, не обращая внимания на глобальные цели. Вы устанавливаете нейтральное внешнеполитическое состояние по отношению к противнику и тем самым вносите порядок в ряды ваших войск.

Враждебное

Эта политика наиболее эффективна, когда нужно, например, с помощью малых сил не допускать противника на вашу территорию или как можно быстрее разгромить пустующую вражескую базу. Главный ее принцип — стреляй по всему, что движется и не движется и что окрашено не в свой цвет. Иногда достаточно выгодно расторгнуть с врагом союз, предварительно собрав у стен его города внушительные силы. Так как компьютерный AI не обращает внимания на ваши войска, когда вы являетесь его союзником, а также не сможет быстро мобилизовать силы для отражения атаки, у вас появится прекрасный шанс взять базу врага за считанные минуты.

Использовать все эти межгосударственные отношения следует, руководствуясь множеством различных факторов, например, положением вашей империи на карте, примерной оценкой количества ресурсов, расположенных на вражеской территории, и т.д.

В игре **Age of Empires** нет возможности уничтожить врага сразу, без развития, без ведения хозяйства на базе, а порой и без дипломатических изворотов. Поэтому прежде чем начать полноценную войну, следует заниматься самой что ни на есть мирной деятельностью. Или почти мирной. Так или иначе, в **Age of Empires** вряд ли покажется скучным даже стандартное поддержание баланса ресурсов. Может даже случиться такое, что потом, после того как вы подняли свою империю на самый высокий уровень, военные действия разочаруют, особенно когда вы откроете для себя наиболее эффективную стратегию. Наверное, дело в том, что разработчики сделали глобальной только одну половину игры, оставив почти без внимания то, что для стратегии в реальном времени является главным — военную тактику. Хотя и в ней существуют свои нюансы, которые в дальнейшем мы без сомнений рассмотрим.

Военная тактика

Как я уже говорил, военная тактика в **Age of Empires** не отличается оригинальностью. В игре существует двенадцать разных нации, которые практически ничем друг от друга не отличаются. Главное их отличие состоит в том, что у каждой нации отсутствуют некоторые юниты. Например, у греков нет слонов, у вавилонов не слишком развит флот и т.д. Но все это носит очень слабовыраженный характер, что очень печально. Однако если война в **Age of Empires** и не сможет поразить своей глобальностью, как, например, ведение хозяйства в мирное время, то, исходя из позиций объективности, следовало бы отметить, что в общем-то эта часть игры вовсе не плоха, а даже во многом интересна и увлекательна. Далее мы подробно рассмотрим каждый из военных юнитов, уделив также внимание их практическому применению в бою.

Пехота

Clubman

Стоимость: 50 единиц пищи.
Описание: Это самый слабый юнит в игре. Использовать его следует разве только в самые ранние эпохи на случай появления таких же врагов.

Axeman

Стоимость: 50 единиц пищи.
Описание: Усовершенствованный вариант Clubman'а. Их тоже можно применять в обороне базы на начальных этапах развития, а также для нападения большими группами на простых лучников.

Short Swordsman

Стоимость: 35 единиц пищи, 15 золота.
Описание: Этот юнит можно позволить себе, имея некоторый избыток золота, а также в расчете на дальнейшие upgrade'ы. Сам по себе пригоден для охраны базы, работников и некоторых ценных юнитов, находящихся в тылу.

Broad Swordsman

Стоимость: 35 единиц пищи, 15 золота.
Описание: Этих солдат лучше всего применять в охране границ вашей империи с целью не подпускать к своим ресурсам вражеских работников. Большими группами могут отбивать атаки лучников, а также уничтожать медленные катапульты.

Long Swordsman

Стоимость: 35 единиц пищи, 15 золота.
Описание: Если вы знаете, что на базе врага не осталось башен, смело ведите в атаку 15-20 таких юнитов под прикрытием некоторого количества лучников. Использовать их можно, в принципе, где угодно.

Legion

Стоимость: 35 единиц пищи, 15 золота.
Описание: Единственный недостаток этого воина — необходимость проведения непомерно дорогого upgrade'а. Однако, обладая крупными запасами золота, это можно себе позволить.

Hoplite

Стоимость: 60 единиц пищи, 40 золота.
Описание: Этот юнит следует приобрести, даже учитывая достаточно высокую цену. Несмотря на медленное передвижение, hoplite уничтожает почти любой юнит, практически не позволяя нанести себе какой-либо вред.

Phalanx

Стоимость: 60 единиц пищи, 40 золота.
Описание: Усовершенствованный вариант hoplite'a. Отличается от него увеличенными характеристиками.

Centurion

Стоимость: 60 единиц пищи, 40 золота.
Описание: Лучший пехотинец, доступный в Age of Empires. Чтобы нанять его, следует произвести достаточно дорогой upgrade. Однако стоимость upgrade'a не намного превышает его реальные качества.

Лучники

Bowman

Стоимость: 40 единиц пищи, 20 единиц древесины.
Описание: Самый простой лучник. В ранние эпохи самый лучший юнит. В это же время большими группами этих лучников можно совершать набеги на вражескую территорию.

Improved Bowman

Стоимость: 40 единиц пищи, 20 золота.
Описание: Эти юниты отличаются от обычных лучников более высокими характеристиками. В больших количествах способны охранять побережье от вражеских кораблей.

Composite Bowman

Стоимость: 40 единиц пищи, 20 золота.
Описание: Усовершенствованный вариант вышеописанного юнита. В группах по пять человек эти лучники не подпускают к себе пехотинцев среднего уровня. Если враг постоянно совершает набеги в каком-то месте, то эти юниты способны будут на некоторое время приостановить их.

Chariot Archer

Стоимость: 40 единиц пищи, 70 единиц дерева.
Описание: Самые экономичные и в то же время не плохие лучники. Ими лучше всего большими группами уничтожать медленно передвигающихся юнитов.

Elephant Archer

Стоимость: 180 единиц пищи, 60 золота.
Описание: Обычный лучник на слоне, обладающий недюжинными защитными характеристиками. Достаточно дорогой, применять лучше всего на постоянной защите каких-то ценных объектов.

Horse Archer

Стоимость: 50 единиц пищи, 70 золота.
Описание: Очень быстрый юнит-стрелок, которого можно применять почти повсеместно.

Heavy Horse Archer

Стоимость: Если вы сможете провести достаточно дорогой upgrade, то вам станет доступен «очень быстрый Composite Bowman». Лучше всего применять в отвлечении огня от ценных юнитов, а также в быстрых вылазках на территорию врага.

Кавалерия

Scout

Стоимость: 100 единиц пищи.
Описание: Юнит, который обладает всеми качествами для разведки - скоростью и большим visible range. Тем не менее, очень слаб и уничтожать может разве что вражеских работников.

Chariot

Стоимость: 40 единиц пищи, 60 единиц древесины.
Описание: Колесницы лучше всего применять для уничтожения приближающихся катапульт и баллист. А во всем остальном почти бесполезный юнит.

Cavalry

Стоимость: 70 единиц пищи, 80 золота.
Описание: Достаточно быстрый и сильный юнит, которого лучше всего применять в диверсионных вылазках с целью подорвать экономическую мощь врага.

Heavy Cavalry

Стоимость: 70 единиц пищи, 80 золота.
Описание: Усовершенствованный вариант Cavalry. Отличается более высокими характеристиками.

Cataphract

Стоимость: 70 единиц пищи, 80 золота.
Описание: Самый лучший кавалерийский юнит и один из лучших юнитов в игре. Подходит почти во всех тактических операциях.

War Elephant

Стоимость: 170 единиц пищи, 40 золота.
Описание: Этот юнит обладает очень высокими защитными характеристиками. Кроме того, у него очень интересные способности. Если вы замечаете большую сконцентрированную группу юнитов, то направляйте к

ним слона, и он несколькими ударами уничтожит их всех.

Осадное вооружение

Stone Thrower

Стоимость: 180 единиц древесины, 80 золота.
Описание: Самое приятное свойство этого юнита - способность стрелять на более дальние расстояния, нежели башни. Поэтому он способен уничтожать их без потерь.

Catapult

Стоимость: 180 единиц пищи, 80 золота.
Описание: Усовершенствованный вариант вышеописанного юнита.
Отличается более высокой частотой стрельбы, дальнобойностью, силой и большей зоной удара.

Heavy Catapult

Стоимость: 180 единиц древесины, 80 золота.
Описание: Самая мощная катапульта. Помимо своих обычных способностей, она может уничтожать лес.

Ballista

Стоимость: 100 единиц древесины, 80 золота.
Описание: Этот юнит, в отличие от катапульт, стреляет не ядрами, а специальными снарядами. У него также более высокая частота стрельбы, что позволяет ему более эффективно уничтожать не только статичные объекты.

Helepolis

Стоимость: 100 единиц древесины, 80 золота.
Описание: Усовершенствованный вариант вышеописанного юнита, отличающийся более высокими характеристиками.

Военные корабли

Scout Ship

Стоимость: 135 единиц дерева.
Описание: Самый слабый военный корабль. Большие группы этих кораблей могут сдерживать натиск их старших собратьев, а так же патрулировать берег.

War Galley

Стоимость: 135 единиц дерева.
Описание: Десяток таких кораблей способен нанести достаточно мощный удар с моря по базе, которая незащищена башнями.

Trireme

Стоимость: 135 единиц дерева.
Описание: Достаточно мощный корабль, который стреляет снарядами подобно Ballist'е. Представляет реальную угрозу для армии противника, расположенной у берега. Также может уничтожать некоторые здания в пределах своей дальнобойности.

Catapult Trireme

Стоимость: 135 единиц дерева, 75 золота.
Описание: Прототип катапульты на море. Лучшее средство для уничтожения башен, охраняющих побережье. Также может применяться для уничтожения зданий, расположенных у берега.

Jaggernaut

Стоимость: 135 единиц дерева, 75 золота.
Описание: Усовершенствованный вариант Catapult Trireme. Используется так же, как и он.

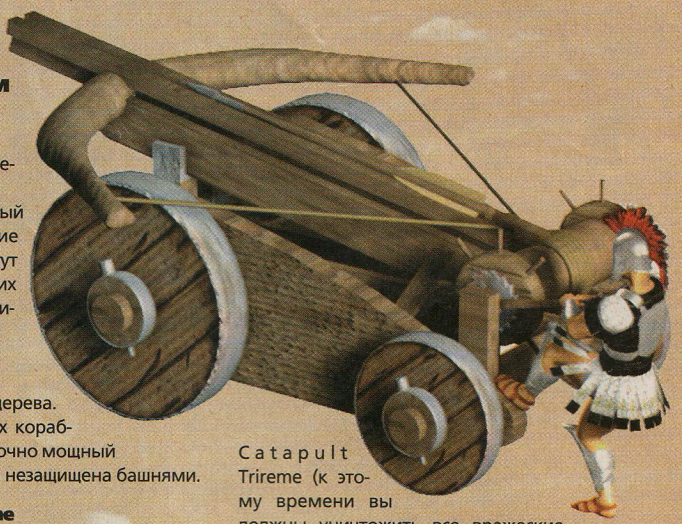
Маг

Priest

Стоимость: 125 единиц золота.
Описание: Это единственный юнит в игре, владеющий магией. Несмотря на малое количество заклинаний, все они достаточно эффективны. Маг способен восстанавливать силы у поврежденных юнитов (за исключением кораблей), а также превращать вражеские юниты и здания в свои. За последнее заклинание требуется определенное количество маны.

Таким образом, мы рассмотрели все боевые единицы в игре без исключения. Однако вряд ли вы будете использовать их всех. Во-первых, на это просто может не хватить ресурсов, особенно золота, а во-вторых, многие из них просто не нужны. Не буду далее указывать главные принципы обороны и разведки, потому что все они донельзя примитивны. Перейдем лучше сразу к атаке, которую я постараюсь проиллюстрировать реальным примером.

На карте существует два острова: на одном - ваша база, на другом - база врага. Для начального этапа атаки вам потребуется достаточно мощный флот, состоящий из 15 Trireme'ов и по крайней мере одной Catapult Trireme. Сначала вам требуется уничтожить вражескую верфь, где строятся корабли. Такими силами это достаточно просто сделать. Далее вы отводите флот в тыл, дабы починить поврежденные корабли работниками. Затем вы прочесываете все побережье одной



Catapult Trireme (к этому времени вы должны уничтожить все вражеские корабли) и уничтожаете одну за другой башни. Не обращайте внимания на работников, которые попытаются их чинить, - у них все равно ничего не выйдет. После того как побережье будет очищено от всех оборонительных сооружений, берите все остальные корабли и уничтожайте все в пределах их видимости. Далее пора приступать к непосредственной атаке базы с суши. Для нее потребуется две катапульты, пять гоплитов, пять лучников, два мага и два работника. Сажаете всех их в два транспортных корабля и под прикрытием флота высаживаете в наиболее безопасном месте. Далее самое сложное - вам следует за короткий отрезок времени всех их правильно построить. Но под защитой флота это вполне реально сделать (только уберите в тыл Catapult Trireme, чтобы корабль ненароком не попал по своим). Два работника быстро строят башню; перед ней вы выстраиваете гоплитов, за ними - лучников, за башней - магов. Всем им вы отдаете приказ стоять не сходя с места. Одна катапульта остается стоять около башни, другая отправляется, как это ни парадоксально звучит, в разведку. Как только катапульта обнаруживает вражеские постройки, она должна их в правильном порядке уничтожать. Приоритет такой: сначала башни, затем военные сооружения, потом все остальное. Как только показываются вражеские солдаты, немедля отправляйте катапульту в тыл к башне и дожидайтесь их там. Вражеских юнитов советую постараться не уничтожать, а переманить магами на свою сторону. Таким образом, ваша армия будет постоянно пополняться за счет противника. Как только один из ваших юнитов повреждается, не мешкая лечите его магами. Когда катапульта будет уничтожать вражеские постройки на таком расстоянии от башни, что она не будет успевать доехать обратно неповрежденной, постройте еще одну башню рядом с вражескими зданиями, переместив все свои юниты к ней в уже указанном порядке. Единственная опасность, возникающая при такой тактике, - появление вражеской катапульты. В этом случае вам нужно быстро объединить усилия обоих своих катапульт и во время того, как по ним стреляют, лечить их обоих магами. Эта тактика при удачном стечении обстоятельств позволит вам уничтожить базу врага без потерь и даже с захваченными у него юнитами. При сильном сопротивлении врага просто увеличьте количество своих юнитов.

Данная тактика ни в коем случае не является единственным вариантом уничтожения базы противника и представлена здесь только в качестве примера разумного использования военных ресурсов. Более того, у нее существуют свои недостатки. Например, для проведения в жизнь этой тактики требуется сравнительно много времени. Может показаться странным, что я использую так мало юнитов, но в такой игре следует идти по пути наименьшего сопротивления - слишком много боевых единиц будут только мешать грамотной атаке. С другой стороны, выиграть можно вообще без юнитов. Обнес базу вокруг стеной, понаставил башен, построил Чудо в самом темном углу, и жди 2000 лет... Тоже крайне увлекательное занятие...

Команда разработчиков AGE of EMPIRES

ОСОБЕННОСТИ НАЦИЙ

Ассирийцы (Assyrian): скорость стрельбы всех типов лучников больше на 40%, скорость работы крестьян больше на 30%

Вавилоняне (Babylonian): стены и башни выдерживают ударов в два раза больше, скорость воздействия колдовства мага при лечении больше на 30 %, скорость добычи камней больше на 30%

Чозен (Choson): жизнь легионеров и пехотинцев с мечами больше на 80 ед., дальность стрельбы башни на 2 ед. больше, стоимость производства мага меньше на 30%

Египтяне (Egyptian): скорость добычи золота больше на 20%, жизнь колесницы и колесницы с лучниками больше на 33%, дальность воздействия магом больше на 3 ед.

Греки (Greek): военные корабли на 30% быстрее, тяжелая пехота быстрее на 30%

Хиттайт (Hittite): катапульты, тяжелые катапульты в два раза больше выдерживают ударов, поражение противнику при стрельбе всех типов лучников больше на 1 ед., дальность стрельбы военных кораблей больше на 4 ед.

Миноан (Minoan): стоимость производства кораблей меньше на 30%, дальность стрельбы лучников с композитными луками больше на 2 ед., количество производства продуктов на ферме больше на 25%

Персы (Persian): скорость охоты больше на 30%, количество производства продуктов на ферме меньше на 30%, боевые слоны и лучники на слонах быстрее на 50%, скорость стрельбы кораблей-трирем больше на 50%

Феникийцы (Phoenician): стоимость производства боевых слонов и лучников на слонах меньше на 25%, скорость стрельбы трирем с катапультами и кораблей-джагернаутов больше на 65%

Шанг (Shang): стоимость производства крестьян меньше на 30%, стены выдерживают в два раза больше ударов

Самериане (Sumerian): жизнь крестьян больше на 15 ед., скорость стрельбы катапульт и тяжелых катапульт больше на 50%, количество производства продуктов на ферме больше в два раза

Ямато (Yamato): стоимость производства конных лучников, кавалерии, тяжелой кавалерии меньше на 25%, скорость крестьян больше на 30%, корабли крепче на 30 ед.

48 часов

"48 ЧАСОВ" ПРЕДЛАГАЕТ В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ:

ПОСЕТИТЕ НАШИ ФИРМЕННЫЕ МАГАЗИНЫ:

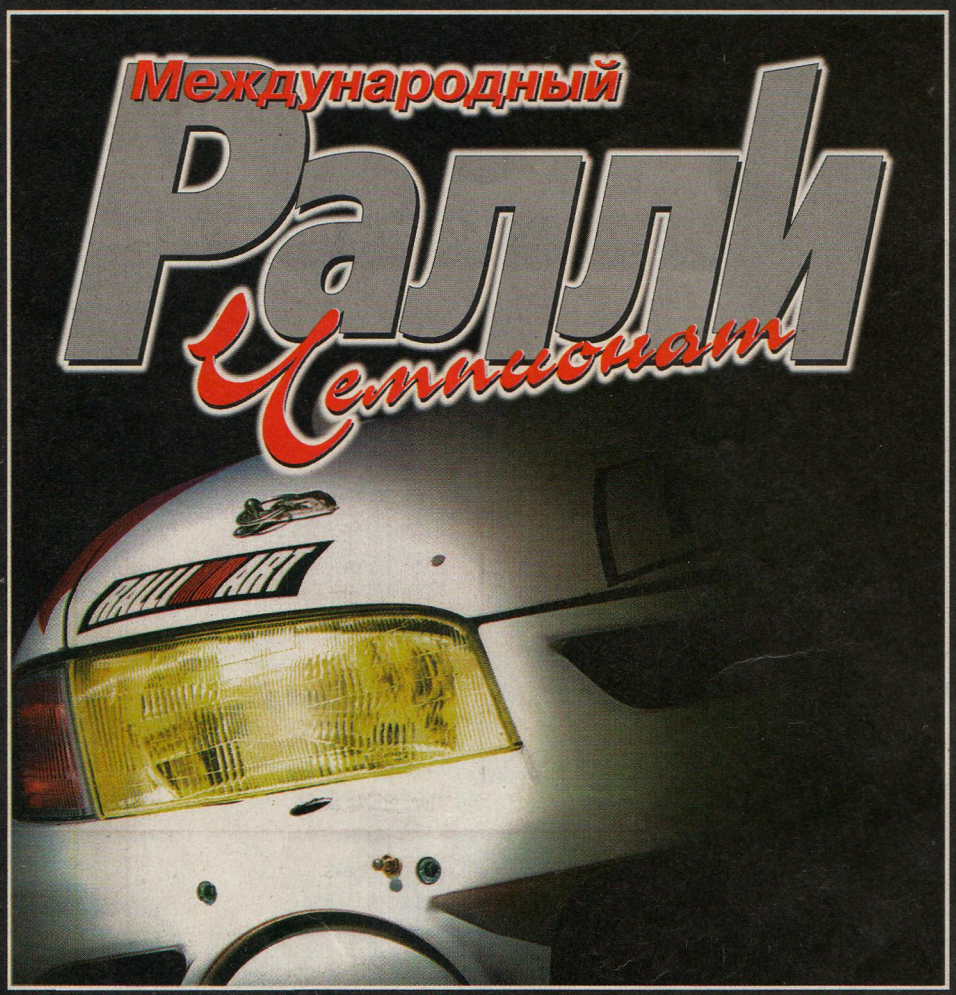
НЕВСКИЙ ПР.132
ТЕЛ: (812) 277-29-27

Б. КОНЮШЕННАЯ Д.12
МАГАЗИН "PANASONIC"
ТЕЛ: (812) 311-19-47

ПР.ПРОСВЕЩЕНИЯ 87
ТЕЛ: (812) 530-57-10

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

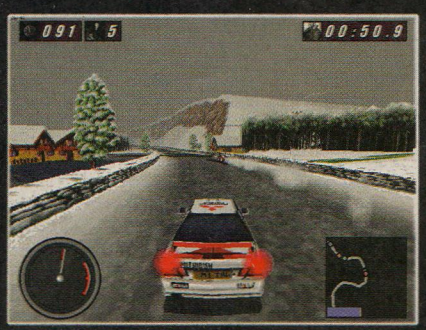
ПРИ ПОКУПКЕ ТОВАРОВ НА СУММУ БОЛЕЕ 200 Т.Р. ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ В ПОДАРОК ВИДЕОКАССЕТУ ИЛИ ЖУРНА



DOKA

Europress

103482, Москва, Зеленоград, корп. 360,
тел. (095) 536-4020, (095) 536-4652, Факс: (095) 536-5887
E-mail:doka@doka.ru
HTTP://WWW.DOKA.RU



Сергей АМИРДЖАНОВ

TOTAL ANNIHILATION

Советы по прохождению

И так, уважаемые студенты, вы наконец добрались до нашего учебно-тактического заведения. Прежде всего хочу сказать, что несмотря на уже несомненно крайне богатый опыт в тактике командования вооруженными силами думаю, что в **Total Annihilation** вам все равно придется всему учиться заново. Забудьте все уроки (или большинство из них), которые вы усвоили в яслях Dune2, в детском саду Command&Conquer и в школе WarCraft. Теперь вы из этого выросли. Total Annihilation – вот то, что привело вас сюда, игра предстоит жесткая, сложная, но крайне интересная.

А теперь познакомимся с нашими специалистами, которые намерены посвятить вас во все тонкости стратегии нашей жизни. Некоторые начальные сведения о **TA** вам даст Соловей Динамитович Киллерский – наша гордость, человек, посвятивший себя и свою нелегкую жизнь теории игры в **TA**, никогда, правда, не занимаясь практикой. Соловей Динамитович считает, что он прекрасно может обходиться без всяких практических навыков, к тому же он не слишком уверенно чувствует себя за компьютерной клавиатурой и слово QWERTY печатает почти час. Самое удивительное, он действительно отличный специалист в своей области.

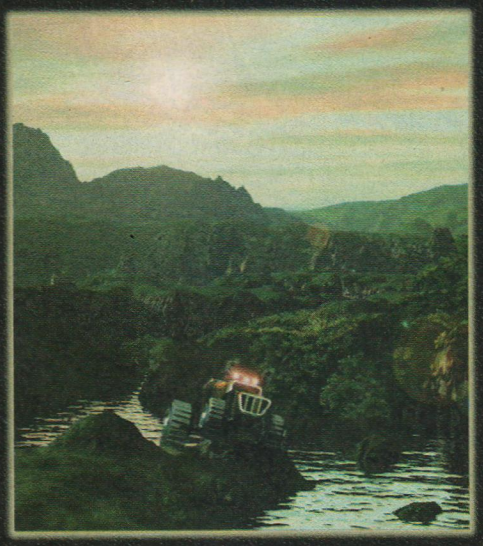
Второй наш преподаватель – большой почитатель «войны на территории противника», генерал-прапорщик Вперед Антонович Назад. Стоит только ему издать свой боевой призыв к атаке, как с места в направлении, противоположном базе противника, бегут не только солдаты и танки, но и целые здания.

Еще один большой спец посвятит вас во все нюансы оборонной тактики. А что еще может быть важнее правильной расстановки пушек? Профессор Стрельников-Расстрельников поможет в этом разобраться.

Ну и в самом конце нашего курса вы познакомитесь со звездой академии – вечной студенткой-хулиганкой Таней, которая способна буквально на любые, самые непредсказуемые действия в мультиплейерной игре. Она расскажет о многом: как делать подлости, пакости, мерзости, наглости, страшности, кошмарности, странности, жуткости и так далее. Ну что ж, приступим к занятиям.

Лекция 1. Соловей Динамитович Киллярский

В **Total Annihilation,** как и во всякой другой науке, существуют основные положения, из которых вытекает множество следствий. Возьмем, к примеру, схему постройки базы и развития военной техники. Как постройки, так и сами юниты в игре могут быть



отнесены к разным техническим уровням. В самом начале миссии вам, как правило, доступны только строения первого уровня (все это может строить командир). Позже, после возведения завода для роботов или танков, становится доступным производство Строительной машины, которая уже может создавать здания второго уровня. В этот второй технический уровень входят новые постройки, более мощные, способные производить более совершенную технику. Все это касается не только наземных структур и войск, но также морских и воздушных сил.

Структуры еще более совершенные, типа фабрики по производству атомных бомб, могут быть построены только усовершенствованной Строительной машиной. Вся эта система очень напоминает схему upgrade'ов в WarCraft, однако в **TA** здания не меняются и никогда не приобретают новых свойств становятся доступны только все более совершенные (и значительно более дорогие) постройки. «Что из этого следует?» – спросите вы. А я отвечу: это кардинальным образом меняет всю стратегию в игре. Если бы, к примеру, все здания были бы доступны с самого начала миссии, то вы даже времени не потратили бы на возведение примитивных структур. А так придется каждый раз осваивать технологию с нуля.

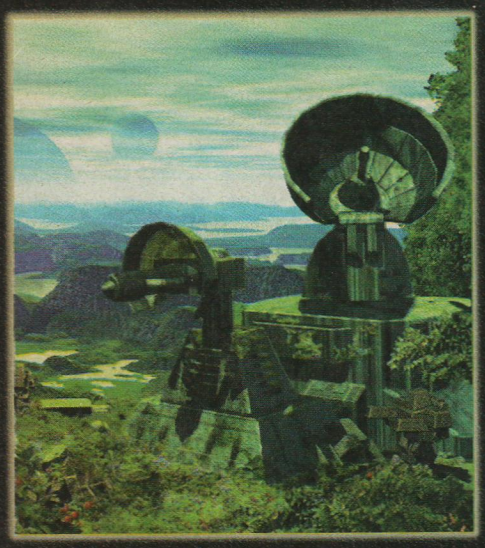
Ресурсы, как вам наверняка известно, – крайне полезная, так сказать, вещь. А в **TA** их два вида - энергия и металл. Из этих материальных ценностей и можно создавать боевой потенциал. Любое здание и абсолютно любой юнит требует для своей постройки некоторое количество того или иного ресурса (как правило, обоих сразу). Мир **TA** находится на крайне высокой ступени научного и технологического развития, поэтому довольно-таки легко при помощи нанотехнологий осуществлять превращение энергии в самый настоящий металл. К сожалению, обратных процессов ученые пока осуществить не могут, но это не мешает, ведь, как правило, энергию добывать значительно легче. Добыча этих важнейших компонентов благосостояния может выполняться следующими структурами:

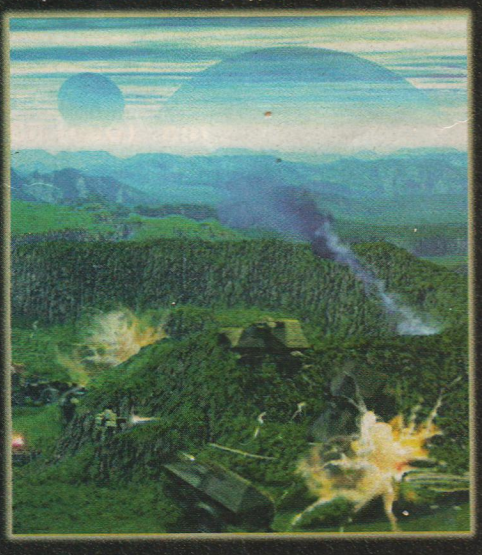
1. Metal extractor – добывает чистый металл прямо из недр земли (конкретно той территории, на которой он стоит). Некоторая проблема состоит лишь в том, что стоять он может далеко не на любом месте, а только там, где протоки металлических жил выходят на поверхность. Скорость добычи крайне невысока, однако на начальном этапе данная конструкция представляется наиболее разумным вариантом для добычи металла. Требует очень тщательной охраны, так как имеет весьма невысокую прочность.

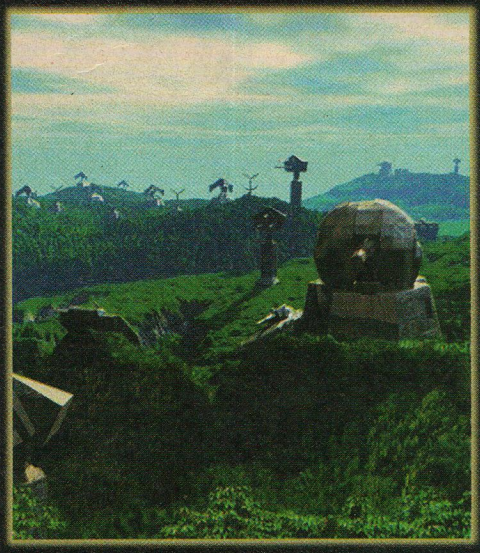
2. Metal Maker – производит металл из энергетических ресурсов. Процесс этот довольно сложен и трудоемок и к тому же ресурсоемок. Для производства одной условной единицы металла требуется в шестьдесят раз больше энергии. В случае, если преобразование большого количества энергии будет пагубно сказываться на количестве хранимой вами энергии, эту установку рекомендуется выключить.

3. Moho Mine – специальная усовершенствованная установка для добычи металла. Способна увеличить производство ресурса в отдельных случаях в 6 раз. Также обладает довольно крепкой броней, поэтому может довольно долго (но все же не слишком долго) противостоять вражескому огню. Строительство данной структуры может оказаться крайне полезным, особенно при дефиците месторождений металла. Основные недостатки данной постройки связаны с ее технологической сложностью. Это строение третьего уровня (внесено в списки повышенной секретности) и поэтому требует для постройки значительное количества ресурсов и времени.

4. Из установок, производящих энергию, **Solar Collector** является самой простой и дешевой. Собирает электроэнергию с помощью солнечных батарей, раскладывающихся по периметру станции. Характеризуется неизменной подачей электроэнергии в количестве 20 в условную единицу времени. Способна обеспечить достаточным для начала игры количеством энергии, однако в процессе развития технологии количества этого ресурса, предоставляемого





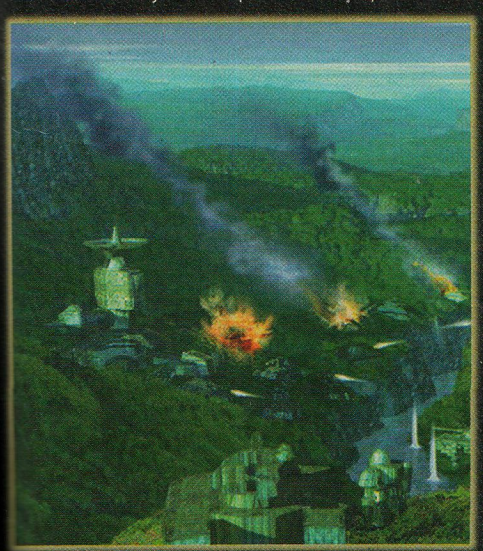


Solar Collector, становится недостаточно. На начальном этапе наука рекомендует устанавливать от пяти до десяти таких структур.

5. Wind Generator. Еще одним способом добычи энергии является выработка ее с помощью ветряков – огромных пропеллеров, движимых силой ветра. Данный метод довольно эффективен и дешев, однако находится в сильной зависимости от обстоятельств. Ветер может часто меняться – усиливаться или же стихать, – так что ветряки – довольно нестабильный источник. О скорости добычи вы можете легко судить по вращению ветряка.

6. Geothermal Power Plant – подземные энергетические источники могут дать значительное количество ресурсов в том случае, если в месте разлома земной коры (как правило, в таких местах из трещины идет пар) вы установите электростанцию, работающую с геотермальными источниками энергии. Постройка доступна только по достижении второго технологического уровня.

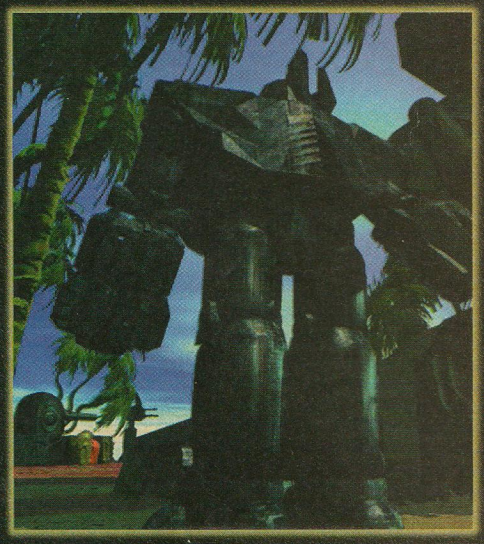
7. Fushion Power Plant. Самая эффективная конструкция, способная добывать значительные количества энергии за короткий срок. В числовом эквиваленте это равняется 1000 единиц энергии за единицу времени. Данное строение довольно тяжело построить, так как оно требует для постройки более 30000 единиц энергии и 5000 – металла. К тому же постройка принадлежит к третьему технологическому уровню. Однако обзавестись ею безусловно стоит, так как буквально две-три таких конструкции способны полностью удовлетворить ваши потребности в энергетических ресурсах. Не стану распространяться о том, каким образом эти ресурсы вам лучше тратить – об этом вам поведают мои коллеги, – однако замечу, что правильная организация добычи и распределение – самый важный момент в игре. Вам также придется подумать и о том, какой модели развития ресурсной отрасли вы желаете последовать. Моделей таких две. Можно заниматься отдельно добычей металла и добычей энергии, строя шахты по всей карте и стараясь их охранять от всяческих посягательств со стороны противника. Другой же путь заключается в том, чтобы добывать только энергию (энергию добывать легче, т.к. вы практически не привязаны к одному месту) и потом необходимое ее количество преобразовывать в металл. Проблема состоит в том, что на начальном этапе игры первый путь значительно эффективнее, в дальнейшем же, уже после начала противоборства с компьютером, более рациональным представляется использование второй методики. В большой степени это зависит и от тактики, которую вы решили выбрать для боевых действий, что диктуется третьим следствием Закона о соотношении наступательной и оборонительной тактики, которое гласит: «Если в процессе тактических сопоставлений перевес по второй доминанте склонится к атакующей тактике, то вероятность захвата металлических рудников возрастает. В противном же случае при выборе оборонительных действий более эффективным оказывается производство ресурсов в тылу.» Первый способ более рискованный, однако может принести большую прибыль (не случайно искусственный интеллект постоянно стремится следовать данной модели). Лекцию на этом придется закончить, так как ректор уже заметил первых спящих в аудитории. Спасибо за внимание.



Лекция 2. Генерал-прапорщик в отставке Вперед Антонович Назад.

Мне неизвестно, что вам тут сказал предыдущий лектор, но я точно знаю, что все это полная ерунда. Здесь мы находимся чтобы получить практические навыки по осуществлению сложнейших маневров, придуманных самым профессиональным аннигилятором данной бездарной планетенки, то есть мной. Вот для чего мы находимся здесь – чтобы научиться находить правильные решения в ходе битвы. А чтобы этому вас научить, я здесь и нахожусь. Вопросы есть? Они должны обязательно возникать в разных частях нашей беседы, потому что иначе я не могу понять, где вы вообще находитесь. Но хватит вам тут болтать – пора переходить к делу.

Моя армия в **TA** бывает разная, так как существуют две враждебно настроенные друг к другу стороны, обладающие почти одинаковыми... этими самыми... технологиями. Но военные части у них разными бывают и делятся они на четыре основных вида. Первый – это роботы, которые, значит, могут быть произведены на фабрике для роботов. Из их бойцовских навыков можно выделить умение быстро передвигаться по пересеченной местности и уклоняться от выстрелов, произведенных из оружия противника. Не стоит вам, студенты, путать роботов с солдатами из похожих на **TA** игр, где после того как становится доступно производство танков, солдаты становятся не нужны. Они здесь не такие, потому что они здесь равносильны и равноценны танкам, но отличаются от них по некоторым параметрам. Танки, например, как правило, очень медлительны и значит они могут быть легко уничтожены, но зато у них чуть крепче броня и больше ударная сила. Роботов можно производить на двух фабриках (первого и второго уровня), и я ознакомлю вас с некоторыми экземплярами этой продукции. Для ARM (аналог у Core при наличии оного указывается в скобках)



Первый уровень

PEEWEE (A.K) – робот этот может видеть дальше, чем многие другие, что дает возможность использовать его как шпиона. Оружие слабое, кроме разведки ни на что не годится.

HAMMER (THUD) – очень средняя во всех отношениях конструкция, которая оснащена оружием, способным стрелять не только по прямой, но и через холмы и возвышенности.

ROCKO (STORM) – довольно дальнобойный и слабый робот, снабженный ракетной пушкой, которая поражает цель на большом расстоянии

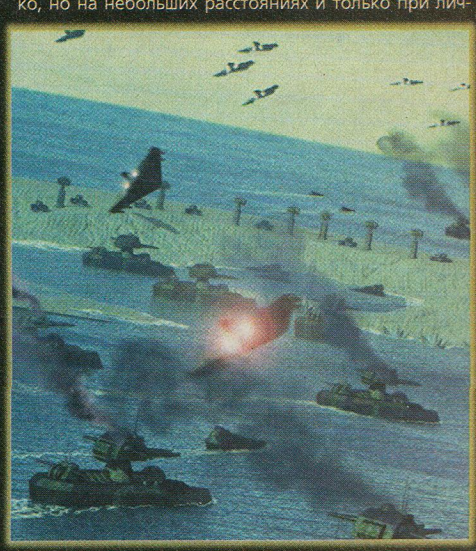
JETHRO (CRASHER) – этот робот может служить хорошим подспорьем в борьбе с летучими истребителями и бомбардировщиками. Их он сбивает специальными ракетами. Полезен при охране базы при условии высокой активности ВВС противника.

Второй уровень

ZIPPER – этот робот является самым лучшим разведчиком и даже при желании может стать хорошим террористом. Он очень и очень быстр и к тому же снабжен неслабой лазерной пушкой.

FIDO (THE CAN) – этого робота можно легко спутать с настоящей пушкой, только двигающейся. Его очень многомиллиметровое оружие стреляет по прямой и уничтожает все, что угодно.

ZEUS – робот, названный именем одного из героев древней мифологии из-за сходства видов оружия. Его пушка-молния может покарать очень жестоко, но на небольших расстояниях и только при лич-



ной встрече лицом к лицу.

INVADER (ROACH) – бомба на ножках, тихонечко подкрадывается к Противнику… и все. Ему конец. Это моя любимая игрушка, уничтожает все вокруг на довольно приличном радиусе.

ERASER (SPECTRE) – у этого робота нет оружия, но он может скрыть своих друзей от вражеских частей с помощью специального поля.

(PYRO) – робот, доступный только силам Core , вооруженный огнеметом, достаточно сильным, чтобы наносить повреждения нескольким вражеским юнитам одновременно.

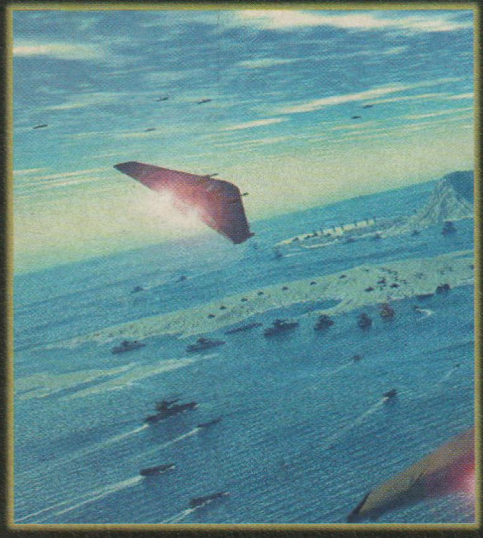
Как видите, с роботами дела у ARM обстоят значительно лучше, по крайней мере, выбор значительно шире. Но вот насчет танков Core совсем не проигрывает противнику.

Танки Core (в скобках танки ARM)

Первый уровень

WEASEL (JEFFY) – эта шустрая машинка может соперничать (с заметным успехом) с разведчиками ARM, так как может очень быстро и эффективно производить разведывательные действия на вражеской территории. Небеззащитна, однако вооружена слабо.

INSTIGATOR – самый простой танк с обыкновенным лазером и стандартной броней в комплекте. В процессе игры по достижении следующего технологического уровня должен быть полностью исключен из вооружения армии.



SLASHER (SAMSON) – противовоздушная оборона значительно окрепнет с приобретением этого танка. Мощные самонаводящиеся ракеты помогут вам справиться с любой воздушной агрессией.

RAIDER (STUMPY) – основная особенность этого танка – его плазменная пушка, с помощью которой он может на приличном расстоянии уничтожать крупные цели. Средней степени броня не позволяет танку выигрывать в забегах на длинные дистанции, но и не делает его беззащитным.

(FLASH) – недорогой легкий танк, вооруженный двумя ракетными установками, хорошо подходит для сопровождения своих более тяжелых собратьев, у которых нет времени на уничтожение маленьких роботов или танков.

Второй уровень

PILLAGER (LUGER) – мобильная артиллерийская установка, стреляет в любом направлении очень разрушительной взрывчаткой. Как водится, на близком расстоянии действует значительно менее эффективно, чем на большом.

REAPER (BULLDOG) – самый основной танк на боевом поле. Снабжен тройным слоем брони, довольно тяжел, плохо забирается на холмы, но по огневой мощи очень и очень силен. Может стрелять двумя зарядами сразу ввиду наличия двух дул.

CROCK (TRITON) – танк-амфибия, способный путешествовать не только по земле и возвышенностям, но и по дну моря. Крайне эффективен при атаке на противника, находящегося за водной преградой.

DIPLOMAT (MERL) – очень далеко стреляющая ракета – вот главное достоинство этой установки. Дальность стрельбы превышает радиус действия большинства стационарных пушек, поэтому для взятия баз данный юнит необходим.

INFORMER (SEER) – радарная установка, но только на колесах. Если ваша армия собралась в дальний поход и не хочет оказаться застигнутой противником врасплох, данная машина очень поможет.

DELETER (JAMMER) – а вот эта конструкция, напротив, заглушает сигналы вражеского радара, не позволяя противнику ничего увидеть вне пределов зрения его собственных юнитов.

GOLIATH – мамонт. Нет ничего, что бы могло остановить этого монстра. Пять-десять таких экземпляров расправятся с любой наземной армией противника. Но за огневую мощь эти танки расплачиваются очень большой неповоротливостью и медлительностью. Если на карте много лесов, холмов и прочих выделяющихся предметов, этот танк лучше не использовать, так как его в таких дебрях очень легко уничтожить.

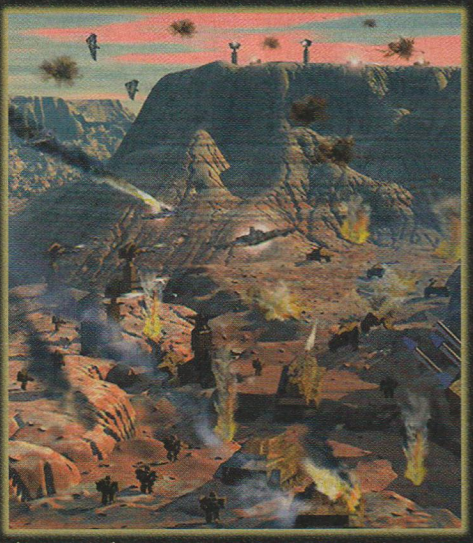
(SPEEDER) – многолапчатый механический паук, способный очень быстро передвигаться и парализовать жертву специальными лазерными зарядами. Убить никого не может, поэтому эффективен только в сопровождении другой боевой техники. Довольно бесполезная, но оригинальная машина.

В **TA** контроль над морскими территориями означает фактически и контроль за всеми землями, так как именно корабли (тяжелые или легкие) способны стрелять дальше всех и сильнее всех. Нередки случаи, когда битвы противников происходят вообще без их присутствия на одном экране, так как дальность стрельбы боевых кораблей в отдельных случаях достигает и трех, и пяти экранов. На море отличия между противниками проявляются меньше всего и их корабли практически одинаковы.

Морские силы ARM (Core)

Первый уровень

SKEETER (SEARCHER) – быстрый катер, который может не только успешно разведывать территорию



(акваторию), но и защищаться от воздушных налетов благодаря встроенной ракетной пушке.

CRUSADER (ENFORCER) – этот корабль предназначен для охоты на подводные лодки, для чего он снабжен специальным радаром, улавливающим малейшие шумы под водой. А для уничтожения обнаруженной подлодки он использует ракеты.

LURKER (SNAKE) – подводная лодка, которая невидима для большинства больших кораблей и наземных структур, благодаря чему может эффективно атаковать крупные военные суда своими торпедами.

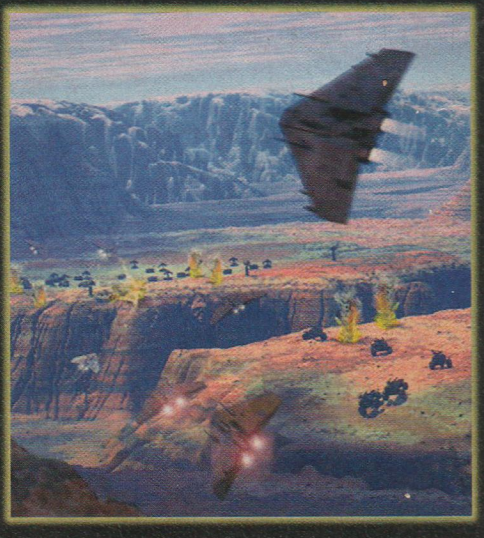
HULK (ENVOY) – транспорт для перевоза наземных юнитов через водные преграды. Может взять на борт до шести единиц техники. Снабжен специальным механизмом для погрузки и выгрузки техники в виде огромной телескопической стрелы, что позволяет ему выгружать технику даже не пришвартовавшись полностью к берегу.

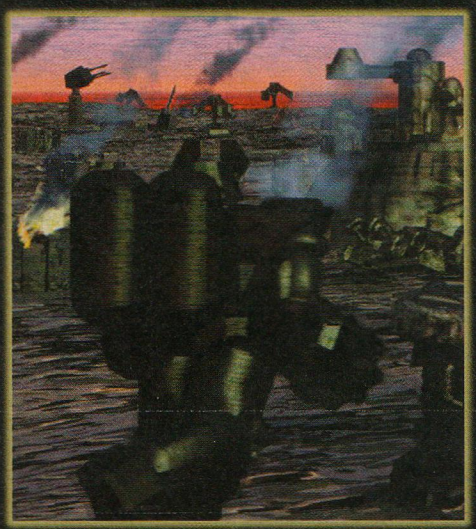
Второй уровень

PIRANHA (SHARK) – эта подводная лодка предназначена специально для охоты на собственные аналоги, для чего имеет самый мощный сонорный радар и специальные торпеды, которые, правда, не очень эффективны против наводных судов.

RANGER (HYDRA) – тяжелый корабль для уничтожения авиации. Две дополнительные тяжелые пушки делают его довольно мощным боевым кораблем, способным поражать и нелетающие цели.

CONQUEROR (EXECUTIONEER) – очень крупный корабль с самым большим радиусом поражения сре-





ди всех юнитов в игре. Снабжен специальными ракетами для подводной стрельбы, так что небеззащитен перед подводными лодками, но только в случае, если может их видеть.

MILLENIUM (WARLORD) – этот корабль является самым мощным среди своих собратьев. Ему не может противостоять ни один из кораблей, кроме подводных лодок, которые могут его беспрепятственно атаковать. Также беззащитен перед авиацией. Но мощность стрельбы беспрецедентна.

COLOSSUS (HIVE) – авианосец, который может чинить до двух самолетов одновременно. Также на борту находится радар и небольшая электростанция, вырабатывающая энергию.

А авиации сторон также практически равны. Самолеты в **TA** используются очень часто и их эксплуатация вполне оправдана, так как они могут наиболее быстро и довольно качественно осуществить любой налет. Основная проблема с ними заключается в том, что в случае потери вашего личного контроля за выбором целей самолет будет сам выбирать, чем ему заняться, а потом вообще будет очень сложно заставить его что-либо сделать (трудно попасть мышкой по быстро движущейся мишени). Вот список авиации:

Самолеты Core (ARM)

Первый уровень

FINK (PEEPER) – этот самолет отлично справляется с разведывательной деятельностью. Однако ввиду отсутствия оружия не способен нанести противнику никаких повреждений, даже если и обнаружит его.

AVENGER (FREEDOM FIGHTER) – очень быстрый истребитель-перехватчик, который предназначен для боев в воздухе против других самолетов. Самое лучшее применение заключается в его патрулировании важных для вас мест на базе или около базы. Высокая скорость позволяет истребителю патрулировать большие расстояния.

SHADOW (THUNDER) - базовый бомбардировщик, сбрасывает снаряды кучкой в направлении своей цели. Точно попадает, как правило, случайно. Чтобы его эффективность была наивысшей, необходимо атаковать большие скопления техники или крупные юниты или здания.

VALKYRIE (ATLAS) – транспорт, который может поднять в воздух любой наземный юнит и перевезти его куда угодно. Естественно, оружия у этого самолета никакого нет, и перевозить ценные грузы довольно опасно.

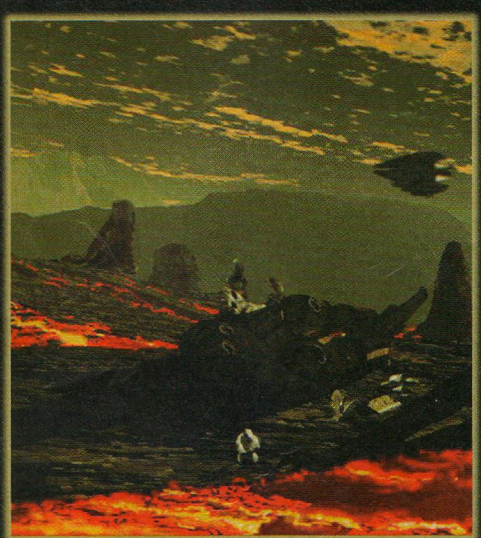
Второй уровень

RAPIER – этакая летучая крепость, которая может стрелять очень мощными ракетами по любым вражеским подразделениям или постройкам. Сильная броня позволяет этому самолету не очень-то беспокоиться за свое здоровье.

VAMP (HAWK) – данная модель выполнена с применением специальной стелс-технологии, поэтому самолет совершенно не виден на вражеском радаре. Атакует только воздушные цели.

HURRICANE (PHOENIX) – бомбардировщик с более мощным боекомплектом, чем у базовой модели, да еще и с двумя лазерными пушками для противостояния атакующим его истребителям.

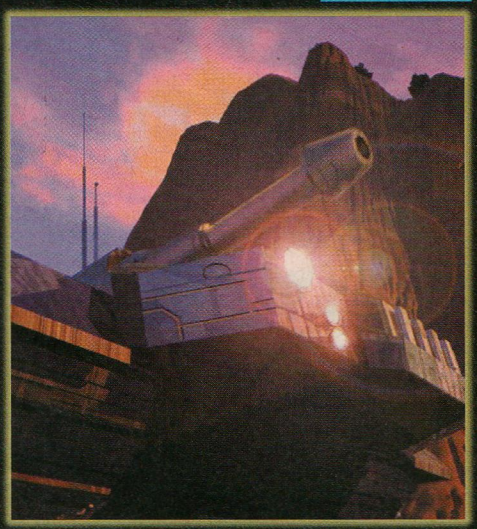
TITAN (LANCET) – тяжелый бомбардировщик,



снабженный торпедами для поражения подводных лодок и крупных кораблей. К сожалению, торпеды плохо наводятся на цель и попасть им удается нечасто, однако ущерб такое попадание, как правило, наносит смертельный.

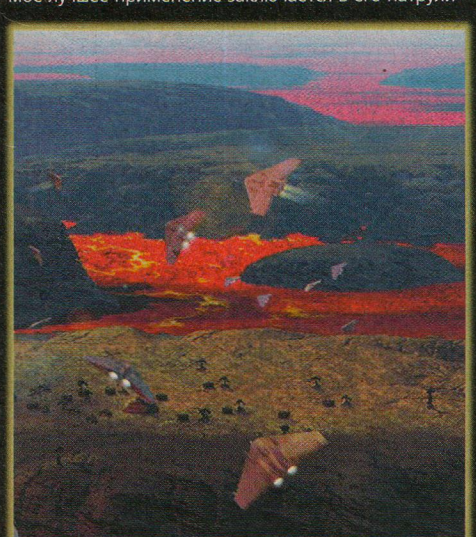
(BRAWLER) – доступный только для ARM истребитель, способен зависать над зданиями или юнитами врага на манер вертолета и поливать его сверху не очень мощным огнем. По прошествии некоторого времени, конечно, враг будет уничтожен, так что данный самолет крайне опасен. Однако как раз этот тип авиационной техники и является наиболее уязвимым для всех видов оборонительных сооружений, даже для примитивных медлительных лазерных пушек. А все оттого, что во время атаки этот истребитель просто стоит на одном месте, пусть и находясь в это время в воздухе.

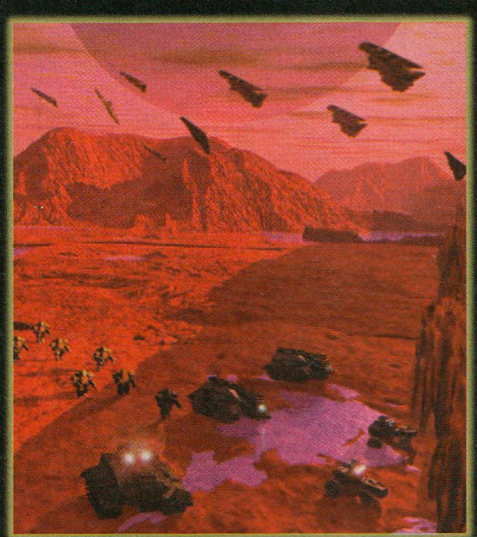
При атаке вражеских сил очень важно правильно скоординировать войска, расположить их в определенной последовательности. Крайне неплохо было бы, если бы перед началом атаки ваши истребители попытались нанести удар по позициям противника, что вызвало бы пусть и не разрушение обороны, но многочисленные перемещения его войск, создавая тем самым удачный момент для атаки. Также крайне эффективна тактика заманивания в ловушку, когда перед боем ваши войска выстраиваются в идеальную линию перед базой врага и небольшой отряд,

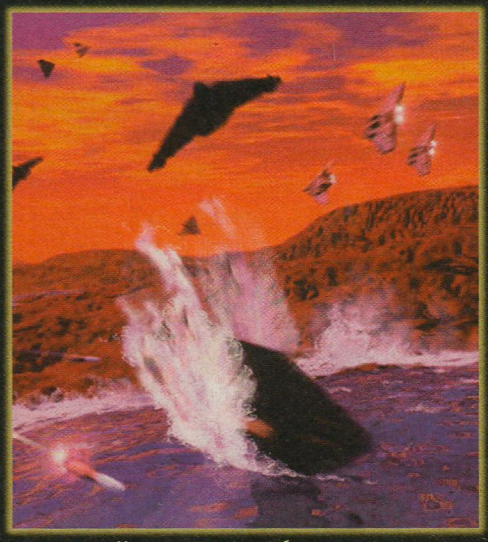


жертвуя собой, идет вперед. Даже если этот отряд будет полностью уничтожен, противник постарается двинуть свои войска в место предполагаемого расположения вашей базы (видимо, думает, что атака захлебнулась), и вот как раз на этом пути его армию неожиданно атакуют ваши отряды (обязательно снабженные средствами для глушения сигналов вражеского радара). Что касается битв на холмах и возвышенностях, то необходимо всегда учитывать специфику юнитов, некоторые из которых вообще могут стрелять только прямо или только под определенным углом. На холме лучше всего почувствуют себя юниты с ракетными пушками и плазменными орудиями. Лучше всего возвышенности подходят для установки оборонительных сооружений, причем даже во время боя какие-нибудь башни могут серьезно облегчить вам труд и уменьшить потери, так что если поле боя предположительно сохранится таковым на длительный период, то разумно построить на нем (в высоких местах) пушку-другую.

Никогда не ставьте танкам линию поведения «manuver», которая предусмотрена по умолчанию. Дело в том, что в этом случае танки будут больше времени тратить на увертывание от снарядов (что им все равно не удастся в большой битве), чем на собственно стрельбу. Также они в процессе своих «танцев» могут помешать и другим юнитам и вообще устроить на поле боя абсолютный бардак, результатом которого , скорее всего, станет ваше поражение. Вообще, основой тактики атаки в **TA** является необходимость по крайней мере двукратного превосходства в технике над противником, так как при подходе к месту сражения некоторая часть вашего войска обязательно будет уничтожена и останется на поле боя в виде металлических скелетов, мешая проехать другим вашим юнитам, делая их положение еще более



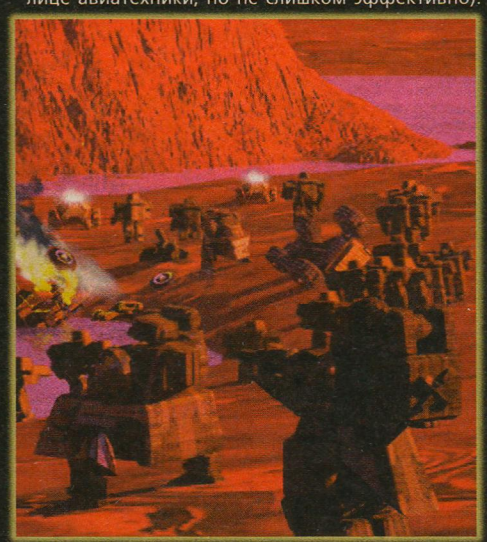




сложным. Что же касается роботов, то им легче уворачиваться от летящих в них снарядов, но все равно они могут нарушить строй и помешать своим соседям. При этом чем холмистее территория, тем сложнее вам управлять своей армией, которая от этого станет значительно медленнее передвигаться и вообще покажется крайне неуклюжей.

Лекция 3. Проф. Стрельников- Расстрельников

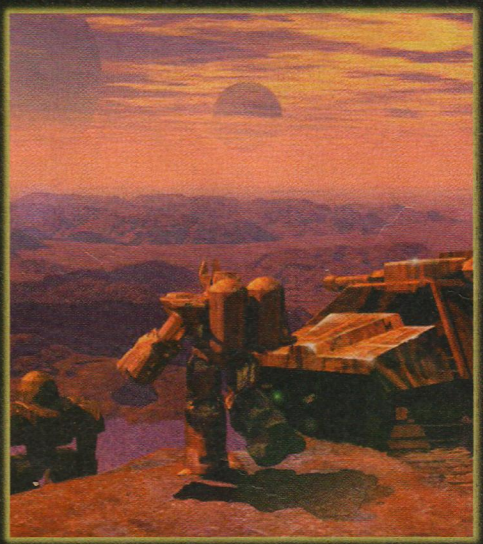
Оборона – ключ к вашему успеху. Можно без всяких проблем отсидеться за линией пушек и орудийных башен, готовя грандиозное танковое наступление, которое, в конечном счете, покончит раз и навсегда со всей армией противника. Нет на свете ничего прекраснее пушек – лазерных, ракетных, плазменных, ядерных. И самое приятное в том, что все эти пушки вы можете построить в **ТА.** Нигде я еще не видел такого разнообразия в пушках, и каждая из них служит своей цели, наиболее эффективно действуя только против определенных родов техники. А достичь совершенства, чтобы ваш орудийный организм работал слаженно и четко, как настоящий механизм, очень сложно. Но я постараюсь в этом помочь. Итак, какими же средствами обороны мы располагаем? Для каждой из сторон они абсолютно одинаковы, поэтому классифицировать их я буду просто по типу поражающего воздействия. На первом технологическом уровне доступно только одно оборонительное сооружение – легкая лазерная башня, далеко не самый лучший вариант для охраны своих рубежей. Однако и она кое-что может. Будучи установлена рядом с Metal Extractor, если тот не находится на территории базы, эта пушка вполне может охранять его от всяких случайных посягательств (даже в лице авиатехники, но не слишком эффективно).



Так как «добыватель металла» не очень прочен, то вы в любом случае не сможете успеть подвести свои силы в случае нападения на него, так что недорогая и простенькая башенка в данном случае очень поможет. К тому же она доступна для постройки прямо с самого начала игры.

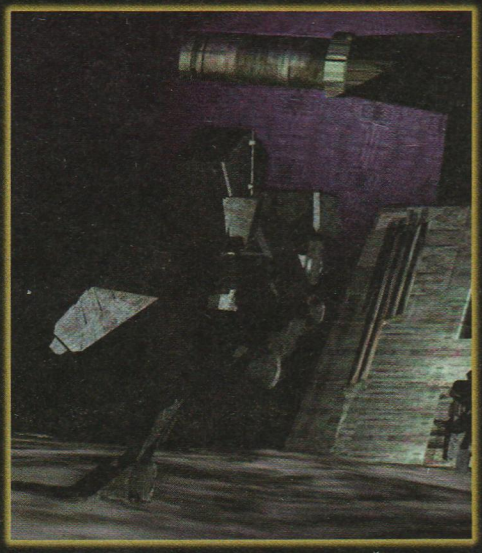
Среди средств обороны второго уровня выбор уже весьма значительный. Фактически с помощью этих орудий вы сможете полностью обустроить вашу базу, да так, что она станет абсолютно неприступной. Для того чтобы поскорее защитить себя, необходимо прямо сразу (после постройки пары электростанций и пары установок по добыче металла) возвести фабрику по производству танков или роботов, после чего немедленно построить строительный аппарат, который уже способен создавать структуры второго уровня. Итак, что же выбрать для обороны?

Прежде всего, это тяжелые плазменные пушки, являющиеся самым, пожалуй, эффективным оружием, способным поражать цели на сверхбольших расстояниях. Но они очень дороги и часто промахиваются, так как снаряды слишком медленно летят над землей. К тому же в очень холмистой местности они становятся менее эффективны, так как за каждым холмом появляются «слепые пятна» – места, в которые пушка попасть не может. Для прикрытия подступов к базе на небольших расстояниях, а также для защиты ее от авиационных налетов требуется постройка



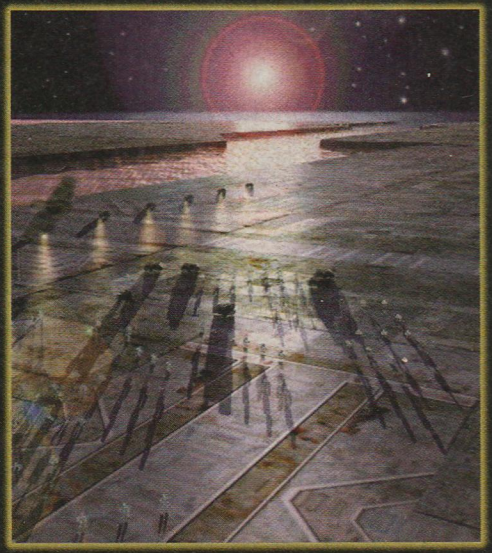
других сооружений, например, усовершенствованной лазерной пушки (стреляет тремя лазерами у Core и двумя, но чуть мощнее, у ARM), которая просто и непринужденно расправляется с любой техникой (кроме самолетов) в пределах почти целого экрана (плазменная пушка стреляет экрана на 3-4). У лазеров также имеются недостатки: во-первых, дальность их стрельбы не слишком велика, во-вторых, им слишком редко удается расправляться с самолетами, так как поворачиваются пушки не очень быстро. Для борьбы с авиацией используются легкие ракетные башни, стреляющие самонаводящимися снарядами, которые могут лететь и поражать цель по совершенно любой траектории. Однако степень повреждения, наносимая ракетой достаточна для самолета, но слишком мала, чтобы уничтожить, к примеру, танк, а дальность стрельбы также не очень впечатляет. Ракетные пушки дешевы и строятся быстро, так же быстро разрушаясь от одного-двух попаданий. Требуют тщательной охраны или прикрытия.

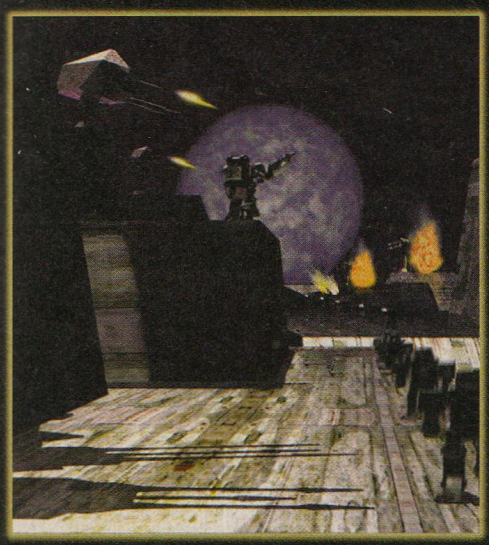
Разумеется, для наиболее качественной обороны необходимо использовать все. Но в каком соотношении и каком расположении? Лично я бы порекомендовал поставить две-три плазменных установки, три лазерных и четыре-пять ракетных, причем последние по всему периметру базы. Ес-



ли вы ждете нападения только с одной стороны, то этого будет вполне достаточно. Поставьте плазменные пушки немного сзади, чтобы в них не попадали случайные выстрелы, лазерные пушки разумно выставить чуть вперед, так как именно они будут справляться со всей техникой, почти дошедшей до базы. Ракетные башни ввиду их необычного предназначения следует расставить в тех местах, где наиболее возможно нападение вражеской авиации – около хранилищ энергии, металла, электростанций, фабрик. Лучше всего вообще окружить базу кольцом из 5-10 таких башен. Если база находится за холмом в углу карты, то это можно считать очень удачным местоположением. Если возможно, установите ваши пушки на возвышенность – тогда их меткость заметно возрастет. В противном же случае необходимо расставить пушки по обе стороны холма, а также непосредственно перед базой установить ракетные башни или же лазерную установку. Также возможно поставить плазменную пушку несколько в глубине базы, чтобы она могла атаковать прорвавшиеся сквозь загородительный огонь вражеские юниты. Поблизости от ваших оборонительных сооружений всегда должен находиться строительный юнит (лучше всего командир) для постоянного ремонта поврежденных башен.

В тактике противника предусмотрен определенный алгоритм: в случае если компьютер посчитает вашу оборону непробиваемой, он может двинуть на ваши оборонительные ряды армию со своим командиром во главе (он обязательно пойдет впереди). Уловка в том, что как только командир погибнет, произойдет взрыв, способный угробить половину сооружений вашей базы и уж конечно все пушки, которые стоят на самом



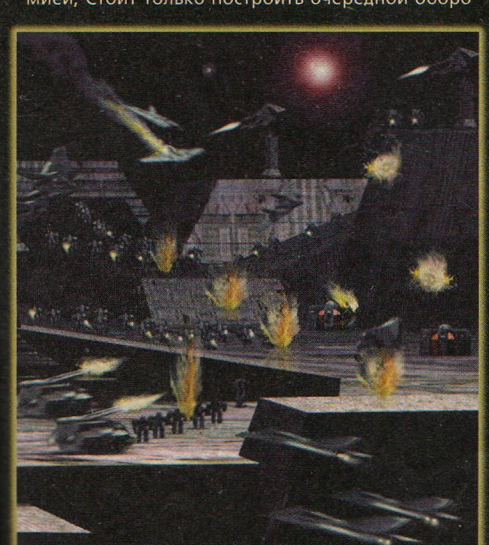


виду. Затем вы, оставшись без всех своих оборонных сооружений, просто погибнете, так как вражеская армия будет уже на подходе. Данная ситуация может произойти, правда, только в том случае, если перед началом игры было оговорено, что смерть командира не влечет за собой окончание уровня. Для того чтобы защитить себя от такого позорного проигрыша, необходимо построить резервную систему обороны так скоро, как только у вас появятся свободные оборотные средства. Эта система не обязательно должна быть такой же мощной, но все же достаточно сильной, чтобы некоторое время сдерживать натиск противника. Построить ее лучше всего в глубине базы, около основных структур, которые не должны быть уничтожены ни в каком случае (это может быть мощная электростанция, стартовая площадка для ядерных ракет или какой-нибудь завод).

Оборона на море не так разнообразна, так как там возможно защищаться только самими кораблями или же специальными постройками, запускающими в корабли или подлодки торпеды. Однако для того чтобы, например, заметить подлодки, необходимо из еще услышать (увидеть), для чего используются Sonar Station, которые позволяют заметить приближение подводной флотилии и открыть огонь.

Третий уровень оборонительных сооружений относится скорее к сооружениям атакующим: например, сверхдальнобойная плазменная пушка способна простреливать до десяти экранов территорий, разнося все, что окажется чужого в этом радиусе. Пушка эта – просто находка для придерживающихся оборонной тактики игроков, так как не обязывает вообще никуда ходить с армией, Стоит только построить очередной оборонительный пункт с этой «малюткой», как очередные вражеские постройки уже снесены с лица земли. Но будьте осторожны – эта пушка может подорвать ваш бюджет, так как она за один выстрел сжирает 1500 (у ARM) или 2000 (Core) единиц энергии. Второе же сооружение - энергетическая пушка – скорее, служит для того, чтобы стало приятнее лицезреть трупы врагов, когда она их уничтожает, как только они радостно приближаются к началу вашей базы.

Самое полезное из сооружений третьего уровня – это установка для производства и запуска ядерных ракет. Их можно сбить только специальной противоракетной башней, которую противник строит очень редко, а разрушения она приносит просто огромные. За один выстрел можно очистить целый экран от любых построек и вражеских юнитов. Беда в том, что производятся эти ракеты не так быстро, как хотелось бы, и энергии установка потребляет очень много (500-1000 единиц за условную секунду).



Лекция 4. Таня

Привет! Я расскажу вам, дорогие мои, как лучше всего испортить жизнь партнеру по многопользовательской игре. Способов существует масса, но расскажу я вам только несколько, потому что много секретов выдавать не люблю (боюсь, что меня когда-нибудь обыграют). Итак, что же лучше всего вытворять?

Можно выиграть быстро и весело, действительно с большим фейерверком. Но это можно правильно сделать только при игре вдвоем, открытой карте и возможности убивать командиров. Итак, стройте сразу же после начала игры любую постройку, завод, электростанцию или установку по добыче металла. И срочно идите к командиру противника. Он наверняка возводит кучу сооружений и вообще готовится развиваться. Поединок один на один обычно оканчивается смертью обоих командиров и грандиозным взрывом, уничтожающим всю базу этого глупого малого, претендовавшего на мировое господство. У него не осталось ни одного человека или постройки, а у вас еще есть то здание, которое было возведено в самом начале (помните?). Так вот – победа за вами. Но все это слишком скоро надоест, к тому же враг быстро обо всем догадается.

Крайне забавно можно поиграть с самолетами также в самом начале игры. Стройте немного ресурсодобывающих конструкций и сразу же аэропорт, производите бомбардировщики и попробуйте уничтожить что-нибудь из важнейших построек (а лучше командира, пока он еще не понастроил заводов). Вообще, доминировать в воздухе – это кое-что да значит. Лучше этого может быть только преобладание на море.

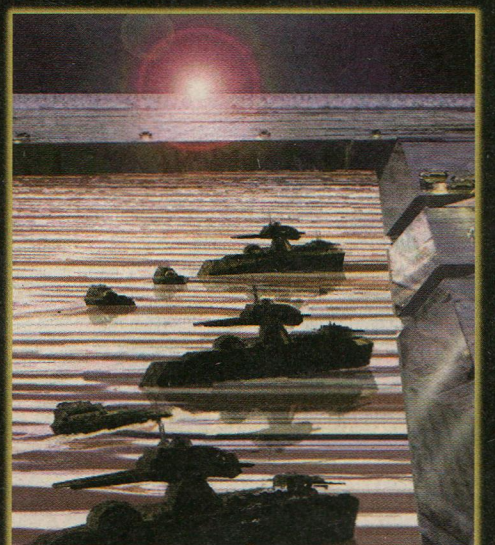
Кстати, насчет моря. Ваши подлодки – это идеальное средство для маленьких проказ. Они маленькие и их в подавляющем большинстве случаев не видно. Пресекайте всякие попытки построить Sonar Station, и дело в шляпе. Ну а подлостей можно устроить много, вплоть до того, чтобы полностью прекратить все попытки врага хоть каким-то образом поселиться на море.

Расстаньтесь с иллюзиями о том, что вам достаточно только по одному экземпляру фабрик разного типа. Их вам нужно иметь не менее трех копий, ну а портов – вообще по крайней мере пять. Все это необходимо для достижения количественного (а соответственно, и качественного) превосходства во всех стихиях. Корабли на верфях должны строиться постоянно, причем разных типов, комбинируя самые мощные с теми, кто эффективен против авиации и подлодок.

Самая веселая забава во время продвинутой игры, когда уже доступны все постройки, – это посыпание друг друга атомными бомбами. Соответственно, вы можете веселиться сами, но и подготовиться к ответному удару тоже стоит, для чего необходимо все свои здания размазать по карте (благо она достаточно велика, чтобы один точечный верный удар не лишил вас всего).

Также крайне приятно веселиться с антирадарами, делающими врага слепым как котенка. Достаточно хотя бы одной такой игрушки в каждом из ваших подразделений, и враг будет пребывать в святой уверенности, что у вас вообще нет войск. Как же приятно с ним будет потом разделаться!

Вообще-то, мне уже пора. Я шибко сильно тороплюсь играть в TA. И вам того сильно советую. Надо сказать, это одна из лучших войнушек, в которых я участвовала. А вам, родные, ненаглядные, счастливо оставаться!



Денис ДАВЫДОВ

БОРОДИНО
НАУКА ПОБЕЖДАТЬ

Советы по прохождению игры

«Наука побеждать» продается уже больше месяца. Сейчас, после детального изучения игры, можно выделить все, что в ней есть хорошего (и не очень) и дать советы начинающим полководцам.

Наверное, основными плюсами игры можно считать достаточно высокую играбельность и высокую точность моделирования боевых действий и реальной обстановки. Карты, используемые в игре, построены на базе реальных топографических «километровок». Данные о составе, расположении и характеристиках отрядов, принимавших участие в сражениях, взяты из серьезных исторических источников, а не из руководств по настольным военным играм, как это чаще всего бывает на Западе. Результатом этого явилась полностью достоверная «историчность» обстановки, включающая даже точные временные интервалы отдельных боев. В игре участвуют отряды до полкового уровня включительно, моделирование местности производится областями 200x200 метров, модельное время одного хода – 20 минут.

В игре задействованы почти все (около 2/3) воинские подразделения, принимавшие участие в кампании 1812 года. Сокращение общего количества отрядов, т.е. некоторое отклонение от исторической правды произошло на этапе балансировки игры, когда выяснилось, что существует критическая масса подразделений, большим количеством которых игрок управлять не может физически.

Для сохранения общей картины расстановки сил характеристики «удаленных» подразделений были «размазаны» по оставшимся отрядам.

С каждой из сторон в игре участвуют отряды 3-х основных типов: пехота, кавалерия и артиллерия. С точки зрения боевых действий они делятся на два класса:

наступательные отряды – пехота и кавалерия, которые могут инициировать рукопашный бой; **артиллерия** – может быть только защищающейся стороной в рукопашном бою.

Участвующие в игре командиры не являются боевыми отрядами, т.е. не могут самостоятельно участвовать в рукопашном бою или стрельбе. Они могут только влиять на различные характеристики отрядов, с которыми находятся в одной точке карты.

Вокруг каждого отряда (за исключением командиров и дезорганизованных отрядов) есть так называемая зона контроля. Зона контроля простирается на местность непосредственно перед фронтом отряда, а также на местность, находящуюся слева и справа от фронта отряда. Отряды противника не могут проходить сквозь чужие зоны контроля, за исключением случая, когда отряд идет в атаку на другой отряд.

Моделирование рукопашного боя ведется на вероятностной основе путем сравнения характеристик отрядов **«Рукопашный бой».** Для достижения победы атакующий отряд должен иметь заметно более сил, чем обороняющийся отряд. При равных силах атакующий отряд несет потери примерно в пропорции 3:1 по сравнению с обороняющимся отрядом.

Присутствие командира с положительной характеристикой «Руководство пехотой» или «Руководство кавалерией» (в зависимости от типа отряда) вместе с атакующим или обороняющимся отрядом рассматривается как увеличение силы рукопашного боя на величину данной характеристики.

Если атакующий отряд ударяет с тыла, его сила удваивается. Дезорганизованные отряды защищаются в половину силы.

Сила обороняющегося отряда зависит также от местности, в которой он находится. Город и лес удваивают силу обороны, а редут, деревня и кустарник увеличивают силу обороны в 1.5 раза.

После завершения рукопашного боя у обоих отрядов до конца текущего хода уменьшается сила рукопашного боя на величину, равную 12% от первоначальной силы рукопашного боя противоборствующего отряда. Это означает, что при последовательных нападениях в течение одного хода разными отрядами на один и тот же отряд противника он будет защищаться все слабее и слабее.

При моделировании стрельбы выполняется вычисление линии огня – от точки стрельбы до целевой точки – и далее на вероятностной основе вычисляются потери обстреливаемого отряда. Они зависят от плотности огня, дальности стрельбы и местности, в которой находится обстреливаемый отряд. Чем больше плотность огня и ближе дистанция, тем больше потери противника. Защитные свойства местности от огня распределяются в следующем порядке (по убыванию степени защиты):

редут Раевского;
лес, город, фронтальная сторона флешей;
редут;
деревня, кустарник;
поле (чистое место), холм;
склоны рек;
овраги, волчьи рвы.

Присутствие командира с положительной характеристикой «Руководство стрельбой» вместе со стреляющим отрядом рассматривается как увеличение плотности огня на величину данной характеристики.

Линия огня вычисляется для всех стреляющих отрядов, за исключением гаубичных батарей. Огонь из гаубиц ведется по навесным траекториям, поэтому из них может быть обстреляна любая точка в пределах дальности огня батареи. Во всех других случаях линия огня вычисляется как линия, соединяющая точку расположения стреляющего отряда (с учетом высоты местности) и точку расположения обстреливаемого отряда. Эта линия может быть закрыта рельефом местности (например, холмом или лесом) или отрядом (своим или чужим). Стрелковые отряды и артиллерийские батареи (кроме гаубиц) не могут стрелять через такие препятствия.

Все боевые отряды обладают характеристикой «Боевой дух», который представляет собой вероятность того, что при определенных условиях отряд будет дезорганизован. Чем выше боевой дух, тем меньше вероятность дезорганизации отряда.

Условиями, при которых может произойти дезорганизация отряда, являются:

гибель командира, находящегося вместе с отрядом;
потеря в рукопашном бою или в результате обстрела более 30% численности отряда.

В конце каждого хода проверяется вероятность выхода отряда из дезорганизованного состояния. Наличие вместе с ним командира с положительной характеристикой «Поднятие боевого духа» увеличивает вероятность этого события.

Если вы не являетесь ни Александром Македонским, ни Гай Юлием Цезарем, ни, наконец, Наполеоном, и компьютерный полководец одерживает над вами победу за победой, попробуйте воспользоваться следующими простыми правилами:

Основное внимание следует уделять крупнокалиберной и гаубичной артиллерии. Правильно расположенная батарея, охраняемая слабыми пехотными частями, будет эффективнее нескольких очень сильных отрядов.

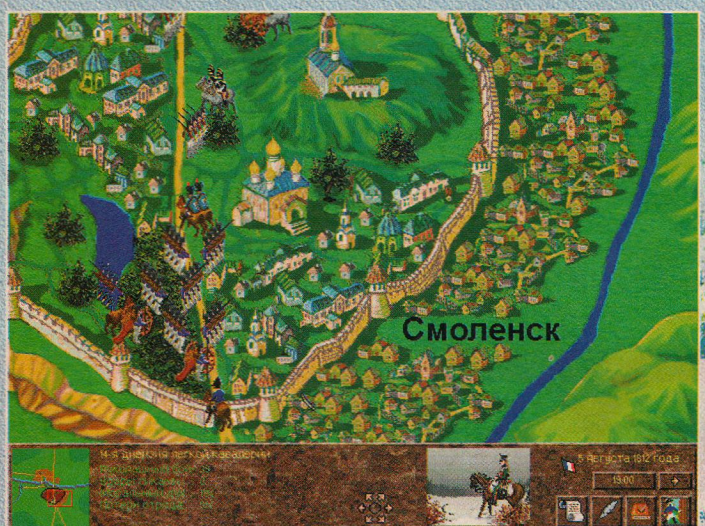
Не стреляйте из орудий на больших дистанциях, это — трата ценного боевого времени.

Используйте кавалерийские отряды для уничтожения выдвинувшихся к вашим позициям батарей противника. Однако помните, что ваш отряд должен достичь врага за один ход. Если вы остановитесь неподалеку от артиллерийских позиций врага, то будьте уверены, что на следующем ходе все ядра полетят в ваш отряд.

В ключевых позициях следует располагать пехотные отряды с максимальной плотностью огня. В этом случае они на каждом ходе смогут наносить урон примыкающим вражеским отрядам, тогда как кавалерия сможет лишь подставляться под огонь противника.

Перемещайте командиров к тем отрядам, которые будут вести боевые действия на данном ходе. Например, один командир за один ход может успеть побывать на нескольких артиллерийских батареях, усилив эффективность их огня.

Удачи в боях!



МИР МУЛЬТИМЕДИА СТУДИИ "СОЮЗ"

Студия "СОЮЗ" предлагает Вам погрузиться в удивительный мир мультимедиа и интерактивных развлечений.

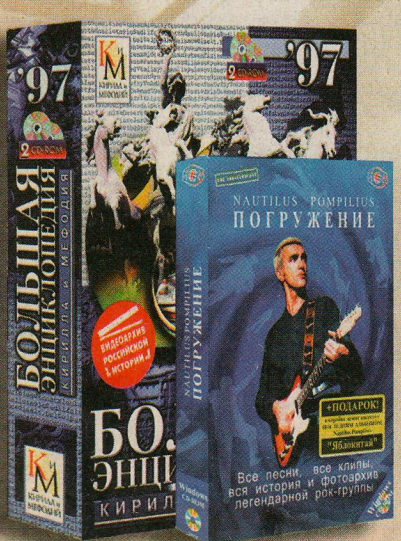
В фирменных магазинах студии **"СОЮЗ"** Вы всегда сможете найти самые свежие игры и образовательные программы российских и зарубежных производителей.

Мы предлагаем:

- игры для IBM PC и Apple Macintosh;
- энциклопедии и образовательные программы;
- развлекательные и обучающие программы для детей;
- видео-компакт-диски (Video CD);
- игры для видео-приставок (Sony PlayStation, Nintendo 64).

Для желающих присоединиться к этому перспективному и быстроразвивающемуся бизнесу мы предлагаем:

- более 800 наименований мультимедийных продуктов постоянно на складе в Москве;
- рекламно-информационную поддержку дилерам;
- специальные условия для региональных дилеров;
- гарантии и техническую поддержку.



СОЮЗМУЛЬТИМЕДИА
Нижний Сусальный переулок, д.5
тел: (095) 263-1039

ЦЕФЕЙ
ул. Старый Арбат, д.6/2
тел: (095) 202-7997

СОЮЗ-АРБАТ
Дмитровское шоссе, д.43
тел: (095) 976-0468

КОН-ГОР
Ленинградский пр-т, д.33а
тел: 945-8804

СОЮЗМАГАЗИН-1
пр-т Вернадского, д.86, стр.2
тел: (095) 434-5367

СОЮЗМАГАЗИН-1 (Раменки)
Мичуринский пр-т, д.44а
тел: (095) 931-5709

СОЮЗ®
АУДИО ВИДЕО ФОТО

Обратная Связь

Мнения

Уважаемая редакция!

В №9 вашего журнала есть два письма читателей, на которые мне захотелось ответить. E-mail'а у меня нет, поэтому ответить Дмитрию Ватту придется обычным письмом.

Насчет его ужасаний по поводу **«Dungeon Keeper»**. Вообще-то, наверное, 99% всех компьютерных игр основаны на насилии - везде ты крошишь и убиваешь врагов и вообще все, что движется, причем подавляющее большинство геймеров именно это и привлекает. (Пожалуй, только в **«Creatures»** этого нет, в принципе). Причем играют часто и за плохих (за орков, харконенов, инопланетян и т.п.), и никого это не смущает. Разница в общем-то небольшая – любой враг представляется монстром, которого надо уничтожить. А в **«Dungeon Keeper»** ты играешь не за сатану, а просто за одного из "плохих" – довольно рядового (рядом полно подземелий таких же, как ты, «властителей»). Так что в смысле религиозном (если вас это волнует) это не сатанизм. (А вообще-то, с точки зрения религии, все компьютерные игры греховны – нарушаются заповеди и «не убий», и многие другие, а в некоторых играх человек вообще воображает себя Господом Богом. Так что лучше тогда вообще не играть.)

В **«Dungeon Keeper»**, когда я прочитала интервью с создателями, меня покоробила другая вещь – наличие камеры пыток и необходимость пытать существа (чтобы они перешли на твою сторону). Да еще спрашивали у разработчиков «Какая ваша любимая пытка?» (жуть!) Так ведь кто-нибудь додумается создать компьютерный симулятор камеры пыток с возможностью влезть в шкуру Фредди Крюгера. И ведь наверное такой продукт будет иметь спрос! (Хотя, кто знает, может быть, реализуя свои темные инстинкты на воображаемой жертве, потенциальный садист не сделает этого в реальности. А может, ему наоборот захочется сделать такое наяву? Это вообще очень сложный и спорный вопрос).

А в **«Dungeon Keeper»**, Дмитрий, если начнешь играть, некогда будет думать, хороший ты или плохой, успевай только поворачиваться. Так что принципиально эта игра от других real time стратегий не отличается. Рекомендую поиграть.

2. На второе письмо «Russian Lord'a»: Ну о-о-чень высокомерный лорд! И какой полиглот – сколько языков знает! Правда, это напоминает героя Абдулова из фильма (кажется) "Влюблен по собственному желанию", который выучил по одной фразе на каждом языке для произведения впечатления на девушек. И к тому же, видимо, большой патриот – "примитивные американцы, глупый американский интеллект...". Уж если такой русофил, то хоть назвался бы по-русски – на Руси отродясь лордов не было, одни князья (правда, и князь на английский не переведешь – разве что «prince». А Lord British, говорят, плохо кончил...) Я читаю журналы не столько из-за кодов, сколько чтобы узнать, какие стоящие игры выходят, и очень ценю описания игр (например, без описания **«Dungeon Keeper»** или **X-Com** и играть было бы невозможно.) А некоторые квесты ну никак не пройти без подсказки – что ж, остаток жизни ему посвятить? Времени для игр у меня очень мало, а стоящих игр очень много – у меня лежит много дисков в «очереди» – а очередь на год или два.

Так что посвятить себя одной отдельно взятой игре трудно (правда, есть любимые, которые хочется проходить вновь и вновь).

Ну вот, излила душу.

С уважением к журналу и его читателям, Е. Г.

Уважаемая редакция!

Я решил написать это письмо с парой пожеланий, т. к. хотя мне и нравится ваш журнал, есть в нем и промахи, на мой взгляд.

Во-первых, расписывать тактику и прохождение игры (особенно квеста) сразу после его выпуска считаю грубой ошибкой. Купив очередной квест, хочется самому поломать голову, попрыгать, побегать, а тут на тебе – и сразу описание. Сразу же пропадает интерес к игре (например, Твинсен 2), а вот когда описание приходит на пару месяцев позже, когда ты почти сдался или прошел игру, тогда уже появляется новый интерес к ней.

Во-вторых, мне очень не нравится рубрика «Секреты и Коды»: уж если играть – так играть по задуманным программистами правилам.

А вообще-то, очень мне в вашем журнале нравятся заметки об отечественных играх и разработках. Надеюсь, они и дальше будут публиковаться.

'DAVK'

Здравствуйте, уважаемая редакция!

Решил поделиться с вами своими невеселыми мыслями Не секрет, что 97 год стал годом real time стратегии. А количество осенних релизов просто удивляет. Такое впечатление, что все разработчики компьютерных игр занялись производством только стратегических игр. А как же остальные жанры? Мне, например, безумно нравятся квесты. В них и подумать можно и посмеяться, а что в стратегии? Быстро двигая мышкой, строим массу солдат или роботов, и ведем крушить такую же массу.... В чем прелесть игры? Уничтожить как можно больше врагов? Или просто пройти миссию? Скучно! Остается надеяться, что бум на стратегии пройдет и игроки вернутся к играм, где нужно проявлять сообразительность и находчивость.

Надеюсь, что и «Страна Игр» не забудет тему квеста, как забыли ее многие.

С уважением к вашему журналу, Андрей.

Горячая линия

Уважаемая редакция «СИ»!
У меня есть вопрос: неужели нет никаких кодов для игр **Warcraft 2** и **C&C на Sony PlayStation**?

*Мы уже публиковали коды уровней для **C&C**, а вот коды для **Warcraft II**:*

Tides of Darkness

Human	Orc
1.HLLBRD	ZLDR
2.MBSHTM	RDTHLL
3.HSTHSH	RCSTHS
4.TTCKNZ	SSLTNH
5.HTLBRD	RCTLBR
6.DNLGZ	BDLNDS
7.GRMBTL	FLLFST
8.TYRHND	RNSTNT
9.BTTLTD	RZNGFT
10.PRSNRS	DSTRCT
11.BTRYLN	DDRSSQ
12.BTTLTC	TMBFSR
13.SSLTNB	SGFDLR
14.GRTPRT	FLLFLR

Beyond the Dark Portal

Human	Orc
1.LLRSJR	SLYRFT
2.BTTLFR	SKLLFG
3.NCMRNT	THNDRL
4.BYNDTH	RFTWKN
5.SHDWSS	DRGNSF
6.FLLFCH	NWSTRM
7.DTHWNG	SSFZRT
8.CSTFBN	SSLTNK
9.HRTFVL	DPTMBF
10.BTTLFH	LTRC
11.DNCFTH	YFDLRN
12.BTTRTS	DPDRKP

Приводим также отрывок письма нашего читателя Артема из города Кольчугино.

«Если хотите, опубликуйте коды для **Warcraft II** на SonyPlaystation:

GLTTRNG – много денег
TSGDDYTD – бессмертие
NSCRN – открыть карту
MKTS – все быстро строится
VRYLTTL – вся магия

Все коды проверены на практике.»

И одна большая просьба: если кто-нибудь прошел **Resident Evil** на **SonyPlaystation**, помогите - я прошла почти всю игру, но застряла. Может, кто-нибудь напишет мне? Свою проблему подробно изложу в письме.

И еще: я очень бы хотела переписываться с тем, кто любит игры и любит играть в эти игры.

Мой адрес: Москва, ул. Фомичевой д. 3, кв. 487.
Лискина Юлия.

Здравствуй, дорогая редакция Страны Игр!
У меня есть несколько вопросов.

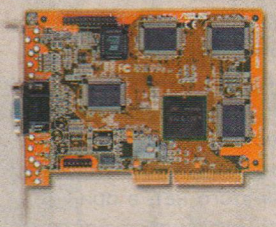
1. Сейчас появляется много программных продуктов, в названиях которых можно встретить надпись **«OEM версия»**, типа **Windows95 OEM**. Я хочу узнать: что означает это сокращение - **«OEM»**?

*Продукты, маркированные как **«OEM версия»**, поставляются без коробки и описания. Часто **OEM** версии поставляются в качестве дополнения к основному товару или устанавливаются на компьютер при его покупке.*

2. Есть ли коды к **Diablo**? Если есть, то какие?

Насколько нам известно - нет.

3. Какие **3D акселераторы** появятся для **AGP** порта?



*Уже поступили в продажу **2D/3D акселераторы**, поддерживающие **AGP**. Это **ASUS 3D Explorer AGP-V3000** и **ATI 3DXPERT@Play**.Планируется поступление на рынок акселераторов других фирм-производителей.*

*Поясним, что такое **AGP**, для тех, кто не слишком пристально следит за новинками игрового «железа».*

*Компания **INTEL** разработала новый тип шины, которая позволяет получить более качественную и быструю графику. При использовании **AGP** увеличивается скорость обмена данными между оперативной памятью и видеокартой, а также часть оперативной памяти используется для хранения текстур. **INTEL** не планирует выпускать чипсеты, поддерживающие **AGP** для обычного **Pentium**.*

Заранее благодарен. Михайлов Сергей.

День добрый, «Страна Игр»!
У меня к Вам парочка животрепещущих вопросов. Во-первых, не собирается ли **Bullfrog** выпустить **«Dungeon Keeper»** для **SonyPlaystation**? Это действительно хитовая игра! Поиграл тут недавно у друга на **PC** и уже четвертый день вешаюсь!!! Мне тоже охота!! Но я могу себе позволить только **PS**... (По аппаратным требованиям игрушка очень скромная – вроде бы и на четверке можно запустить, тем более, предыдущая игрушка – **«Syndicate Wars»** – появилась на **Sony** чуть ли не одновременно с PC). Если у Вас есть информация на эту тему, пожалуйста, ответьте!

*Уважаемый Алексей! Пока информации о выходе **Dungeon Keeper** на **Sony PlayStation** немного, но можно точно сказать, что игра выйдет. Примерная дата выхода: конец 97 года.*

И второй вопрос: на обложке октябрьского номера есть такая хитренькая надпись, что часть тиража снабжена демо-диском для **Sony PS**. Вот в чем вопрос: какая именно часть? Как можно определить, должен прилагаться диск к данному экземпляру или нет? Нужно ли платить дополнительно за диск? И кстати, это у вас единственное мероприятие или вы и дальше будете продолжать такую тактику? Если возможно, ответьте на мои вопросы в ближайшем номере.

Да, действительно, с октябрьского номера часть тиража снабжается демо-дисками. Отличить журнал с демо-диском довольно просто - он запечатан в пленку. Журнал с диском стоит примерно на 5 тысяч больше, чем без диска.

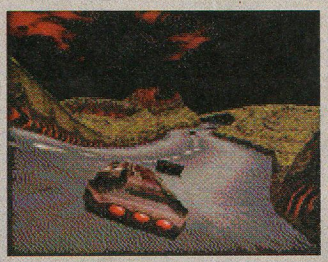
С уважением, Алексей.

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр»! У меня возникло к вам несколько вопросов.

1. Не могли бы вы подсказать несколько кодов к **«C&C:Red Alert»**?

*Вынуждены Вас огорчить. Насколько нам известно, коды для **Red Alert** были убраны в процессе отладки.*

2. Пойдет ли **«POD»** под простым Pentium?



*Существуют 2 версии **«POD»**. Первая появилась вместе с процессором **INTEL Pentium MMX** и не работала на обычных процессорах. Вторая редакция игры появилась позднее, летом 97 года. Эта версия может работать под обычным **Pentium**. В России **POD** представляет компания **«Акелла»**.*

3. Скоро ли выйдет **«Starcraft»**

*Думаем, что к моменту появления этого номера у вас в руках **Starcraft** уже можно будет приобрести в России. Хотя ничего определенного сказать нельзя, так как выпуски игр постоянно откладываются.*

Дмитрий. Город Ульяновск.

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр»!

Пишет вам фанат видеоигр и большой поклонник вашего журнала. Ваш журнал просто великолепен, и я с большим удовольствием подписался на него, что советую сделать каждому геймеру!

У меня возникло к вам несколько важных вопросов. Если сможете, то, пожалуйста, ответьте на них. Играю я на **Sony PS**.

1. Не закончила ли Namco перевод своего потрясающего хита **TEKKEN3** на **PlayStation**? И когда появится этот файтинг на данной платформе? Я очень жду, когда он выйдет (да и все любители файтингов тоже), и обязательно куплю его.

*Компания **Namco** обещает выпустить **Tekken 3** на **Sony PS** в начале 1998 года. Точная дата выхода пока не называется. Естественно, наш журнал постарается держать вас в курсе событий.*

2. Появится ли **Quake II** на **Sony PS**?

Такой вариант не исключен, но информации пока ничтожно мало.

3. Есть ли на **PlayStation** такие хорошие гонки, как **Moto Racer**, а если нет, то будет ли какая-нибудь настоящая мотогонка в ближайшее время?

***Moto Racer** действительно очень хорошая игра. Ее версия для **Sony PlayStation** должна появиться в магазинах в ближайшее время.*

Если сможете - ответьте, буду рад!

Пока!

Постоянный читатель и большой поклонник вашего журнала,

Кириллов Павел, г. Мичуринск.

Здравствуйте, уважаемая редакция «С.И.»!

У меня появилось к вам несколько вопросов.

1. Возможен ли выход ролевой игры **Final Fantasy VII** на **Sega Saturn**?

*К сожалению, выход **Final Fantasy 7** на **Saturn** не планируется.*

2. Появилась ли уже англоязычная версия RPG Grandia для Saturn, если нет, то когда можно будет ожидать?

*Выход американской версии **Grandia** запланирован на четвертый квартал 1997 года, так что есть вероятность, что к моменту выхода журнала вы уже сможете приобрести ее.*

P.S. Владельцы **Sega Saturn**, откликнитесь! Предлагаю переписываться насчет кодов, секретов, прохождений, а также обмена личным опытом.

Мой адрес: MD-2009 Молдова, г. Кишинев, ул. Хыньчештское шоссе 20, кв. 132, Евгению.

ВИКТОРИНА

Уважаемые читатели!

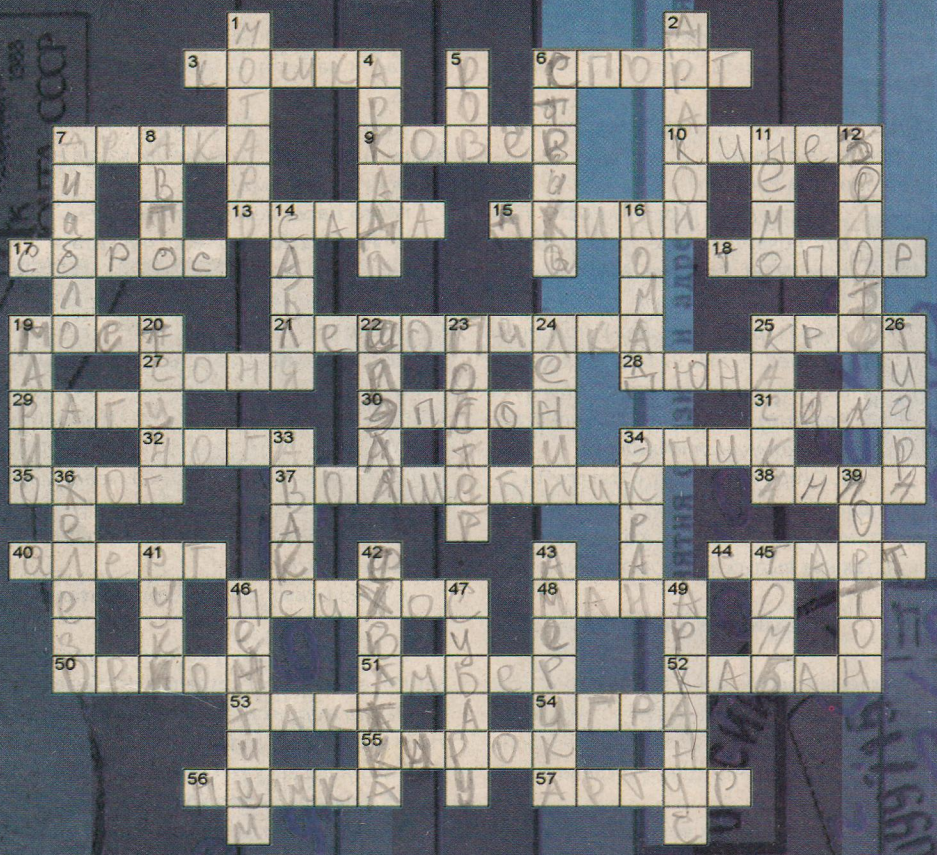
Предлагаем Вам принять участие в заключительной викторине 1997 года. Для участия в ней необходимо прислать письмо с пометкой "ВИКТОРИНА 97" и угадать 10 лучших игр из читательского хит-парада (см. рубрику "ХИТ-ПАРАД") уходящего года для любой из игровых платформ (1 место), соответственно 7 игр для 2 места и 5 игр для третьего.

Какие призы?

Призы от российских фирм-разработчиков компьютерных игр! Участие в формировании читательского хит-парада увеличивает Ваши шансы победить в викторине! Ждем Ваши письма.

Успехов Вам!

Кроссворд составили: Сергей и Артем Гриневы, г. Санкт-Петербург.



По горизонтали:

3. Животное из Incredible Machines. **6.** Этим лучше заниматься без помощи компьютера. **7.** Street Fighting одним словом. **9.** Авиасредство ручной работы. **10.** Теле... (заклинание из Diablo). **13.** Предназначение Siege Tank'a. **15.** Друг Аладдина (650 Gold + 1 gems за штуку). **17.** Красная кнопка на калькуляторе. **18.** Оружие из арсенала Id. **19.** Эта деталь речного пейзажа начисто отсутствует во втором Warcraft'e (в отличие от первого). **21.** Чем ближе к лесу, тем лучше. **25.** Главный герой одной из игр «Никита». **27.** На 'S', но не Syndel. **28.** Первая real-time стратегия. **29.** Мясная альтернатива для «FILE». **30.** Фирма-изготовитель принтеров. **31.** Для New World Computing - ближайший сосед магии. **32.** Конечность, предназначенная для High Kick. **34.** ...MegaGames. **35.** Этим чревато попадание в реального Flame. **37.** Русский Wizard. **38.** Имя гонщицы из «Дорожных войн». **40.** Red... . **44.** Характерная деталь автотрассы. **46.** Z-автоматчик. **48.** Potion of full ... . **50.** Любимое созвездие фирмы MicroProse. **51.** Известный замок, по хроникам которого получилась бы шикарная RPG. **52.** Войско из замка Wizard'ов. **53.** 1 Герц = 1 ... в секунду. **54.** «GameLand» без «Land». **55.** Важная часть огнестрельного оружия. **56.** Что активируется буквой 'z' в «Comanche». **57.** Исторический босс всех Paladine, Mage и Knight (как король).

По вертикали:

1. Goro – Kitaro –... . **2.** Англоязычный Змей-Горыныч. **4.** Синоним для «экшен». **5.** Самое дешевое оборонительное сооружение в «Heroes of Might and Magic 2». **6.** Профессия врагов принца of Persia. **7.** Ролевик от Blizzard. **8.** Иконка на боевом экране «Heroes». **11.** Книжный герой - потенциальный поклонник «Subwars 2050» и «Fast Attack». **12.** Любимый металл разработчиков компьютерных игр. **14.** Первая половина от «Sabre Team». **16.** Нейтральное войско в «Heroes». **19.** Герой игр на приставках. **20.** Фамилия обладателя Vulcanic Eruption по буквам. **22.** Лучник – арчер, рыцарь – кнайт, заклинание – ... . **23.** Его постоянно вырывают из журнала. **24.** Главный русский по мнению Сида Мейера. **25.** Головной убор времён «Противостояния». **26.** Волшебная корона. **33.** Авиационная система вооружений. **34.** Лицо дисплея. **36.** Всё, что не soft. **39.** Тоже Commander, хоть и не Wing. **41.** Место приложения джойстика. **42.** Бой one-to-one. **43.** Объект для «Colonization». **45.** «... Raider». **56.** Бывает PRO, бывает MMX. **47.** Марка машины из «Network Q Rac Rally». **49.** Светлый мир в «Master of Magic».

Ответы на кроссворд, опубликованный в ноябрьском номере журнала "СТРАНА ИГР"

По горизонтали:

2. Кент. 5. Парк. 7. Комбо. 9. Лазер. 11. Яго 15 Ламбордженни. 16. Энтроноид. 17. Дум. 19. Н.Б.А. 20. Снег. 22. Орки. 25. Лань. 26 Танк. 27. Соник. 29. Псигносис. 30. Три. 35. Б.Т.Р. 36. Заплюево. 37. Робот. 40. Мудрость. 42. Терминатор. 43. Космос. 46. Лягушка. 50. Флаг. 51. Метрополис. 52. Макдауэл. 54. Зорк. 55. Пауза. 56. Феррари. 59. Дока. 60. Марио. 61. Корбин.63. Здоровье. 64. Спайс. 65. Дьявол. 66. Ниндзя.

По вертикали:

1. Керриген. 2. Карно. 3. Невидимость. 4. Феликс. 5. Полицейский. 6. Кабан. 7. Кинтаро. 8. Бой. 10. Джунгли. 12. Аркада. 13. Джин. 14. Фэнк. 18. Маги. 21. Деньги. 23. Сюрикен. 24. Квейкеры. 25. Лара. 28. Кэно. 29. Пустыня. 31. Вертолет. 32. Шестнадцать. 33. Бомба. 34. Наскар. 38. Балу. 39. Джордан. 41. Смоук. 44. Медведь. 45. Плазма. 47. Гекс. 48. Шрам. 49. Амазон. 53. Церковь. 54. Замок. 57. Капля. 58. Мост. 62. Иван. 64. Дюк.

GL X-press

Если Вы проживаете в любом из городов России или в одном из столичных городов стран СНГ, то Вы можете заказать товар по почте. Выбирите из данного каталога понравившийся вам товар. Посчитайте сумму денежного перевода (не забудьте прибавить стоимость доставки 180 000 рублей за посылку). Сделайте денежный перевод через отделение любого банка (предпочтительно: СБС-Агро, Мост Банк, Инкомбанк, Автобанк, Сбербанк). Внимание! Переводы сделанные через почтовые отделения связи не принимаются, деньги не возвращаются, товар не высылается. После чего, вам необходимо отправить нам по почте или по факсу (095) 125-0211 копию квитанции об оплате (платежного поручения) и правильно заполненный бланк заказа, не забудьте указать свой подробный адрес с индексом и телефоном. Мы отправим Вам товар, как только на наш счет будет зачислена необходимая сумма. Перед отправкой мы проверяем весь товар на работоспособность и комплектность.

Наш расчетный счет: ИЧП "Агарун Компани", ИНН 7729124600, СБС-АГРО, р/с 002644241, к/с 506161200, БИК 0044541506.

Заказ, квитанцию об оплате и свой адрес посылайте по адресу: 101000, Москва, ГП, а/я 652, GL X-press.

Внимание! Теперь, Вы можете сделать платеж по пластиковой карточке. Это значительно ускорит получение заказанного товара. Если у Вас нет карточки, то мы настоятельно рекомендуем Вам ее завести. Это можно сделать почти в любом банке.

Но Вы можете сделать платеж и обычным банковским переводом, как было описано выше.

Если Вы проживаете в сельской местности, то GL X-press не гарантирует быструю доставку заказанного товара. Это связано с неудовлетворительной работой местных почтовых отделений связи. Поэтому мы рекомендуем в таких случаях делать заказ на адрес Ваших знакомых, проживающих в крупных городах.

По любым вопросам обращайтесь: Тел.: (095) 288-3218, e-mail: common@gameland.ru

Перед тем, как сделать заказ, убедитесь, что заказываемый Вами товар, подходит по всем техническим параметрам к Вашей игровой системе. Оплата по неправильно сделанному заказу не возвращается. Товар обратно не принимается. Для консультаций звоните (095) 288-3218.

Цены каталога GL X-Press не совпадают с ценами магазинов Game Land.

Наименование товара		Цена, тыс. руб.
Мультимедийные программы		
COF4211	Nautilus Pompilius: Погружение	199
CCL303	Английский язык на каждый день	288
CCL362	Башня знаний	224
CCL287	Библия	224
CCL60	Б. энциклопедия Кирилла и Мефодия	371.2
CSP16	Домашняя энц. здоровья К и М	320
CCL61	Кулинарная энц. Кирилла и Мефодия	288
CCL288	Курс анг. "Алиса в стране чудес"	288
CCL595	Русская эротика: Прикосновение	199
CCL286	Словарь "Alphabyte"	288
CCL305	Энц. персонального компьютера К и М	294.4
Игры для IBM PC		
CNY62	7th Legion	352

CCL632	Age of Empires	448
COF4584	Agent Armstrong	377.6
COF2788	AH-64D Longbow Gold	320
COF2510	Atlantis	352
COF4346	Beast & Bumpkins	332.8
COF4846	Blood	320
CCL611	Carmageddon	326.4
COF4675	City of Lost Children (русс.)	320
CNY71	Comanche 3	352
COF4840	Conquest Earth	320
COF2800	Dark Colony	355.2
COF4605	Dark Reign: the Future of War	352
COF4377	Deadly Tide 1.0	416
COF3830	Diablo	384
COF4556	Dragon Lore 2	320
CCL629	Dungeon Keeper (русс.)	230.4
COF4850	Excalibur 2555 AD	256
COF2909	Grand Prix 2	288
COF1816	Harvest of Souls (Shivers 2) русс.	320
CNY72	Heroes of Might & Magic 2	384
COF4837	Hexen 2	352
COF3510	Jedi Knight (Dark Forces II)	371.2
COF4606	KKnD (русс.)	243.2
COF4593	Lands of Lore II	384
COF3499	LBA2: Twinsen's Odyssey (русс.)	316.8
COF4839	Moto Racer SE (русс.)	320
COF4815	Need for Speed 2 (русс.)	288
COF4916	OutPost 2	352
CCL680	Parkan	250
COF2749	Pike	250
CCL627	POD	250
CNY73	Privateer 2 : The Darkening	320
COF4684	Resident Evil (только с 3Dfx)	384
COF4677	Shadow of the Empire (только с 3Dfx)	384
COF4848	Shadow Warrior (русс.)	288
COF2805	Star Control 3	300.8
CCL495	Theme Hospital	384
COF4944	Tomb Raider 2	Звоните
COF3861	Total Annihilation	384
CCL696	X-COM : Apocalypse	326.4
CCL584	X-Wing vs Tie Fighter	384
CCL683	Бородино	250
CCL741	Братья Пилоты	250
CCL723	Вокруг света в 80 дней	250
COF4358	Г- НОМ	250
COF2604	Дорожные войны	250
CCL742	Международный Чемпионат Ралли	250
CCL689	Монти Пайтон	250
CCL347	Противостояние	250
CCL580	Противостояние: Опаленный снег	250
CCL352	Ралли Чемпионат	250
CCL717	Эйс - Вентура	250

Джойстики, рули, педали для PC

COF3452	(CH) F-16 Combatstick	768
COF3453	(CH) F-16 Flightstick	384
COF3668	(CH) Gamestick	320
COF3654	(Gravis) PC Game Pad	192
COF2544	(MS) Sidewinder 3D Pro Joystick	480
CCL263	(MS) Sidewinder Game Pad	416
COF2905	(Thrustmaster) F-16 FLCS	1152

http://www.gameland.ru
Тел.:(095) 288-32-18

тел.:(095) 288-32-18 http://www.gameland.ru

CCL354	(Thrustmaster) F-22 PRO	1280
COF3661	(Thrustmaster) Formula T2	1408
COF3657	(Thrustmaster) X-Fighter	480

3D ускоритель

CSA79	(Diamond) Monster 3D 4Mb	1408

NN234	**Тамагочик**	**120**

Игры и аксессуары для Sony Playstation PAL

COF4296	Analog Controller	288
COF3237	Memory Card	185.6
COF4291	Play Station Control Pad	256
COF4293	RFU Cable	204.8
COF3376	Steering Wheel (Mad Catz)	700
COF4399	**Sony Play Station (PAL)**	**1399**
CCL423	2Xtreme Games	390.4
COF4499	Adventure of Lomax	416
CCL425	Agent Armstrong	435.2
COF3226	Air Combat Platinum	275
COF4270	Battle Arena Toshinden 2	275
COF1343	Battlestation	438.4
COF4491	Blast Chamber	416
COF4501	Broken Sword	416
CCL638	Carnage Heart	370
CCL525	Cheesy	448
COF4502	Chronical of the Sword	384
COF4570	Command & Conquer	448
COF4493	Crash Bandicoot	448
CCL444	Crusader: No Remorse	438.4
CCL439	Destuction Derby 2	435.2
CCL336	EarthWorm Jim - 2	448
COF4300	ESPN Extreme Games	260
COF4613	Excalibur	448
COF4255	Fierstorm Thunderhawk 2	320
CCL95	Final doom	422.4
CCL436	Formula 1' 97	448
CCL524	Hexen	435.2
CCL484	Jet Rider	416
COF4498	Jumping Flash 2	256
CCL526	Kings Field	435.2
COF4616	MechWarrior 2: 31st Century Combat	435.2
CCL429	Monster Truck	416
CCL643	Nanotek Warrior	448
CCL527	Nuclear Srike	448
CCL528	Odd World	435.2
COF1303	Overboard	416
COF3044	Perfect Weapon	448
COF4610	Porsche Challenge	320
COF4611	Rage Racer	448
CCL430	Rapid Racer	416
COF3229	Ridge Racer Revolution	320
CCL578	Soul Blade	448
CCL443	Spot Goes to Hollywood	416
CCL392	Supersonic Racers	416
CCL76	Tekken 2	438.4
COF1698	The Lost World: Jurassic park	438.4
CCL433	Transport Tycoon	416
CCL440	Twisted Metal 2	438.4
COF1634	V- Rally	438.4
CCL424	Warcraft II	438.4
COF1422	Wing Commander IV	438.4
CCL78	Wipeout 2097	360
COF4557	X-Com	416

Американская версия Nintendo 64, игры и аксессуары

COF4882	Controller N64 Black	320
CCL143	Memory	288
COF4521	US/Jap/Pal Game Adapter	320
COF4383	**Nintendo 64 (US NTSC) только для мультисист. телевизоров**	**1599**
COF4902	Blast Corps	640
CNY49	Cruisin USA	576
COF4830	Dark Rift	691.2
COF4638	Doom 64	659.2
COF4869	FIFA Soccer 64	659.2
CCL732	Golden Eye 007	646.4
COF4832	Hexen 64	659.2
CCL693	International Super Soccer 64	576
CNY13	Killer Instinct Gold	691.2
COF4385	Mario 64	608
CCL619	Mario Kart 64	608
CNY14	Mortal Kombat Trilogy	704
CCL694	Multi Racing Championship	736
CNY50	Star Wars 64	659.2
CCL636	StarFox 64 + Rumble Pack	704
COF4731	Turok	659.2
COF4887	War Gods	672
CCL114	WaveRace 64	576

Тел.: (095) 288-32-18

http://www.gameland.ru

По любым вопросам звоните по телефону: (095) 288-32-18

Прошу выслать мне следующие товары:

Наименование товара	Цена, т. р.
Почтовые расходы	**180 т.руб**
Итого	

Прилагаю копию квитанции об оплате No

Прошу произвести оплату с кредитной карты:

- ☐ VISA
- ☐ Euro Master
- ☐ STB
- ☐ Union

Card number

Expiration date

Подпись

Мой адрес (с индексом):

Телефон (с кодом города):

ХАРТА

мировая двадцатка

PC

1.Total Annihilation Cavedog/GT
2.Diablo Blizzard
3.Heroes of Might & Magic 2/add-on New World/3DO
4.Dungeon Keeper Bullfrog/Electronic Arts
5.Command & Conquer/Counterstrike (Red Alert)
6.X-Com 3 (Apocalypse) Mythos/MicroProse
7.Civilization 2 MicroProse ST 1
8.Carmageddon Stainless/SCI/Interplay
9.Quake/add-on Id/GT
10.Dark Reign (The Future of War) Auran/Activision
11.Hexen 2 (The Beginning of the End)Raven/Activision
12.Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness) Blizzard
13.Master of Orion 2 (Battle at Antares) MicroProse
14.Dark Forces 2 (Jedi Knight) LucasArts
15.Magic (The Gathering) MicroProse
16.Warlords 3 (Reign of Heroes) SSG/Red Orb
17.Tomb Raider Core Design/Eidos
18.The Elder Scrolls (Daggerfall) Bethesda/Virgin
19.Duke Nukem 3D/add-ons 3D Realms/GT
20.X-Wing vs. Tie Fighter Totally/LucasArts

ВИДЕОИГРЫ

1.Final Fantasy 7 Square
2.Nights (Into Dreams) Sonic Team/Sega
3.Fighters Megamix AM2/Sega
4.Mario Kart Nintendo
5.Abe's Oddysee Oddworld/GT
6.Goldeneye 007 Rare/Nintendo
7.Soul Blade Namco
8.Shining (The Holy Ark) Sega
9.Wild Arms Media Vision/Sony
10.International Superstar Soccer Konami
11.Tomb Raider Core Design/Eidos
12.Sonic Jam Sonic Team/Sega
13.Resident Evil Capcom
14.Starfox 64 Nintendo
15.Top Gear Rally Boss Game/Kemco
16.Sega Bomberman Sega
17.Ace Combat 2 Namco
18.Formula 1 (Championship Edition) Psygnosis
19.Manx TT Super Bike AM3/Sega
20.Tekken 2 Namco

московская десятка

PC

1. Dark Reign
2. Total Annihilation
3. Hexen 2
4. NHL'98
5. Age of Empires
6. Братья Пилоты
7. Pax Imperia 2
8. Fallout
9. Jedi Knight
10. 7th Legion

NINTENDO 64

1. Golden Eye 007
2. Clay Fighters 63 1/3
3. Top Gear Rally
4. Turok
5. Multi Racing Championship
6. Extreme G
7. Star Fox 64
8. ISSS 64
9. Mario 64
10. Wave Race 64

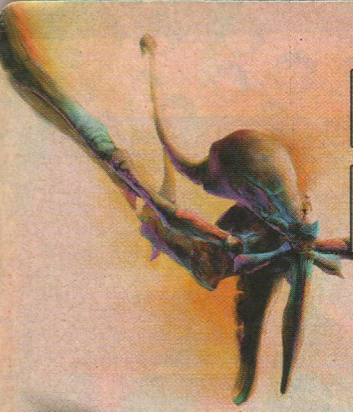
SONY PLAYSTATION

1. Ace Combat 2
2. Red Alert
3. Nuclear Strike
4. NHL'98
5. G-Police
6. Nascar Racing 2
7. Pandemonium 2
8. Final Fantasy 7
9. V-Rally
10. Odd World

Уважаемые читатели!

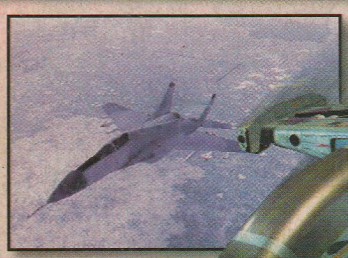
В январе или феврале 1998 года мы хотим составить и опубликовать читательский хит-парад. Для этого нам требуется Ваша помощь. Присылайте нам письма с пометкой "ХИТ-ПАРАД 97". Хит-парад будет составлен из следующих номинаций: "20 лучших игр 1997 года", "10 самых ожидаемых игр 1997 года", "Самый популярный жанр 1997 года", "20 самых неудачных игр 1997 года", "10 игр 1997 года, в которые я не буду играть в 1998 году", "10 игр, продолжение которых я хочу увидеть в 1998 году". Хит-парад будет составлен по трем разделам: "PC", "SONY PS", "NINTENDO 64". Пишите нам!

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:



Internet как стиль жизни
Русские в Ultime
Game-индустрия для всех

Blade Runner, NHL'98 ...
и другие игры для PC



Тактика прохождения Incubation...
и другие секреты для PC и мультимедийных систем

Twisted Edge, Touring Car, Bomberman 64 ...
и другие игры для Nintendo 64, M2, PlayStation и Sega

Ответы на письма читателей...
подсказки по прохождению игр, читательский Хит-Парад, кроссворд

А ТАКЖЕ: *конкурсы, интервью и многое другое...*

Журнал
СТРАНА ИГР

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

Учредитель:
ИЧП «Агарун Компани»

Издатель:
ИЧП «Агарун Компани»

Ответственный Редактор:
Оксана Донская

Редактор PC:
Сергей Лянге

Редактор Видео:
Борис Романов

Корреспондент в США:
Emanuil Edge

Дизайн Обложки:
Серж Долгов

Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:
Сергей Лянге, Виктор Жилин, Леонид Андруцкий, Серж Долгов, Владислав Пискунов, Алексей Куракин

Корректор:
Екатерина Васильева

Для Писем:
101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652

Рекламная служба и служба распространения:
Тел: 124-0402 Факс: 125-0211

Web-Site:
www.gameland.ru

E-mail:
magazine@gameland.ru

Техническая поддержка:
Борис Скворцов, Алена Скворцова, Ерванд Мовсисян, Тимур Минбаев

Вывод на пленки осуществлен «**Центр ХГС**»

Тираж **60 000** экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели.
При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Отпечатано в типографии компании **VILSPA** (Литва)

Подписной индекс: 88767 по каталогу АРЗИ

GAMELAND Magazine
Publisher — Agaroun Company, Moscow, Russia
Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
GameLand (N.Y.) Inc.
Phone: (212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933
Printed in Lithuania, VILSPA Company

ТЕХНОЛОГИИ БЕЗ КОМПРОМИССОВ™

Специальные цены на CLR Infinity!

Сделано в США

CLR INFINITY PT2-DA300

- **Intel Penium® II 233 МГц**
- внутренняя кэш-память 512 Кбайт
- Набор Intel 440LX AGP set
- AGP шина с тактсвой частотой 133 МГц
- UltraDMA 33 E-IDE контроллер
- 32 Мбайт SD RAM, максимально до 384 Мб
- видеоакселлератор на базе AGP ATI 3D Rage Pro с 8 Мб SGRAM; выход на телевизор PC2TV, поддержкой DVD, MPEG
- Интерфейс USB, 2 гнезда
- **HDD 3 Гбайт Ultra DMA**
- аудиосистема на базе Yamaha 3D-Sound
- APM-расширенная система управления питанием
- ACPI, DMI интрефейс
- контроль параметров системы
- **Монитор CLR VisionPRO 17"**

CLR ENTRADA PT5-EA166C — Хит сезона !!!

- Стандарт ATX
- **Intel Pentium® 166 МГц с технологией MMX™**
- Поддержка ряда процессоров до Intel Pentium® 233 Мгц с технологией MMX™
- 4 слота ISA, 4 слота PCI, один разделяемый
- возможность загрузки с CD-ROM привода или SCSI устройства
- Набор Intel 430TX PCIset
- **16 Мбайт EDO RAM,** максимально до 256 Мб
- Тип памяти: EDO RAM или **SDRAM**
- Интерфейс USB
- Pipelined Burst Cache 512 Кб
- **Ultra DMA 33** E-IDE контроллер
- Видеоакселлератор ATI 3D RageII+DVD с 2 Мб SGRAM, поддержкой DVD, MPEG-1/2
- Аудиосистема на базе Yamaha 3D Sound
- **HDD 2 GB Ultra DMA**
- **APM**-расширенная система управления питанием
- 24-скоростной CD-ROM привод
- Microsoft Windows 95 и Microsoft Works
- **Монитор CLR VisionPro 15"**

ПОКУПАТЕЛИ КОМПЬЮТЕРОВ ПОЛУЧАЮТ ДОПОЛНИТЕЛЬНО:

-модем US Robotics Sportster 33600 с функциями речевой почты и автоответчика и комплект из 5 компакт-дисков с программами, использующими преимущества технологии MMX
- 7 часов бесплатного доступа в INTERNET
- горячая линия и мобильная группа технической поддержки
-3 года гарантии

ВНИМАНИЕ !

Предлагаем замену старых компьютеров CLR Infinity с процессором Intel486™ на новые мультимедийные системы с процессором Intel Pentium® с MMX™ технологией.
Вы получите компьютер XXI века за цену струйного принтера

Каждый покупатель получает дисконтную карту КомпьюЛинк! При покупке на сумму свыше $1000 наши покупатели становятся участниками международной системы CountDown, предоставляющей скидки до 50% более чем в 85 000 компаний по всему миру!

ПРИ ПОКУПКЕ КОМПЬЮТЕРА ПОКУПАТЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ БЕСПЛАТНО:

антивирусный пакет программ от "Диалог-Наука",
7 логических игр российских разработчиков,
программу домашней бухгалтерии, англо-русский и русско-английский электронный словарь,
программу-тренажер для обучения печати вслепую

Стоимость предустановленного и получаемого в подарок ПО составляет более 500 долларов!!!

и ОДИН ИЗ ТРЕХ НАБОРОВ CD-ROM ДИСКОВ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ :

1.Семейный
2.Игровой
В наборы входят CD-ROM диски:
МИР АЛИСЫ
Triple Play English
Ралли Чемпионат
Противостояние
Братья Пилоты
EMPOWER YOURSELF
SBG Magazine
Энциклопедия зарубежного искусства

СРАЗУ 3 МОДЕЛИ с торговой маркой CLR ВХОДЯТ В КАТЕГОРИЮ ЛУЧШИХ В МИРЕ ПО ИССЛЕДОВАНИЯМ ЖУРНАЛА PC WORLD.

ВЫ можете купить их прямо сейчас

PC WORLD
TOP 10 MONITORS
CLR VisionPro 15

PC WORLD
TOP 20 DESKTOPS
CLR Infinity PT5-EA166C
CLR Infinity PT5-EA200C

ИНФОРМАЦИОННО-СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА
Тел.: 935-8891 (7 линий)

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ:
Тел.: 131-4222, 131-4329 с 10 до 22 без выходных

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ

ст.м. "Войковская"
МИР КОМПЬЮТЕРОВ, Ленинградское ш., 17
тел.: 935-8891, 742-4148

ст.м. "Проспект Вернадского"
ул. Удальцова, 85, корп. 2
тел.: 935-8892 (три линии)

ст.м. "Лубянка"
ТД "Библио-Глобус", Мясницкая, 6
тел.: 924-2673, 923-4173

ст.м. "Черкизовская"
ТД "Эдельвейс", Щелковское ш.,д.5, стр.1
тел.: 742-9087, 742-9089

ст.м. "Маяковская"
ТД "Компьюлинк", Садовая-Триумфальная, 12
тел.: 209-5495, 209-5403

ст.м. "Арбатская"
ТД "Дом книги", 2-й этаж, Новый Арбат, 8
тел.: 913-6962, 913-6964

Принимаются к оплате все виды кредитных карт

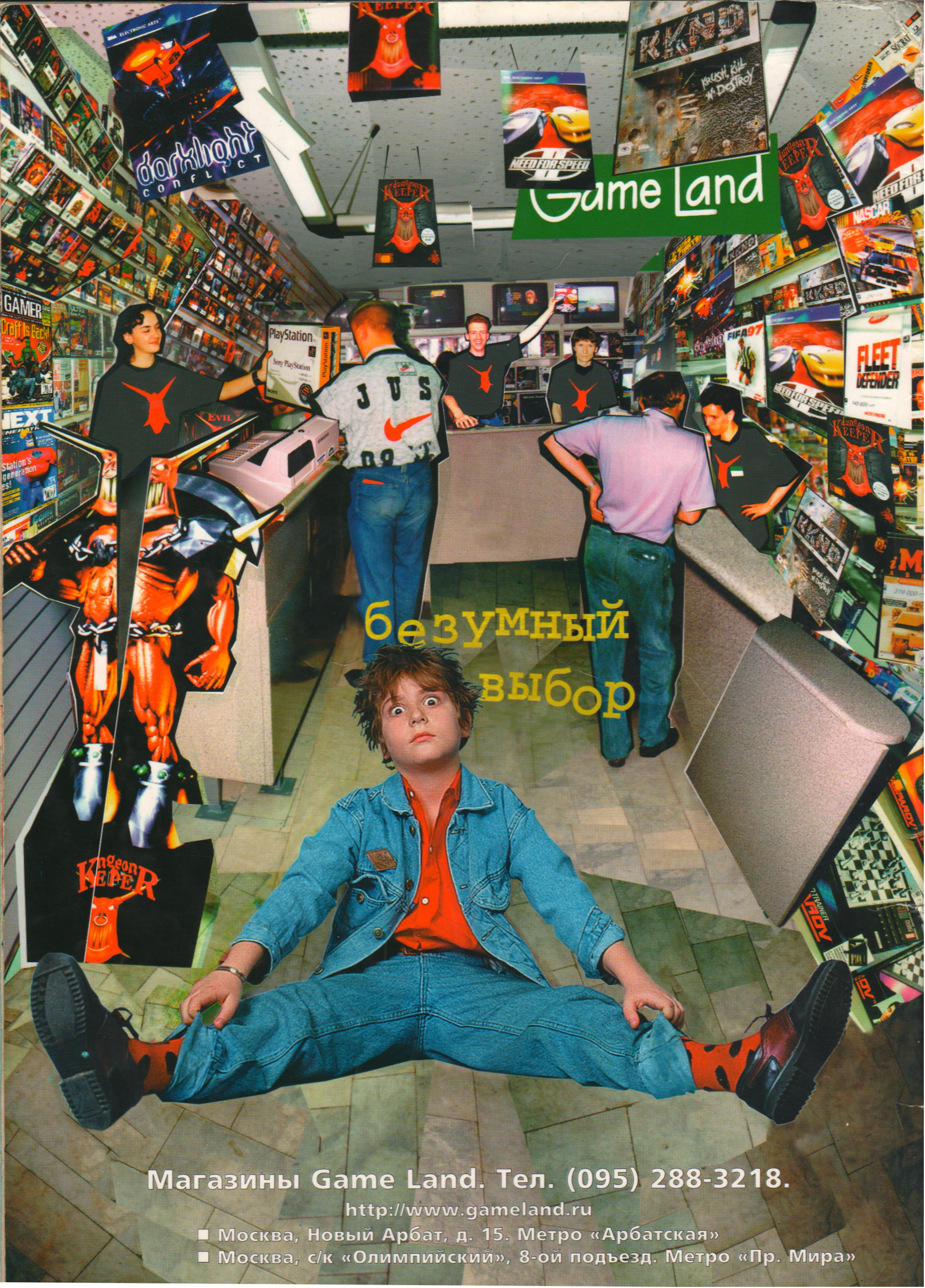
MMX™ intel inside pentium® PROCESSOR

CLR®

КомпьюЛинк®

http://www.compulink.ru - оперативная информация по ценам, техническая поддержка, новости, полезные ссылки.
ftp://ftp.compulink.ru - самые последние драйверы и техническая информация по продаваемым продуктам.
http://www.clr.ru - информация о CLR

Логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками и MMX является товарным знаком Intel Corporation
Логотип CLR является зарегистрированным торговым знаком CompuLink Research, Ink.



Магазины Game Land. Тел. (095) 288-3218.

http://www.gameland.ru

- Москва, Новый Арбат, д. 15. Метро «Арбатская»
- Москва, с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд. Метро «Пр. Мира»