

СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ №8(16), СЕНТЯБРЬ 1997  
PC CD-ROM INTERNET SONY PLAYSTATION SEGA SATURN NINTENDO 64 M2

# СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

Beasts and Bumpkins, Dark Omen, FIFA '98,  
Resident Evil, Monkey Island 3, NetStorm,  
Temujin, Dark Colony, Broken Sword 2,  
Jugged Alliance II, Final Fantasy VII,  
Parappa the Rapper, Golden Eye...

... и другие

постера

ОБЗОР 63 ИГР

ТАКТИКА  
ПРОХОЖДЕНИЯ  
З ИГР

СЕКРЕТЫ  
К 29 ИГРАМ



ULTIMA ONLINE  
НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ  
ИГР В INTERNET

POPULOUS  
THE THIRD COMING

ТРЕТЬЕ  
ПРИШЕСТВИЕ

TOTAL  
ANNIHILATION

REAL-TIME  
СТРАТЕГИЯ В 3Д



0 004011 4

# Game Land

Электронные игры

Телефон: (095) 288-3218  
web-site: <http://www.gameland.ru>



Москва: Старый Арбат, д. 21

Москва: Новый Арбат, д. 15

Москва: с/к  
«Олимпийский»,  
8 подъезд

# SONY

## ВЫБОР ПОБЕДИТЕЛЯ



### Дилеры

в Москве:

Битман 903-6818

Бука 111-5156

GameLand 288-3218

ДВМ-ГУМ 929-3438

Dendy 245-1996

ДИАЛ Электроникс 916-0046

Мантикора 241-3528

М. Видео 208-0359

Новалин 231-1877

Партия 742-5000

Салон-магазин Sony 137-0264

Теплостар 237-6414

Триал 321-4792

Ф-Тайм 256-7366

### Дилеры в Санкт-Петербурге:

ABC Электроника (812) 273-4096

Петросиб (812) 279-7515



Остерегайтесь пиратских подделок

Только диск с черной рабочей  
поверхностью является легальным



# СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

## НОВОСТИ

E3 – Праздник жизни .....	6
Новости .....	9
Русская Волна .....	10

## ИНТЕРВЬЮ

Стратегия нового поколения: Total Annihilation .....	12
---	----



Всеслав Чародей .....	16
-----------------------	----

## ИНТЕРНЕТ



SubSpace .....	22
----------------	----



Ultima Online .....	24
---------------------	----



Warcraft Навсегда! .....	30
--------------------------	----

## ЭТО БУДЕТ ХИТ



Gettysburg .....	34
------------------	----



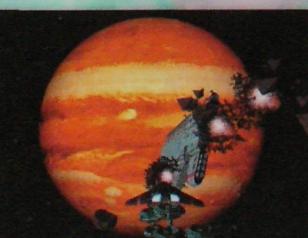
Monkey Island 3 .....	38
-----------------------	----

## PC

Total Annihilation .....	42
Populous: the Third Coming .....	46
Broken Sword 2 .....	50



Dark Colony .....	54
Temujin .....	56
Sabre Ace .....	60



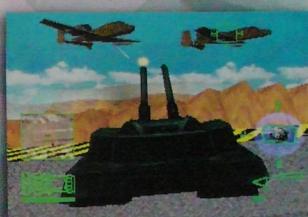
10th Planet .....	64
NetStorm .....	66
Half-Life .....	68
Beasts and Bumpkins .....	70
The Crow: City of Angels .....	72
Resident Evil .....	80
Dragon Heart: Fire and Steel .....	82
Ignition .....	84

The elder scrolls adventures:	
Redguard .....	86
The elder scrolls adventures: BattleSpire .....	88
Новинки .....	90
Секреты .....	106

## ВИДЕОИГРЫ



Final Fantasy VII .....	108
-------------------------	-----



Steel Reign .....	110
Felony1179 .....	111



Dynasty Warriors .....	112
Time Crisis .....	113
Golden Eye .....	114
Mischief Makers .....	115
Sonic Jam .....	116
Sky Target .....	117
Новинки .....	118
Секреты Sony PlayStation .....	124
Секреты Sega Saturn .....	126
Секреты Nintendo 64 .....	127

## ТАКТИКА

Dungeon Keeper .....	128
X-Wing vs. Tie Fighter .....	134

Горячая линия .....	138
Анкета .....	139
Хит-парад .....	140
В следующем номере .....	146

# СПИСОК ИГР

## PC

10th Planet	64
Beasts and Bumpkins	70
Broken Sword 2	50
Dark Colony	54
Dark Omen	96
Dragon Heart: Fire and Steel	82
Dungeon Keeper	128
European Air War	96
Gettysburg	34
G-Police	95
Guardians: Agents of Justice	92
Fifa98	102
Half-Life	68
Hercules Adventure	103
Ignition	84
Interstate' 77: The year of taurus	97
Jugged Alliance II	90
Monkey Island 3	38
NetStorm	66
SubSpace	22

Pacific General	103
Populous: The Third Coming	46
Resident Evil	80
SU27 2.0	99
Sabre Ace	60
Steel Panthers3	99
Take No Prisoners	97
Test Drive 4	95
The Crow: City of Angels	72
The elder scrolls adventures: BattleSpirre	88
The elder scrolls adventures: Redguard	86
Temujin	42
Total Annihilation	42
Ultima Online	24
Warcraft2	30
War Wind2	102
X-Wing vs. Tie Fighter	134
Zork Grand Inquisitor	100
Blasto	121
Colony Wars	122

Dynasty Warriors	112
Felony1179	111
Final Fantasy7	108
Metal Gear Solid	119
Parappa The Rapper	121
Psybadek	122
Steel Reign	110

## SEGA SATURN

Time Crisis	113
Sky Target	117
Sonic Jam	116

## NINTENDO 64

Panzer Dragoon Saga	120
Banjo-Kazooie	123
Golden Eye	114
Mischief Makers	115
Sonic R	123
Zelda 64	118

## SONY PLAYSTATION

**Список демо-версий на WEB-сервере  
«Страны Игр»  
www.gameland.ru**

к материалам текущего номера:

SubSpace	Dark Colony	Beasts and
WarCraft II	Total Annihilation	Bumpkins
Monkey Island III	Ignition	Take No Prisoners

Поздравляем победителей конкурса по игре «Dungeon Keeper» от Electronic Arts, первыми приславшими ответы по e-mail:

**Константина ЯРЦЕВА, Артура ГАЛАНИНА**

**Михаила ПРИЗОВА**

Результаты конкурса по письмам читателей будут опубликованы в следующем номере

## Внимание!

Вы можете подписаться на наш журнал в любом отделении связи. Просто придите на почту, возмите подписной каталог АРЗИ и откройте его на странице 135.

**Наш подписной индекс: 88767.**

## 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. «СИМ» (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
- 2. Торговая сеть «Фэнтези» — (3272) 41-03-31

### Украина

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

### Литва, Вильнюс

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

## Внимание, редакционная подписка!

Если вы проживаете в Российской Федерации (кроме Москвы и С.-Петербурга) и хотите получать журнал по почте из редакции, то вы можете оформить подписку на шесть номеров.

1. Заполните бланк заказа.
2. Переведите по безналичному расчету **120000** рублей. Получатель: ИЧП «Агарун Компани». ИНН **7729124600**, расчетный счет **002644241** в СБС-АГРО, корр. счет **506161200, БИК 044541506**.
3. Отправьте бланк заказа (можно ксерокопию) и копию квитанции об оплате или платежное поручение по адресу: **101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, Журнал «Страна Игр».**

**Заполните:**

**Фамилия:** \_\_\_\_\_

**Имя:** \_\_\_\_\_

**Точный адрес:** \_\_\_\_\_

**Город**

**улица** \_\_\_\_\_

**дом** \_\_\_\_\_

**квартира** \_\_\_\_\_

**Телефон (с кодом города):** ( \_\_\_\_\_ )

**Номера:**  Октябрь (№9)  Ноябрь (№10)  Декабрь (№12)  Январь 1998 (№1)  Февраль 1998 (№2)  Март 1998 (№3)

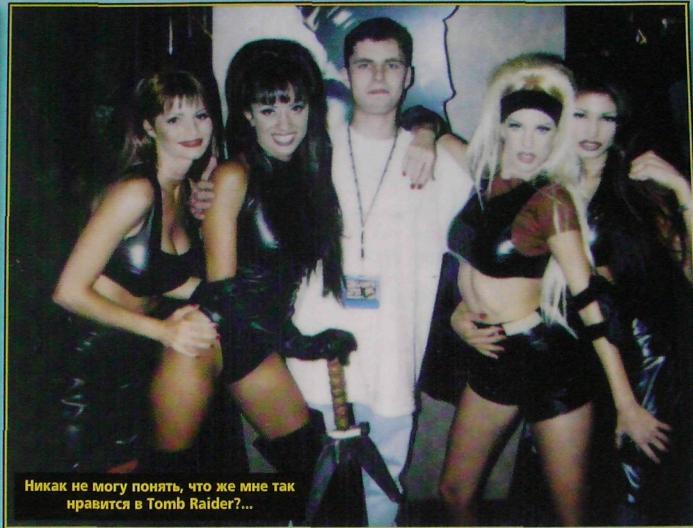
# ПРАЗДНИК ЖИЗНИ



Сергей КЛИМОВ



Стенд с Jurassic Park



Никак не могу понять, что же мне так нравится в Tomb Raider?...

Третий год проходит эта выставка. Своим размахом и возможностями для разработчиков и издателей она не просто подтвердила свое право на существование, она доказала, что E3 — абсолют в мире игровых выставок.

В этот раз она собрала более 30 тысяч профессионалов из всех стран мира — разработчиков и издателей, изготовителей видеокарт и джойстиков, дистрибуторов и розничных продавцов, журналистов и аналитиков. Количество праздно шатающихся было сведено к минимуму регистрационными взносами и профессиональной ориентацией.

К сожалению, в силу экономических причин, в этом году выставка переехала из хорошего города Лос-Анджелеса в плохой город Атланту, которая, несмотря на постолимпийский блеск, так и осталась городом, малоприспособленным для приятного времяпрепровождения. Пытающиеся проехаться расстояние в несколько блоков через окружной highway таксисты надолго останутся в нашей памяти.

В результате своего переезда выставка потеряла около 20 000 посетителей, так как большинство игровых компаний сосредоточены именно на западном побережье Северной Америки, однако по показателям выставочной площади и числа участвовавших компаний прошлогоднюю выставку в Лос-Анджелесе она превзошла.

Стайки представителей выставлявшихся компаний были вынуждены

ограничить свои ночные подвиги границами Даунтауна, при этом дальше всего в стремлении убежать от суровой действительности этого южного города зашла ассоциация разработчиков игр (CGDA), перенеся Gamma-sutra party на последний, вращающийся 73-й этаж Westin Plaza.

Как и обычно, основные контакты завязывались на устраивавшихся отдельными издателями и разработчиками тусовках, и, как и всегда, наибольшее раздражение вызывали посетители, смотревшие сначала на ваш пропуск, а затем уже на лицо. Недовольный этим Джонни Кармак свой badge снял сразу же, чему вскоре последовали и другие стремившиеся избежать охотников за автографами.

ми известные игровые тусовщики. Их жертвой пал несчастный Уэйн Гретцки, приехавший выступать на стенде Acclaim.

Вопреки усиленной охране выставки двое, самых отважных представителей российской индустрии сумели под видом рабочих, собирающих стенды, пробраться на ее территорию еще за день до формального открытия. Nival разведал обстановку Georgia Dome, а Snowball поборался в гигантский Congress Center.

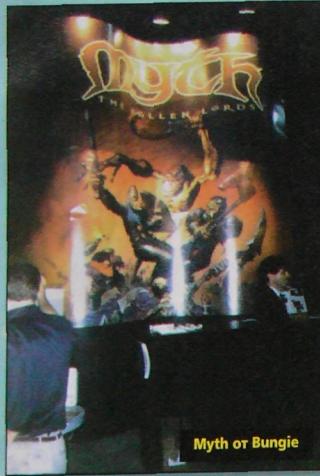
Однако, несмотря на стопроцентную влажность и температуру в +35 С, русский фронт на E3 не падал духом, назначая на каждый день число деловых встреч, сравнимое с реальными тиражами отечественных игр.

Своими мощными плечами раздвигали толпы посетителей Всеслав Чародей, маги из «Аллодов» наматывали круги вокруг стендов Origin с Ultima Online и Mindscape с Warhammer II, а в небе Джорджии завис грозный «Паркан» с экипажем из двух властную мрачных твиггеров. Мехосы в этом году до Атланты к сожалению не доехали.

## Секреты мастерства

Большинство компаний представляли на выставке продукты, предназначенные к изданию на Рождество этого года или весну следующего. Помимо непосредственно выставочного пространства, те из нас, кто не пожалел лишние сто двадцать долларов, могли также поучаствовать в





Myth от Bungie

проходивших в рамках выставки конференции.

Конференции были посвящены практически всем аспектам индустрии – от того, как лучше всего упаковать игру, до того, как лучше всего подвести игру к неподъемному финалу. Создатели *Crash Bandicoot* объясняли, как правильно организовать тестирование игры, дизайнеры из *Bethesda* пытались определить понятие «*gameplay*», а продюсеры из *Activision* рассказывали разработчикам, как надо работать с издателями и уговоривать их на выгодные для обеих сторон условия.

Интернациональный характер индустрии впервые в этом году вызвал введение на Е3 специального «международного дня», полностью посвященного проблемам рынков Европы и Азии. Объем российского рынка не вызвал на лицах участвовавших в конференции ни радостного изумления, ни испуга – про Россию просто не вспоминали. Однако в наших сердцах все еще теплится надежда уве-

личить его в скором времени хотя бы до размеров тиража демо-диска приличной американской игры.

### Эта статья оптимизирована под MMX™

К сожалению, в этом году мы так и не дождались кончины приставок перед лицом всемогущего PC и были вынуждены терпеть присутствие гигантских стендов от **Nintendo** и **Sony PlayStation**. Даже **Sega** почему-то сочла нужным отхватить кусок павильона размером с десяток теннисных кортов и наяв无关чиво демонстрировала посетителям наборы цветовых пленок, также известные как видеогигиры.

«**Интел**» честно старалась подружиться со всеми, кто занимается играми, а Энди Грув даже станцевал ради этого. Результаты пока не установлены, однако факт, что рассказ про прогрессивные технологии сопровождался звуками диско конца семидесятых, наводит на мысли о непосредственном участии Энди в этой акции, в том числе и в подборе музыки.

Графические акселераторы **ATI** и **3Dfx** прочно заняли место на стендце практически каждой компании, что наводит нас, разработчиков, на радостные мысли о повышении требований к минимальной конфигурации уже весной следующего года. Берегись, несчастный потребитель!

Замечательно было представлен **Eidos**, подписавший соглашение о сотрудничестве с **U2**, в связи с чем **Лара Крофт** вновь отплыла под **Hold Me, Thrill Me**. Свои выступления она продолжил во время мирового тура группы. Последнее время **Eidos** постоянно держит конкурентов в напряжении прекрасной работой своего PR отдела. Прекрасно выглядел **Activision**, особенно гигантскаяrepidуция робота из **Heavy Gear**, которой впавший в кому **MicroProse** не смог противопоставить даже настольной миниатюры из **MechWarrior III**.

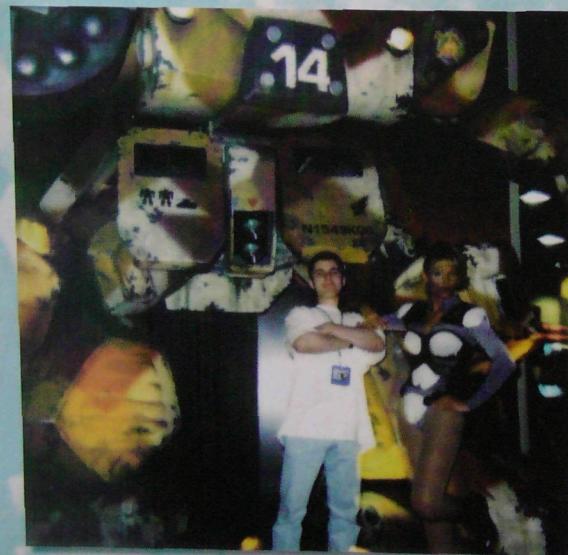
Индустрия стала больше ориентироваться на хиты, сократилось количество выпус-

каемых продуктов. Теперь чтобы издательство смогло нормально существовать, как минимум один из десяти выпускаемых продуктов должен быть успешным. С одной стороны, стала более сильной конкуренция среди разработчиков, с другой — для них появился больше работы, так как все без исключения проекты стали более юмкими. И что радует — с практически полным крахом глобального наступления на интерактивные развлечения больших киностудий исчезли непомерные бюджеты, так мешавшие спокойно жить разработчикам среднего калибра.

### Это не релиз, это — пре-альфа!!!

«А где же рассказ про игры?» — спросит иной читатель. «Игры — понятие относительное», — ответим ему мы. Возьмем, например, широко известный **Myth** от **Bungie**. Идея звучала хорошо в пресс-релизах, приятно выглядевшая в распространенных screenshots и прошла в рубрике «Грядущий хит» не в одном игровом журнале, однако на практике это «чудо» обернулось тормозящим даже на выставочных машинах уродцем с кучей анимаций персонажей, двигающихся рывками. А ведь это — пре-релиз. Пре-релиз, не оправдавший авансов игровой прессы и опасений конкурентов-разработчиков. Вот в такую «игру» сыграли с публикой **Bungie**. Очевидно,

**Вроде ерунда, а приятно...**



СЛЕВА: Два замечательных продукта игровой индустрии: мощноплечий Всеслав Чародей и чуть менее мощноплечий «парень» из Heavy Gear.  
СПРАВА: (слева направо) Mag из «Аллодов» и парочка довольных «Твиттеров».



отдел маркетинга пока работает лучше их программистов.

Зато альфа-версия другой игры — *Plague of Eidos* — выглядела поразительно хорошо и, как это ни смешно, превосходила по качеству исполнения вышеупомянутый *Myth: Plague - real-time* стратегия про двенадцатый век, в которой игрок оказывается королем европейского государства, вынужденным защищать его от сил

зла. Игра реализована в полностью трехмерном пространстве, что позволило дизайнерам *Eidos* создать поистине уникальные ландшафты, неизменно увеличивающие игровальность по сравнению с уже привыкшими к плоским клонами *C&C*. Как вам понравится битва на узком мостике через обрывавшуюся в никуда пропаст? Или может быть вы любите устраивать засады на крутых склонах горного прохода?

*Lord British* подтвердил свою замечательную репутацию, показав *Ultima Online*, которая на сегодняшний день является мечтой любого любителя RPG. Несмотря на некоторые мелкие недостатки, авторы сумели выполнить все, что обещали в прессе, хотя, верное, это достаточно абстрактная новость для российских игроков, замученных постысками телефонными линиями.

Не поражала воображение, однако, технология второго *Quake*. Помимо более приятных монстров хотелось увидеть и изменения в обстановке. Несчастный *Ion Storm*, показывавший свое чудо под названием *Daikatana*, пока еще не смог создать цельную атмосферу игры, в результате чего его стенд был одним из самых пустынных мест на территории *Eidos*. Только под конец выставки выселили мы гостиницу Кармака из небольшой компании *id Software*, пробравшегося на нее инкогнито. Случайные же посетители робко тыкались мышкой в расположенные в тестовой миссии горы и, отметив забавную реализацию падающего снега, улепетывали в направлении секс-бомбы, также известной как *Лара Крофт*.

С большой помпой показывали *Riven: Myst II*, причем не только на стенде *Red Orb* (отделение *Broderbund*), но и на стенде японской *SunSoft*, получившей права на распространение этого чуда на приставках. Основное достоинство *Riven* — глубина и объем. Собравшиеся на просмотр демо-ролика скептики сначала сопровождали его критическим смехом, так как красивая графика хватало и на стенах конкурентов, однако к десятой минуте уважительно замолкли, поняв, что ролик может продолжаться и еще минута десять. И все-таки опять напор массового маркетинга и специалистов по отношениям с обществен-

ностью слегка обогнал саму игру и оставил вопрос: а будет ли мальчик?

Очень грамотно выглядел *Dark Reign* от *Activision* и *Auran*. Созданные на заказ независимой калифорнийской студией, шикарные ролики, показываемые между миссиями, вызывают давно забытое желание сидеть хоть до утра, лишь бы пройти очередной эпизод и увидеть: что же нам после него покажут? Не менее приятно выплядели и ролики для *Heavy Gear*, также делающиеся не командой разработчиков, а отдельной студией. Нашим теперь видимо не остается ничего, придется теснее работать с «Мосфильмом».

Несказанно хорошо выступила на выставке команда из Германии *Blue Byte*. Помимо очень хорошего и играбельного 3D action на танках и вертолетах на открытой местности в *Extreme Assault*, трудолюбивые немецкие дизайнёры представили бета-версию выходящей в октябре походовой стратегии *Incubation*, формально являющейся продолжением серии *Battle Isle*. С предыдущими продуктами серии она имеет очень мало общего — лишь название планеты и внешний вид пехотинцев. Кстати, кроме пехотинцев игрок больше ничем и не командует. За то вся игра реализована на основе 3D «движка» от *Extreme Assault*, что выражается в не-привычной возможности рассматривать в подробностях любую деталь сцены, как будто угодно покрутить камеру и т.п. Действие происходит внутри сооружений зловещих инопланетян, что

Unreal от Epic  
MegaGames

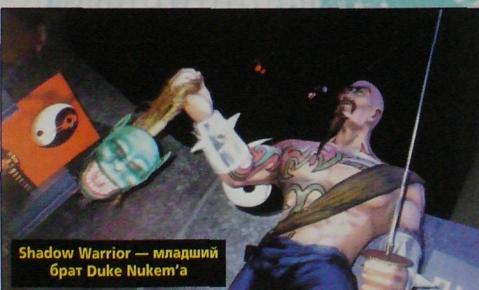


После плодотворного общения с Джонни Кармаком (*id Software*), нетерпеливо бегающим вокруг выставленного им же для разыгрыва в турнире по *Quake* «Феррари», и разговора об эволюции RPG и *Ultima Online* с Ричардом Гэрриотом (он же *Lord British* из *Origin*), экстаз по поводу только что законченного продукта сменяется горячим желанием сделать нечто новое и более совершенное и совершил невозможное, преодолев ограничения внутреннего рынка. А если все-таки не сменяется, значит, самое время переходить в отдел мультимедиа, потому что нельзя создавать хорошие игры без желания идти наперекор накатанной колее и отдавать больше, чем получаете.

Если вы тесно связаны с индустрией компьютерных игр, но не можете позволить себе надолго отрываться от работы, чтобы ездить на пять-семь выставок в году, сделайте *E3* своей единственной обязательной выставкой. В следующем году она снова пройдет в

Атланте, в конце мая. А еще через год — наконец-то в Калифорнии, скорее всего — в Сан-Хосе. Так постараемся же к этому времени сделать российский рынок темой номер один на выставке международного дни *E3*!

Автор статьи формально является продюсером студии *Snowball Interactive*, предпочитающей вместо исполнения своих прямых обязанностей ошиваться по международным выставкам и офисам конкурентов. Вы можете войти в контакт с его виртуальным зоом координатам *nivalmust-die@snowball.ru*.

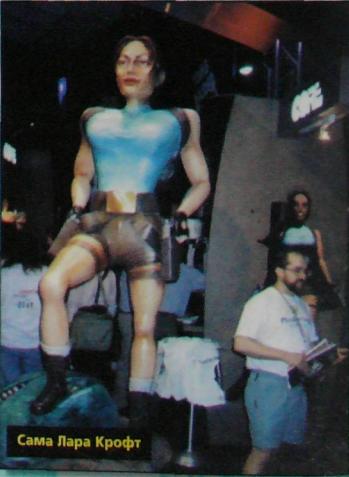


Shadow Warrior — младший брат Duke Nukem'a

нечетян, что, видимо, послужило оправданием созданных дизайнерами сложных помещений. Интерфейс удобен и весьма традиционен. Одним словом, *Incubation* — чистой воды убийца X-Com.

#### Опасные связи

Было бы просто непростительно написать такую большую статью и не выдвинуть в конце хоть какой-нибудь поучительной морали относительно состояния дел в российской индустрии. А мораль состоит в том, что для всех ее участников, а тем более для разработчиков, такая выставка просто необходима, так как дает перспективу развития, помогает соединить внутренний рынок с остальным миром. Иногда ведь так и тянет никуда не ехать, а просто сидеть у себя на лавочке и быть кулаком в грудь от переполняющего сознания собственной уникальности.



Сама Лара Крофт

# NEWS НОВОСТИ

# НОВОСТИ news



## Sega разрывает контракт с 3Dfx

Как оказалось, **Sega Enterprises** в одностороннем порядке разорвала свой контракт с американской компанией **3Dfx**, разработчиком технологии трехмерных акселераторов для персонального компьютера и игровых автоматов на предмет создания графической подсистемы для своей следующей игровой приставки. Эта новость, в свете последних событий, ни для кого не стала сюрпризом, за исключением, быть может, самой компании **3Dfx**. Накорся в процессе акционирования, компания испытала настоящий шок, когда эта история впервые попала в печать. В тот же день цена их акций упала в цене почти в два раза. В свою очередь, **3Dfx** собирается доказать это дело до суда и заставить **Sega Enterprises** выполнить условия контракта.

Напомним, что несколько месяцев назад мировой прессе стала доступна официальная информация от самой компании **3Dfx**, что на протяжении последнего времени компания настаивала над графической подсистемой для игровой приставки, основанной на технологии **Voodoo Graphics** по контракту с компанией **Sega**. В течение этого времени **Sega** финансировала проект, а также инвестировала в компанию около двух миллиардов долларов. Одновременно с этим, по сообщениям японской прессы, японское отделение компании вели аналогичные разработки совместно с корпорацией **NEC**. И хотя до сих пор официального подтверждения эта информация не получила, скорее всего, **NEC** (или кто-то другой) предложил более выгодные для **Sega** условия сделки, что и предрешило судьбу контракта с **3Dfx**.

## Компания 3DO выкупает свои акции

В связи с тем, что цена на акции компании **3DO** в последнее время опустилась до подозрительно низкого уровня, руководство компании приняло решение самой выкупить их часть на общую сумму в пять миллионов долларов. По сообщениям компаний, **3DO** считает, что нынешняя их цена не отражает реального положения вещей, поэтому лучшего выхода, чем покупка своих же акций для поднятия их стоимости, они не нашли.

До поиска нового настоящего хита, однако их будущие проекты, возможно, ждет лучшая судьба.

## Nintendo скована борьбой с пиратством

**Nintendo** совместно с парагвайским правительством провела одну из крупнейших акций по борьбе с пиратством за последние времена. Эта акция предотвратила появление в продаже пиратской продукции на сумму более 2,6 миллионов долларов. Нужно отметить, что пиратские видеодиски являются всего лишь малой частью более 10-ти миллиардного потока пиратской и контрабандной продукции, распространяемой по всему миру через Парагвай. С другой стороны, **Sega**, давний конкурент **Nintendo**, первой из основных игровых компаний решила официально выйти на китайский рынок со своей игровой продукцией. Компания надеется в этом году продать более 40000 своих приставок и побороть своими силами китайских пиратов.

## Namco официально поддерживает Nintendo и объявляет о сотрудничестве со Square

Японская компания **Namco** после долгих семи лет «холодной войны» с **Nintendo** официально объявила о своей поддержке их 64-битной игровой системы. И хотя пока эта поддержка выражается лишь выпуском детского бейсбола для японского рынка, у **Namco** до сих пор имеется огромная коллекция непревзойденных по разным причинам с игровыми автоматами на **PlayStation** игр, которые теперь могут обрести свое второе рождение на 64-битной приставке.

Кроме того, японская компания **Square** совместно с **Namco** объявила о начале работы над своей первой игрой для игровых автоматов. Используя технологию, разработанную для **Tekken 3**, **Square** решила прорваться на высококонкурентный рынок игр для игровых автоматов и теперь работать на равных, как с самой **Namco**, так и с другими крупными японскими и американскими игровыми компаниями. Какая конкретно игра станет первым опытом **Square** на новом для себя поприще – пока неизвестно.

## Electronic Arts ставит вопрос о будущем PlayStation

**Electronic Arts**, крупнейший независимый издатель игр, который до последнего времени являлся одним из основных разработчиков для 32-битной приставки от **Sony**, сделал недавно довольно скандальное заявление. Согласно этому документу, около 30% дохода в этом году EA получила от продаж игр для игровой приставки **PlayStation**, однако компания выразила определенные опасения относительно будущего этой платформы. По крайней мере, руководство этой компании уже не ожидает роста этих цифр в следующем году, а наоборот готовится к их падению. По разным причинам, в первую очередь благодаря огромному количеству игр-конкурентов, разрабатываемых сегодня для этой системы, а также растущей популярности **Nintendo 64** в Северной Америке, **Electronic Arts** опасается, что таких результатов, как в этом году больше на этой системе не будет добиться.

Кроме того, EA заявила, что никто больше не может гарантировать дальнейший рост популярности 32-битных приставок в целом.

## NEC присоединяется к инициативе Intel

Новая инициатива корпорации **Intel** по созданию открытой платформы для игровых автоматов получила поддержку со стороны компании **NEC**. До последнего момента **Intel** активно пропагандировал идею создания таких аппаратов на основе своего процессора **Pentium 2** и графического трехмерного акселератора компании **3Dfx**. Но теперь, кроме технологии американской компании, в этих игровых автоматах предполагается использовать также и разработанный компанией **NEC** акселератор на основе технологии **Power VR**. Первые готовые игровые автоматы должны стать доступными уже к концу года. А пока нам остается только наблюдать за разразившейся войной между

другой технологией **3Dfx** и **Power VR** за будущее игровой индустрии.

## Компания Looking Glass в поисках дополнительного капитала

Компания **Looking Glass**, известный американский разработчик высокотехнологичных игр, в последние несколько месяцев вела активные поиски дополнительных источников финансирования. И вот, кажется, этот процесс в ближайшее время будет завершен. Источники, близкие к компании, дали понять, мировой прессе, что уже в ближайшее время **Looking Glass** либо сольется с другой компанией, ранее не работавшей в этой индустрии, либо получит новый источник финансирования своих амбициозных проектов.

Еще совсем недавно компания заключила крупную сделку с издательством **Eidos**, однако новое финансирование должно поступить совсем из других источников.

## Acclaim продолжает испытывать финансовые проблемы

Несмотря на отличные продажи игры **Turok** для **Nintendo 64**, доходы от которой составили около 57% доходной части бюджета компании за третий квартал этого года, в оставшемся **Acclaim** продолжает нести катастрофические потери. За один только третий квартал компания получила убытки на сумму около 70 миллионов долларов, что более чем в 15 раз превышает подобные цифры за тот же период прошлого года. При всем этом чистые убытки компании за прошлый год составили более 200 миллионов долларов, и аналитиков остается только гадать о том, что ждет **Acclaim** в этом году. С другой стороны, **Acclaim** обнаружил акционеров тем фактом, что большая часть их продукции в этом году приходится на самые популярные жанры и на платформу **Nintendo 64**, которая знаменита своими большими продажами игр (к сожалению, независимо от их качества).

## Steve Jobs снова во главе Apple

На удивление всем, президент **Apple**, **Gil Amelio**, подал недавно в отставку, а его место снова занял один из основателей компании, **Steve Jobs**.

Несмотря на то, что **Jobs** неоднократно подчеркивал, что у него нет никаких планов вернуть себе руководство компании, последние события заставили его занять этот пост. Совет директоров компании, неудовлетворенный работой **Amelio**, попросил последнего подать в отставку и, пока не будет найден новый президент, назначил Стива Джобса и финансового директора Фреда Андерсона возглавить **Apple**. Под руководством **Amelio** компания не удалось поправить свое финансовое положение, чему не помогло даже сокращение на треть персонала **Apple**. Разговоров о том, чтобы **Jobs** вернулся к руководству компании на всегда пока не ведется. И соответственно, **Steve Jobs**, продолжит одновременно возглавлять свою анимационную студию **Pixar**.



# РУССКАЯ ВОЛНА

Студия «Союз» и издательская компания «Союз Интерактив» готовят к изданию новый CD-ROM под наименованием «РОЛЛЕРЫ».



Как следует из названия, этот диск будет посвящен всему, что связано с катанием на роликовых коньках. Помимо огромного количества самих коньков и аксессуаров диск содержит школу катания от самых азов до вершин мастерства.

Для создания диска был приглашен самый главный роллер страны Роман Дырин, исполнение которого и были выполнены все трюки на этом диске.

Также на диске имеется множество материала, связанного с эстетикой и идеологией роллерского мира, досугом его обитателей и extreme-музыки.

Этот диск будет настоящим подарком для огромной армии любителей экстремального образа жизни.

## Новости от 1С

Братья Пилюты:  
Дело о похищении  
снона.

Долгожданная веселая приключенческая игра по мотивам знаменитого мультфильма «Следствие ведут колобки», разрабатываемая компанией «Gamos», практически готова к выходу и проходит в настоящее время финальное тестирование. Игра разрабатывалась около двух лет, отличаясь великолепной 2D графикой, над которой работали художники студии «Пилот», и тонким юмором. К началу сентября 1997 года коробки с игрой поступят на прилавки магазинов.

## Бородино: Наука побеждать.

Продолжается работа над игрой «Бородино» в жанре походовой стратегии. Игра будет отличаться высоким уровнем достоверности расчетов результатов боев и исторически точными схемами расположения войск. Музыкальное оформление игры создается на базе реальных военных маршей русской, французской и других европейских армий начала прошлого века. В настоящее время прорабатывается возможность добавить модный real-time режим и тем самым дать игроку возможность выбора между turn based и real-time игрой.

Snowball Interactive продолжает оживлять мир «Летописи Бремен»

Разработка следующей игры по концеп-



ции мира PIKE, «PIKE: Секретные Операции», начнется уже в самое ближайшее время. При этом новый проект будет вовсе не набором дополнительных миссий для «Операции Громовержца», а самостоятельной игрой с качественно улучшенной графикой, поддержкой MMX-технологии и более сильным «движком» – следующей версией собственной технологии студии RotatedSpace2D.

Окончательно оговорили все пути взаимодействия четырех проектов «Летописи Времени» собирающиеся вместе продюсеры и дизайнеры Snowball и компании «1С» – стратегического партнера студии и издателя всех проектов серии. По порядку своего выхода в свет серию образуют стратегия «Всеслав Чародей: Клан Драгомира» (осень 97), RPG «Князь: Амулет Дракона» (зима 97), индустриальная стратегия «Меркурий-8: Плавающие Тени» (зима 98) и пока засекреченный проект под рабочим названием Р3 (весна 98).

## Новости от АО «ДОКА»

### КИЕКО И ПОТЕРЯННАЯ НОЧЬ

АО «ДОКА» объявило о завершении работы по переводу и озвучиванию интерактив-



ной сказки «Киеко и потерянная ночь», локализация которой осуществляется по лицензии французской компании Ubi Soft. «Эта очаровательная сказка, выполненная с истинно французским шармом, предназначена для дополнения нашей линии многоязычных обучающих продуктов, – отмечает директор отделения программных разработок компании «ДОКА» Анатолий Шевчук. Поскольку и текст и звуковое сопровождение выполнены на пяти европейских язы-

ках, включая английский, французский, немецкий, испанский и, естественно, русский, программа может быть успешно использована в процессе изучения иностранных языков, особенно в комбинации с нашими продуктами серии LinguaMatch, а также для обучения чтению детей младшего возраста.

«Киеко и потерянная ночь» планируется к выпуску в сентябре 1997 г.

## НАСЛЕДИЕ ЯРОСЛАВА: БОРЬБА ЗА ПРЕСТОЛ

АО «ДОКА» сообщает о намеченном на 20 августа выпуск бета-версии новой стратегической игры под рабочим названием «Наследие Ярослава: Борьба за престол». Как следует из названия, игра посвящена истории России периода феодальной раздробленности – XI-XII века. «Мы хотели сделать классическую чистую историческую стратегию, поэтому в игре нет магии, колдовства, бессмертных и других модных сейчас элементов фэнтези, – говорит лидер московской команды разработчиков «Перун» и главный программист проекта Илья Брайловский. – Мы также старались следовать реальным историческим фактам в таких деталях как действующие в игре силы (это русские княжества, рыцари Тевтонского Ордена, кочевники – сначала половцы, а затем монголо-татары), здания, вооружение, география и т.п. Конечно, игра не претендует на роль серьезного научного исследования, и ее соответствие исторической реальности ограничено изображений игровойности и, естественно, трудоемкости проекта. Однако, мы делаем именно историческую стратегию, основанную на отечественной истории. В игре будут присутствовать все основные элементы классики жанра – строительство, экономика, управление городами, дипломатия и, конечно, военные действия.»

Выпуск игры «Наследие Ярослава: Борьба за престол» намечен на октябрь нынешнего года.

## Фирма Аккела приносит извинения компании Дока.

Фирма Аккела приносит извинения компании Дока в связи с публикацией неверных сведений в рекламе автосимулятора POD (Страна Игр №6) о присвоении приза симпатии зрителей и жюри фестиваля Аниграф'97. На самом деле приз симпатии зрителей был вручен игре «Противостояние».



# ПОМНИШЬ, КАК ЭТО БЫЛО В ПЕРВЫЙ РАЗ?



Для Windows 95® и MS-DOS®  
Полная документация на русском языке



LBA<sup>2</sup>  
little big adventure™

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

Little Big Adventure является товарным знаком Adeline Software International. Electronic Arts и логотип Electronic Arts являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts в США и/или других странах. Windows и MS-DOS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Microsoft Corporation в США и/или других странах.



# TOTAL ANNIHILATION

# ИГРА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Джеф КИГЛИ

Предлагаем интервью с Роном ГИЛБЕРТОМ, Creative Directorом Cavedog, Рон, создатель первых двух *Monkey Island* и Designer Крис ТЭЙЛОР создали первую реально трехмерную стратегию в реальном времени. «Страна Игра» благодарит Джефа КИГЛИ из GameSlike за сотрудничество.

Как у Cavedog появилась идея создания Total Annihilation?

Игра была придумана и создана Крисом Тэйлором, чьи игры включают в себя Electronic Arts'овские баскетбольные симуляторы и другие, такие, как 4-D Boxing. Крис пришел ко мне с идеей Total Annihilation в сентябре 1995 года, и когда мы услышали его план о создании игры в реальном 3D мире с использованием генерирующихся в реальном времени 3D юнитов, мы не смогли ему отказать. Первые 9 месяцев Крис провел в работе над созданием базовой технологии, доказывая верность своей концепции. Остальное скоро стало достоянием истории.

Рон, поскольку стратегические игры в реальном времени так популярны на рынке, некоторые аналитики считают этот жанр первым среди остальных. Почему Cavedog решил выпустить свою первую игру именно в этом жанре? Входила ли в Ваши планы задача «покорить мир» успеха таких продуктов, как Warcraft, Command & Conquer, или Вы намеревались привнести в этот жанр что-то абсолютно новое?

Несомненно, игры данного направления сейчас популярны, но когда мы начали разработку Total Annihilation, C&C и Warcraft только что вышли в свет. Крис Тэйлор (дизайнер и директор проекта Total Annihilation) и я — большие любители C&C, мы много играли и раньше, и в течение первой стадии разработки Total Annihilation. Жанр называется жанром тогда, когда

несколько разных игр одного направления могут сосуществовать вместе, и каждая из них по-своему интересна (в пропорциональности Myst).

Итак, я думаю, главное, что хотели бы узнать игроки, состоит в следующем: что нового несет Total Annihilation в сам жанр, что поставят эту игру на первый план среди других, подобных ей?

Добавление в проект настоящих 3D зданий и строений улучшает общий вид и ощущение реальности от игры. Тот факт, что танки, передвигаясь, в точности повторяют конфигурацию ландшафта, правдоподобно опрокидываются, вращаясь при падении, и орудия откатываются назад после залпа с математической точностью, не просто добавляет в игру лучшую графику. Вы действительно почувствуете себя в центре происходящего. Если взрывается юнит, он не просто исчезает с помощью графического эффекта, его кусочки разлетаются в разные стороны, оставляя за собой клубы дыма. Присмотритесь внимательней, и Вы увидите крутящуюся в воздухе башню подбитого танка, которая исчезает за границей экрана.

Уникальная концепция Commander'a (юнит, олицетворяющий собой самого игрока) в Total Annihilation. Он может быть только один и его невозможно построить. Если играть одному, игра закончится, как только ваш Commander погибнет. Играя в multiplayer'e, можно установить такой режим, при котором гибель Commander'a означает конец игры именно для отдельного игро-

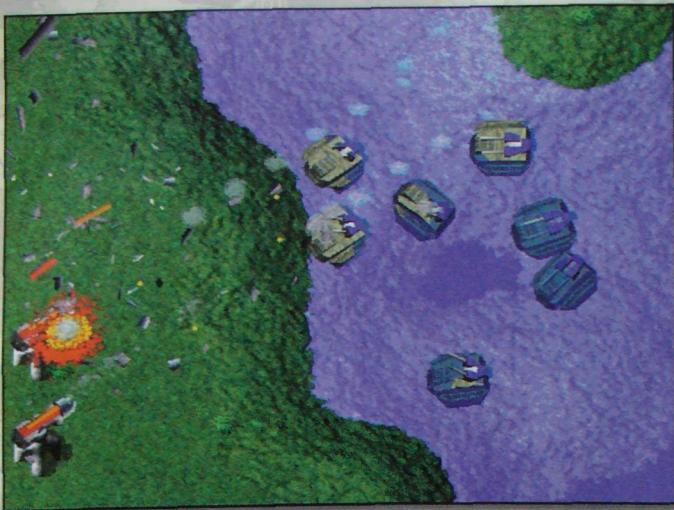
ка, а не для всех вообще. Проще всего описать Commander'a, применяя шахматную терминологию: это символ короля и королевы (фигуры, обладающие наибольшей властью, которые вы должны охранять любой ценой). Нельзя сказать, что он неуязвим, поскольку Commander обладает «Оружием уничтожения», он способен истребить одним выстрелом несколько юнитов и по этой причине становится слишком дерзким и нахальным. Однако будьте внимательны — с него все-таки можно сбить с пути и сокрушить. Это добавляет в игру дополнительные ощущения, поскольку юнит и вы чувствуете себя равноправными на поле боя.

Давайте еще раз коснемся идеи реальной 3D местности с использованием полигонов. Очевидно улучшение графического изображения игры, уже не говоря о юнитах, которые раньше всегда базировались на спрайтах. Существенно ли усовершенствован сюжет? Я предполагаю, что юниты, находящиеся у подножья склона, теперь не могут стрелять по мишени на вершине горы, верно?

В этом суть построения настоящего 3D мира. Все подчиняется законам физики. Танк, двигающийся по земле, не может стрелять в противника, находящегося на противоположной стороне холма. То же самое относится и к танку, который стоит на холме: он будет великолепно попадать в цель внизу, если она не находится у самого подножья. Поэтому необходимо действительно хорошо целиться чтобы не промахнуться. Это означает, что к выбору оружия нужно подхо-



Команда разработчиков TOTAL ANNIHILATION из Gavedog Entertainment. Возможно, что очень скоро геймеры всех стран будут знать каждого в лицо.



дить очень серьезно (лазер не сможет уничтожить танк на плато, в то время как ракета в этой же ситуации сработает превосходно).

Все это звучит так, словно на местности события действительно происходят как на реальном поле боя. Закономерен вопрос: сможет ли игрок, находясь на земле, следить за ситуацией на вершине горы, будут ли ему показаны все части карты?

**Fog of War, Дым войны** (некоторые любят использовать этот термин) — интересная тема для разговора. Каждый имеет свое, отличное от другого мнение на счет того, как все должно взаимодействовать и быть установлено. Неважно, каким бы образом мы это ни осуществили, кто-то был бы обязательно разочарован. Поэтому мы поступили следующим образом: в игру включены все возможные опции, о которых можно только мечтать. Например, если Вы хотите видеть всех и каждого прямо с самого начала игры, Вы можете построить свою стратегию таким образом. Если Вам нравится то, как это делает C&C, Вы можете выбрать этот путь. Но если Вам больше по душе знать лишь только о юнитах, расположенных прямо по курсу и не видеть всей территории впереди, Вы можете себе это тоже устроить. Если Вы предпочитаете просто видеть Ваши юниты, не заботясь об их реальном изображении — нет проблем. Основной принцип, которым мы вооружились при разработке этой и других отличительных черт игры, состоит в следующем — это Ваша игра. Вы ее купили, так почему мы должны устанавливать непреложные правила?

Продолжая обсуждение ме-

? стности, на каких ландшафтах сможет развернуть свои действия участники? Мы найдем на всех уровнях лишь долины и холмы, или можно предполагать что-то неожиданное (воду, мосты и т.д.)?

Мы создали для игры огромный банк различных ландшафтов. Поскольку мы ничем не ограничены, в наших силах разработать любую карту по желанию. У нас есть и обычный зеленый лес (что бы представляла из себя стратегия реального времени без зеленого леса и травы), но в Вашем распоряжении есть также миры, затопленные плавающей лавой, планеты, изобилующие железом, несколько различных пустынь, тропические острова, миры, наполненные водой, лунные ландшафты и т.д. В нашей игре Вы найдете и огромные равнинные плоскости, и «швейцарские Альпы».

? Способствует ли полигонный «движок» молниеносному разрушению таких конструкций как мосты и строения? Можно ли поднять на воздух какуюнибудь стену здания?

Бомбежка юнита разрушит его, но если Вы не закончите операции до конца, на земле останется металлический каркас строения, окруженный цементной пылью. Таким образом,

Вы сможете регенерировать

весь оставшийся металл из этих юнитов. Если противник вторгается на Вашу базу с отрядом танков и Вы отбиваете атаку, он не только проигрывает сражение, но и теряет технику, столь ценный материал, который Вы сможете использовать впоследствии. Поэтому Вам нужно быть внимательным.

? Я думаю, все игроки согласятся со мной в том, что главное в стратегии реального времени — это юниты, вся игра держится на их балансе. Помимо основного юнита, не могли бы Вы хотя бы вкратце рассказать о других оригинальных юнитах, планируемых в этой игре? Не намереваетесь ли Вы создать шпиона или вора, как было сделано в Red Alert?

Я бы предпочел не говорить о добавочных юнитах сейчас. Мне бы не хотелось затрагивать в нашем разговоре то, над чем работа еще не закончена — никому бы это не понравилось. Не думаю, что любители приключенческих игр проиграли бы меня за несколько сцен, вырезанных из Monkey Island 2, о которых я говорил заранее.

? Слышал, что Вы создаете достаточно расширенную сеть поддержки для Total Annihilation, включая планы создания новых юнитов и зданий, которые можно будет загружать с вашего сайта в Интернете каждую неделю. Знаю, что Бретт Сперри, президент Westwood Studios, считает, что добавление новых юнитов в игру требует всеобщей перестройки AI для того, чтобы убедиться в сбалансированности всех юнитов. Не станет ли выпуск этих новых юнитов на еженедельной основе существенным препятствием для восприятия правдоподобности игры?

Как вы упомянули, мы действительно планируем создать новые юниты, карты и мисии, которые игроки будут еженедельно загружать с [www.cavedog.com](http://www.cavedog.com). То что людям нра-



## ИНТЕРВЬЮ

вится в этих играх — это юниты, юниты и еще раз юниты (именно в этом порядке). Как только ты овладел стратегией, игра перестает увлекать. Но, имея огромное количество добавочных и загружающихся юнитов, в вашем распоряжении нескончаемая игра. Важно, что мы создали ее таким образом, что Вам не придется при загрузке ломать голову над тем, сбалансирован ли юнит. Просто не используйте его. Вы можете не только стереть юнит из директории (каждый юнит — это отдельный файл), на старте есть диалоговое окно, которое позволяет Вам отключать любой из этих юнитов или зданий, даже те, которые встроены в саму игру. Если Вы и Ваши друзья захотите играть без самолетов, просто не выбирайте их в списке.

**?** Поглаю, что каждый согласится с Вашим мнением по этому поводу, но в то же время компания Westwood Studios, признанная весомая компания, производящая стратегии в реальном времени. Почему Вы думаете, что Ваш продукт будет конкурентоспособен на рынке и, возможно, превзойдет по качеству такие игры как Red Alert? Входило ли в Вашу задачу создать игру лучше, чем Command & Conquer/Red Alert?

Я действительно полагаю, что мы создали абсолютно другую игру. C&C — великолепная игра. Без сомнения, она запомнилась как игра, кардинально повлиявшая на многих игроков и на саму концепцию. У меня нет желания «унчитожить» C&C — я отношусь к этой игре с большим уважением. Цель любой игры — развлечь как можно больше людей, увлечь их собой на возможно больший срок, и я ни в коем случае не сомневаюсь в возможностях Total Annihilation в этом смысле.

**?** По Вашему мнению, всем играм с чертами стратегии реального времени придется иметь такой же «дри-



жок», чтобы быть конкурентоспособными на рынке в будущем; при условии, что у Total Annihilation настоящий полигонный 3D «свингко»?

Хороший вопрос. Конечно, DOOM практически уничтожил все игры с таким же сюжетом, которые не были предыдущего выполнены в 3D мире. Не знаю, произойдет ли то же самое и здесь.

**?** Все стратегии реального времени имеют определенную экономическая систему. А как игроки делают деньги в Вашем футуристическом мире?

Здесь они не делают денег. Это одна из черт, которая нам с Крисом очень не нравилась в C&C и других играх. Зачем зарабатывать деньги? Как превратить деньги в танк — заказом по почте? Мы хотели создать Total Annihilation как автономный мир. Все, что

Вы видите и делаете, должно иметь конкретный смысл в рамках данной игры. Ваша задача — набрать «энергию», «железо». Все в игре построено по высокопередовой nano-technology. Используя эти два источника (энергию и металлы), Вы сможете создать практически все что угодно. Для накопления энергии Вы можете построить ветряные генераторы, солнечные коллекторы, геотермические здания и др. Железо добывается из земли или регенерируется из поврежденной техники. Другая замечательная черта игры: как только Вы построили одно из таких зданий, ресурсы не перестают поступать к Вам в копилку. Нет необходимости ждать юнит для доставки, транспортировки металла.

**?** Некоторые стратегии наступательны по своему сюжету, в то время как другие придерживаются оборонительной позиции. Какие черты пресущи Вашей игре?

Здесь разработано оба варианта, в зависимости от игрока, стиля игры и того, какие юниты он использует. С помощью запланированных дополнительных юнитов Вы сможете менять направленность игры от модели быстрого действия до более спокойной, стратегической.

**?** Поскольку Вы теперь эксперт в жанре стратегий реального времени, хочу спросить, уверенно ли вы играли во многие конкурирующие игры в процессе исследования Total Annihilation? Какие аспекты, например, в Red Alert Вы хотели бы улучшить?

Больше юнитов! Не было ничего более разочаровывающего чем тот факт, что нам пришлось ждать целых семь месяцев, пока Red Alert выпустит пакет новых юнитов, и затем, в дополнение ко всему прочему, обнаружить, что их нельзя использовать нескольким игрокам.





**?** В игре есть реальный полигонный 3D мир, хотя я был несколько шокирован, услышав, что камера зафиксирована в позиции «вверх-вниз» и не имеет zoom'a. Почему бы не дать пользователю возможность свободно вращать камеру по всему пространству?

Расположение камеры, расположение камеры и еще раз расположение камеры (не обязательно в этом порядке). Мы не хотели получить на экране замкнутую полигонную территорию, которая неизбежна при использовании описываемой Вами камеры. У нас была версия такой игры с использованием подобной камеры, но скоро стало очевидно, что каждый предпочитает играть, когда камера движется сверху вниз. Это действительно лучший способ.

**?** Вы хотели бы передать какое-нибудь послание поклонникам стратегии в реальном времени о Total Annihilation? Почему нужно будет бежать в магазин и покупать именно эту игру?



вать определенному плану. Мы будем осторожно продвигаться вперед, убеждаясь в том, что все, что мы делаем, лучшего качества. Мы также поступали, создавая Humongous Entertainment.

**?** Я также слышал, что Джон Картер, создатель Betrayal at Krondor, сейчас работает с Вами в Cavedog над новым проектом. Это верно? Не можете ли Вы сказать несколько слов о том, что можно ожидать от Вашего сотрудничества?

**?** Да, это так. Как показала Total Annihilation, в работе мы единомышленники.

**?** Может ли Cavedog привнести что-то новое в мир игр и что это будет?

**?** Все очень просто: на миллион больше игроков.

**?** Как истинный фанат Monkey Island, я не могу не задать Вам этого вопроса, несмотря на то, что он не касается темы нашей беседы. Поскольку Вы создали первые две игры и покинули земли Guybrush, компания LucasArts собирается выпускать Monkey Island 3 в этом году. Будели ли Вы игру и что вы о ней думаете? Если у Вас какие-либо комментарии и советы относительно нее?

**?** Я ее не видел и даже не знал, что они над ней работают, пока не прочел об этом в журнале.

**?** Каково ваше мнение о жанре приключенческих игр? Вы установили стандарт в Monkey Island, и теперь даже такие компании, как Sierra и LucasArts, заметно скратили выпуск игр этого направления. Как вы считаете, этот жанр умирает, чтобы дать дорогу 3D стратегии в реальном времени?

**?** Я не думаю, что жанр мертв, просто он находится в кризисе. Я создал (вместе с соавтором Monkey Island Дэйвом Кросманом) приключенческую игру под названием «Bobo and Fletcher Go Deep into the Congo». Окончательный проект и сценарий лежат у меня на столе и ждут своего часа. Это хорошая старая приключенческая игра, хотя в ней и нет интерактивных новшеств, поражающих воображение.

**?** И в заключении, позволите узнать: уничтожит ли Total Annihilation своих конкурентов? Вы уверены в том, что это будет самая объемная стратегия реального времени в будущем?

**?** Мы гордимся этой игрой. Я действительно не считаю такие игры, как C&C, нашими конкурентами, хотя оставлю, возможно, их самым большим поклонником.

**?** Благодарю за то, что Вы уделили нам время и дали первое представление об игре, Рон. С нетерпением ждем Ваше последнее изобретение в действии.



# Всеслав из клана Чародей SNOWBALL INTERACTIVE

Юсуп МАГАЗИНОВ

О первом проекте из глобальной российской серии «Летопись Времен» рассказывает команда московской студии Snowball Interactive

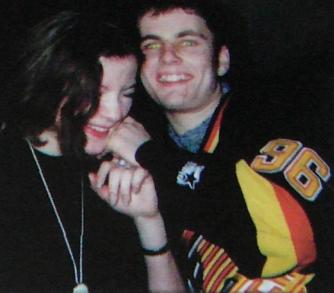
Приближается осень, а значит и даты выхода в свет большинства крупных российских игровых проектов. Мы продолжаем рассказ о глобальной серии игр под названием «Летопись Времен», начало которой в феврале этого года положило пятерочное соглашение между компаниями «1С» и московской студией Snowball Interactive.

Как вы помните, в прошлом номере Александр НИКИТИН из «1С» рассказал нам о внутреннем процессе своей компании — первой рос-

сийской RPG игре «Князь: Амулет Дракона», выходящей ближе к Новому Году. В этом номере мы обращаемся к первому проекту «Летописи» — стратегии в реальном времени под официальным названием «Всеслав Чародей Клан Драгомира», издаваемому «1С» нынешней осенью и разрабатываемому студией Snowball Interactive.

Главным программистом проекта является Виталий КЛИМОВ, 3D модельером и аниматором — Дима САВИНОВ, дизайнером игры выступа-

ет Алексей ЗДОРОВ, модельером и аниматором персонажей — Миша КОЛБАСНИКОВ. Продюсер проекта и концепт-дизайнер мира «Летописи» — Сергей КЛИМОВ, ему помогает creative executive Вадим СОКОЛ, а Виталию помогает дополнительный кодер Илья ШКОЛНИК. Мы нанесли студии визит в воскресенье, когда в лучших традициях разработчиков компьютерных игр, является для Snowball Interactive рабочим днем, и попросили Сергея Климова рассказать нам о ходе работы над «Всеславом».



## Студия

Сергей, что такое Snowball Interactive?

Snowball — это такая довольно маленькая московская студия, которая занимается исключительно разработкой игр. В начале этого года вышел наш аркадный омимултор PIKE, который, кстати, будет переиздан как budget, а в настующее время мы все свои силы посвящаем «Летописи Времен» — большой такой игровой серии из трех проектов, которых мы делаем вместе с компанией «1С». Кстати, они же будут и переиздавать PIKE в рамках новой линии «1С» Коллекция Игрушек.

Как получилось, что вы стали работать вместе с компанией «1С»? Когда и как вы пришли к этому решению?

В конце прошлого года Макс Беляев, в гостях у «Никиты» рассказал нам о планах «1С» по созданию собственной линии игр. Мы в это время раздумывали над идеей хорошей стратегии в реальном времени на древние мотивы — что-нибудь с могучими героями и настогными мечами. Так что где-то под Новый Год мы позвонили в «1С» и встретились с их продюсером, Юрием Мирошниковым. Он с нами поделился идеей сериала, рассчитанного исключи-

тельно на российский рынок, а мы с ним — идеей создания собственной концепции мира, на основе которой этот сериал можно было бы делать. Потом и у нас и у него были какие-то неотложные дела, кто-то куда-то уехал, и в следующий раз мы пересеклись уже в феврале. Еще раз собрались все вместе, подумали над идеей, посчитали приблизительный бюджет, и он нас всех устроил, что бывает довольно редко (улыбается).

Да и потом идея нас уже сильно зацепила — было очень интересно создать целую концепцию мира со своим набором правил и своими героями. «1С» был уверен, что Snowball сможет сделать самый лучший проект в рамках заданного срока и бюджета, а мы были уверены, что «1С» — самый лучший издатель для такой глобальной серии. На том и договорились, а непосредственно за день мы вспомнили где-то в начале марта.

Какие у вас отношения с «1С»? Насколько они похожи на привычные отношения разработчика и издателя?

У нас с «1С» особые отношения (широко улыбается). Изначально мы договаривались работать вместе не просто над одним проектом, а сразу над серией, поэтому нам было очень важно задать максимально гибкие рамки соглашения, чтобы и мы и «1С» остались довольны совместной работой на протя-

жении как минимум полугода лет. Стандартные отношения здесь не подходят, поэтому мы остановились на более сложном, но зато более тесном варианте сотрудничества — партнерстве. И нас с «1С» это устраивает, потому что дает каждой из сторон больше возможностей участвовать в работе над проектами серии. По-моему, это вообще здорово, когда две команды работают вместе, а не просто каждая на своей стороне.

## Серия

Со студией разобрались. Теперь расскажи нам, как появилась идея «Летописи»?

Надо сразу отметить, что идея создания серии полностью принадлежит Юре Мирошникову из «1С». Мне же отвечает за «концептуальность» мира — как только он зацепил нас идеей серии, да еще и ориентированной исключительно на российский рынок, мы сразу же захотели сделать не просто несколько игр на основе одного сюжета, но разработать целую концепцию мира, независимую от любого тайпта. Мы насыпали его героями, кланами титанов и семьями драконов, «поющими вещами», потом подключился Саша Никитин из команды «Князя» и добавил Желтых Собак Пустыни, Ара и Амулет Дракона — и вот мы имеем концепцию, которую уже и не изложишь на одной странице бумаги. После такого гигантского

**Mercury 8**

**PIKE**  
secret  
operation

ВСЕСЛАВ  
ЧАРОДЕЙ



ожажа. Это если вкратце (участники разговора переводят дыхание).

#### Как вы сами определяете жанр игры?

Эротическая мелодрама с элементами фантастики (смешто). На самом деле «стратегия реального времени». Помимо управления частями в реальном времени, у нас еще и соблюдено большинство законов природы. То есть нормальные пропорции, например. Крестьянины такого размера по отношению к своему дому, что в отличие от Warcraft он спокойно проходит через дверь. И деревья соответствующие. Вообще, все сложено именно так, как в реальном мире.

сия прежними – так что перед тем, как всю игровую жизнь махавший мечом воин начнет круто стрелять из лука, некоторое время сильно мазать будет.

#### А как будет осуществлено управление персонажем? И как обстоит дело с «играбельностью»?

Представь, например, что ты смотришь на деревню и видишь, как какой-нибудь дружинык идет через нее так влекущую своим делам. Стандартные действия? «Кликнуть» и направить ворота патрулировать. А если надо отразить атаку, то надо собирать их всех по разным закоулкам и строить в нежное место, правильно? Но неужели ты думаешь, что в двенадцатом веке князь бегал по деревне за каждым дружиныком и указывал, что ему делать? Или, например, отправлял бездельничающих крестьян и отправил рубить вот именно это конкретное дерево? Дурак! Попробовал бы он покомандовать вольным крестьянином. Он общался с людьми, отвечающими за строительство, и договаривался с ними, где и какой дом надо строить. А те уже сами собирали рабочих, отправили кого надо и куда надо за бревнами и глиной и руководили дальнейшим строительством. Надо атаку отразить? Князь не бегал по полю боя, говоря, что каждому воину делать и кого рубить. Существовала воинская иерархия, где каждый отвечал за действия на своем уровне: десятник – за работу своего десетка, сотник – за сотни и так далее. И именно это позволяет полностью проявить свои тактические и стратегические способности, попробуй, например, представить себе в том же Warcraft'e Куликовскую битву. Или реальную происходившие ситуации, когда отряда в 200 человек наголову разбивали тысячи армии. Именно в отсутствии интел-



канцы называют «геймплей») и со средним движком на порядок лучше игры со средним действием и отличным движком. Доказательством тому служит то, что многие из выходящих в последнее время игр с технологически сложными движками их лицензируют, а не пишут свой собственный – Blood, Redneck Rampage, Shadow Warrior (все три используют движок Duke Nukem 3D), Hexen 2, Daikatana (обе на движке Quake). Этот список нескончаемо будет продолжен. Такой подход к делу позволяет разработчикам не тратить время на изобретение вспомогательного, а целиком сосредоточиться на игровом процессе, игровом действии. Так же обстоит дело и с остальными жанрами, в том числе и со стратегиями в реальном времени. И никакой High Color, MMX или поддержка 3D ускорителей не поднимет игру с посредственным содержанием до уровня хита. Кстати, не надо понимать, что замечание как оправдание тому, что мы, мол, таким образом хотим прорвать собственный хроновский движок (программисты делают возмущенные глаза, порыгаивают вступить в разговор). Такие его особенности, как работа с High Color, полностью трехмерный изменяемый пейзаж и освещение в реальном времени ни по возможностям, ни по скорости никак не позволяют его отнести к разряду «посредственных».

#### Еще какие-нибудь глобальные идеи?

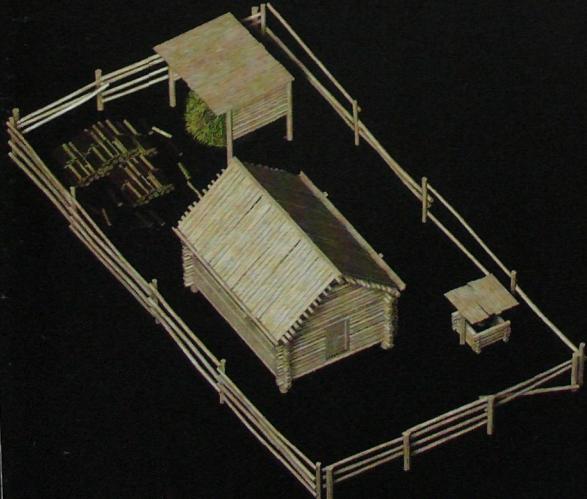
Да. Последнее время все больше и больше число западных разработчиков начинает понимать, что хороший движок игры – это не главное, что игра с отличным игровым действием (то, что амери-

#### Как выглядит типичная игровая ситуация во Вселстве?

Давай сразу договоримся, что ситуация, которую сейчас вам Алекс описывает, является



Потом у нас отсутствует такое понятие, как «юнит». Есть, например, крестьянин. Староста деревни его берет и в дружину посыпает. Там его учт, потому он еще доспехами обзавестись должен, и только после этого мы получаем нормального дружиныка. Это вам не «кликать» на бараках и смотреть, как они за пятнадцать секунд мечника рожают (дизайнеры улыбаются). Нужен лучник в боя – там отравь воина с мечом в оружейной, он там меч полонит, щит оставит, взъмет лук и вернется в строй. Есть человек, персонаж, а вот что у него в руках – вопрос десятый. Характеристики остают-





лишь примером стратегического игрового мышления, а никак не примером того, какие ситуации действительно будут включены в игру, ОК? Дело в том, что все так называемые «здания», или «кварты», в игре будут сильно отличаться друг от друга и целями, и составом участников, и возможностями разрешения. Добавь к этому еще и то, что все действия, совершающиеся игроком, имеют далеко идущие последствия. К примеру, отшельник, спасенный в одной миссии, в последующих может привести важную информацию о враге, которая полностью изменит ход событий. (слово берет главный дизайнер «Всеслава» Алекс Здоров) Пусть перед играющим стоит такая, например, задача: в известной ему деревне расположился нацистский отряд противника, который намеревается затем совершить разбойное нападение на дружественную вам деревню. Перед играющим встает выбор: он может либо нанести быстрый превентивный удар по лагерю противника с риском быть обнаруженным и атакован укрепленный лагерь, но с возможностью разбить недоподготовленного противника по частям, либо всеми своими силами устроить засаду на подступах к деревне и прокригать битву на разных уровнях, но с возможностью эффективных засадных действий на известной ему территории, либо пропустить отряд противника в деревню и использовать подлогом в виде крестьян и принципы битвы на застроенной территории, рискуя при этом потерять расположение старости этой деревни в случае ее сильных повреждений. Во всех этих случаях играющему предстоит, эффективно используя достоинства и недостатки всех своих отрядов, например, тяжелой и легкой пехоты или лучников, а также рельф местности и замаскированные перемещения своих отрядов, дальние посты по известным ориентирам, преимущество внезапной атаки или боевого настроя врага, попытаться разгромить врага с минимальными потерями. Причем все эти действия происходят в реальном времени с полным контролем за действиями войск... Это вкратце.

**Экономика какая будет?** Многие жалуются, что им этого, например, в «Противостоянии» не хватало.

Экономика будет. Это уж точно. Однако она отнюдь не ограничивается возможностями постройки необходимых для прохождения конкретных миссий сооружений и не опускается до уровня управления всеми мельчайшими хозяйственными операциями. Большинство экономических действий, соверша-

емых играющим, имеет далеко идущие последствия, выходящие за рамки одной миссии и в многих случаях прямо влияющих на развитие сюжета. Представь себе, например, ситуацию, когда играющий, не отстрелив и не укрепив свою деревню, ходит в длительный поход на несколько миссий, а по возвращении находит ее в руинах. Игра, конечно, на этом не закончится, но дальнейшие действия играющего будут сильно отличаться от тех, которые бы он предпринял, возвратясь в целый и работоспособный лагерь.

## Процесс

### Как процесс продвигается?

Как может продвигаться процесс, когда каждое утро считывая, сколько дней до релиза осталось? (слово снова берет Сергей Климов, скажано с совершенно серьезным выражением лица) Есть такое понятие, как crunch mode, которое все-таки отличается от нашего родного «бункера». Когда команда работает в бункере, то никто не предпринимает усилий для решения проблемы в течение недели и выходит, когда в офисе покрываются пустыми коробками от пиццы и баронов вялых. Все мы начинали А когда команда уже сработалась, как у нас сейчас, то можно вместо бункера в crunch mode переходить — это когда все ложатся спать в приличное время, часа в 3-4 утра, и вместо бессонных ночей просто напрягаемся часов по 12 в день работают. Зато от бункера команда вся чисто выбирата, более-менее радостная такая, без мешков под глазами. Это тебе не маниакально-депрессивное состояние бункера. Хотя все равно «Всеслав» нам дается потом и кровью, мы боремся с самым сильным противником — со временем. Один день в неделю в офисе вообще никто не появляется, где-нибудь на солнце отспаивается — представляешь, целый день разработки пропадает?

**И как вы в этот единственный день в неделю развиваетесь?**

Двух разноцветных комнат, как в «1С», у нас пока нет (улыбается). Когда програмист в кому входит в поиск решения, то идет на «Кеттерлер» штанги поднимают. Дизайнеры у нас на роликах все больше катаются. Я надеюсь, что «Ванкувер» кого-нибудь из русских «крыльев» купят к Могилеву и Буре, коньки вот без тормозов скоро заведут, чтобы клюшкой не задевали так сильно в игре. Однако за время работы над «Всеславом» социальные связи мы порядком порастерли, девушки знакомые уже звонят перестали (некоторые присутствующие коллеги улыбаются, некоторые — хмурятся). Придется все это в перерыве перед «Меркурием» восстанавливать.

**Последний вопрос: когда можно ожидать появления «Всеслава» в «магазинах нашего города»?**

Осенью (вся студия улыбается, слышан чей-то нервный смех). С игровыми проектами всегда так — нам нет смысла объявлять конкретную дату, скажем, 15 сентября или 3 ноября, например. Наша позиция очень простая: как только игра будет готова, «1С» ее опубликует. Если все сложится удачно — пораньше, если не очень — ближе к зиме, однако все равно перед «Князем». Понятно, что если мы будем делать «Всеслава» слишком долго, то выйдем за пределы бюджета, однако это все-таки лучше, чем выпустить позже, но какую-нибудь недоделку в середине года смысла нет. Посмотрите на «Вангеров»: «Бука» правильно поступает, что не торопит их разработку. В результате она будет иметь отличную игру, пусть позже — но зато хорошо отложенную. Каждый разработчик хочет сделать идеальную игру, но вынужден скрыть сердце выпускать то, что можно реально сделать в рамках бюджета и отпущенного времени. Идеальных проектов практически не бывает. Если делать игру слишком долго, устаревает и идея, и технология. Однако у нас есть одно преимущество, которое напрямую вытекает из концепции «Легендарии» как серии: то, что мы не успели доказать и реализовать во ««Всеславе», мы обязательно вложим в «Меркурию-8». Как говорится, it's a promise!



Дизайнеры Snowball Interactive будут несказанно благодарны всем, кто найдет время прислать свои комментарии и предложения по «Всеславу» и «Меркурию-8» на [wargrayer@snowball.ru](http://wargrayer@snowball.ru). Предложения по «Князю» ждут по адресу [nika@company-1c.msk.ru](mailto:nika@company-1c.msk.ru)







Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

# SUB SPACE



**K**ак иногда приятно бывает вспомнить те времена, когда самая «крутая» игра помешалась не более чем на десятке дисков и шла на той технике, которая описана в «требованиях к компьютеру». Но они безвозвратно ушли. Тем не менее, несмотря на свои скромные размеры и низкие аппаратные требования, SubSpace никак нельзя назвать убогой или устаревшей игрой. В чем же причина этого? Все очень просто – секрет в чисто сетевом характере игры. Причем под сетью здесь подразумевается Интернет. Сразу хотим отметить, что си-

<b>Жанр:</b>	Action
<b>Издатель:</b>	Virgin Interactive
<b>Разработчик:</b>	Virgin Interactive
<b>Требования к компьютеру:</b>	486SX/33(P-90), 2-x CD-ROM, 8 Mb RAM, Win '95, SVGA



какие своим». У нас он сразу вызвал ассоциации с битвами в Star Control. Вы управляете небольшим истребителем (вид сверху), который может поворачиваться влево-вправо и оборудован двумя двигателями – на корме и на носу (что очень удобно: при торможении не надо терять времени на разворот). Ну и разумеется, на вашем вооружении находится несколько простых, но эффективных устройств: пушки, бомбы, мины и ракеты. Летаете по

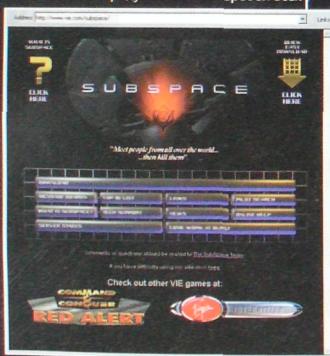
гл-вариант отсутствует полностью. Для спокойного ознакомления с игровым процессом разумеется есть возможность полететь одному, но это надоест как только вы освоитесь с управлением. Это и понятно – ведь врагов-то нет и делать нечего.

Так что мы имеем? Простой, но очень симпатичный продукт в стиле «перебей всех

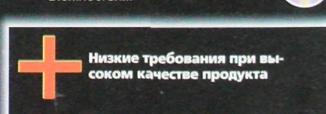


до 600.000 играющих. Сам процесс очень динамичен: постоянно какие-то погони, перестрелки, призывы о помощи и волны победителей. Вот подлыий противник гонится за кем-то из наших. Так зайдем же ему в хвост и покажем, что тоже не лыком шиты. Это вам не битвы с холодной железкой, а сплошное кипение страсти и эмоций. И все это в таком миниатюрном продукте.

Так что если вы поклонник сетевых перестрелок, очень рекомендую. Единственным претензией может быть то, что игра, скорее всего, будет платная, а в нашей стране это приводит к ряду сложностей...



небольшому замкнутому пространству, имеющему вид не очень сложного лабиринта. В нормальном варианте все играющие разделены на два лагеря. Задача в том, чтобы или сбить 60 противников (в зоне для начинающих), или ваша сторона должна набрать 16 флагов (для опытных игроков). По игровому полю разбросаны симпатичные объекты, собирание которых приводит к увеличению мощи ва-



- Низкие требования при высоком качестве продукта
- Ну очень простой сюжет...
- Давно мы не видели столь достойной миниатюры

10



# dungeon KEEPER



поступай правильно –  
буйь лояльны!

Bullfrog, логотип Bullfrog и Dungeon Keeper являются зарегистрированными товарными знаками Bullfrog Productions Ltd.



PC CD-ROM  
[www.bullfrog.co.uk](http://www.bullfrog.co.uk)





Сергей  
ДОЛИНСКИЙ,  
Дмитрий  
ПЛАТОНОВ

# Ultima Online

## новое поколение игр в INTERNET



На наш взгляд, правы те, кто говорит, что Интернет давно уже не загадочная новинка, а образ жизни целого поколения. Тут любой из юных и не очень стalkerов Паутины всегда сможет найти себе собеседника, встретить знакомых, сразиться с такими же заядлыми игроками или, потратив побольше усилий, рассказать о себе и своих увлечениях с собственной домашней страницы. К сожалению, эти способы общения до последнего



времени не поддавались сведению под один универсальный «программный» знаменатель, что заставляло иметь помимо коммуникационного пакета целый набор другого софта: легальные версии игр, программы для chat'a, зарегистрированное подключение к глобальным игровым сервисам с установленным клиентской частью и другое подобное программное обеспечение.

Наиболее печальным оказывается то, что ваше электронное alter ego и его виртуальное «окружение» никоим образом не развивается. Проведя целый день в Сети, поиграв и наобщавшись, на завтра все начнете сначала — если вы впервые с кем-то встречаетесь, будь то игра или chat; знакомство идет по уже проторенному пути — долгая беседа



или поединки согласно жестко выстроенному сценарию любимой игрушки. Никакой единой вселенной со своими законами и историей, опытом и населением не существует! Согласитесь, в реальной жизни свобода выбора существенно шире: можно пригласить понравившегося человека домой или в ресторан, затеять с ним общее дело, пуститься в какую-нибудь авантюру или, к примеру, разругаться со смертельным исходом на почве ревности. И все это в реальном времени, как говорится, «не отходя от кассы»!

Кому же как не Origin с девизом «мы создаем миры» исправлять такое нетерпимое положение вещей? За ее плечами богатый опыт в жанре ролевых игр (серии

Ultima: от I-ой до нарождающейся IX-ой) плюс хорошие деньги на развитие от своего издателя — Electronic Arts — и, наконец, ясное понимание того, что сегод-

### Жанр:

Сетевая RPG для неограниченного числа участников

### Издатель:

Electronic Arts

### Разработчик:

Origin

### Требования к компьютеру:

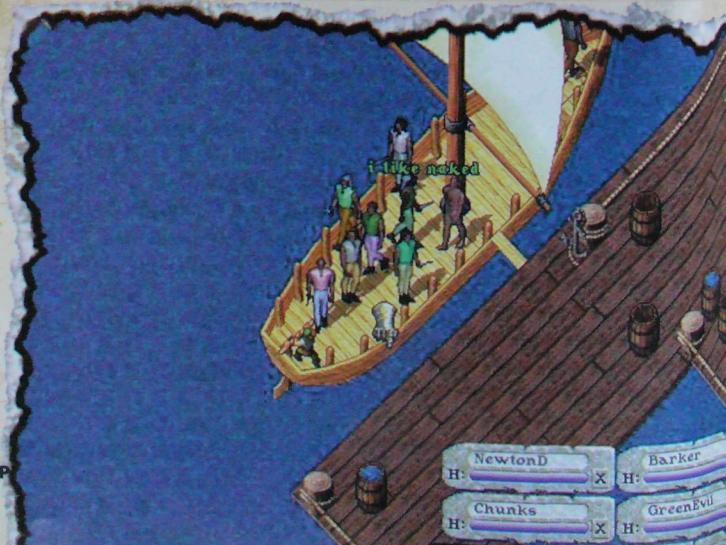
P-90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, видеокарта с 1MB видео RAM и поддержкой DirectX, Slip/PPP или прямое соединение 14.4k bps (рекомендуется: P-166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM, 2 MB PCI видео, 28.8k bps или лучше), Sound Blaster или 100% совместимая звуковая карта

### Платформа:

Windows '95

на коммерческий успех возможен лишь при использовании глобальных технологий, включая Интернет... Короче говоря, грандиозный проект под неброским названием Ultima Online доведен уже до стадии второго бета-тестирования. Давайте попробуем вместе разобраться, что же это за штука и насколько грядущее превращение красивых идей в реальность соответствует поставленным амбициозным целям (по созданию нового мира, если вы помните).

Проект этот начинался достаточно скромно — лишь два человека и 250000 тысяч долларов стояли у его истока. Ныне чи-





**СЯЧ УЧАСТНИКОВ!** Если принять верную минимальную оценку и учитывать только не раз статистически подтвержденные восемьдесят процентов одновременно активных участников от числа «подписантов», то и тогда это составит две-три тысячи. Господа, мы играли с вами в Warcraft2 ввосьмёрку, в Quake сражались не одной дюжины, ну наконец в chat'е собирались сотни по дветри (конец света!), но чтобы в ролевике за раз было две-три тысячи активных персонажей... «Не верю! — скажет скептик — Эта штука не заработает». Однако поверьте придется, и доказательством реальности новой суперигры станут

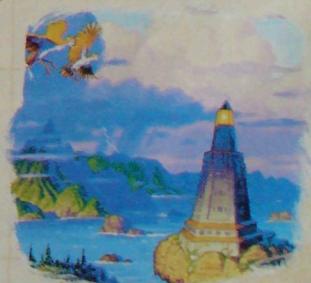
8 screenshot'ы на этой и других страницах. Огромный мир существует, и некоторым счастливчикам уже довелось пожить на его просторах.



спленность бригады выросла до 40 человек, а финансирование — до приоритетного. Это неудивительно, поскольку самые осторожные прикидки дают цифру около тридцати-пятидесяти тысяч подписчиков, а более радужные перспективы начинаются от СОТЕН ТЫ-



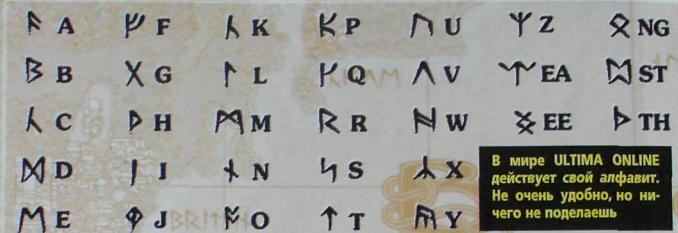
сяч





Как же должна быть велика такая вселенная, чтобы не рухнуть под напором нахлынувших отовсюду «туристов»? Что ж, попробуем перевести игровое измерение на наш земной язык. Действие в **Ultima Online** ограничено привычными для знакомых с сериалом рамками древней Британии.

Границы архипелага окружают почти не-проницаемый мистический желтый барьер. А теперь внимание! Если вы возжелаете проплыть ногами своего героя протяженность наибольшего острова из конца в конец, то он, несомненно, с этой задачей справится. Вот только у вас это отнимет восемь-девять полновесных земных часов бес-



**В мире ULTIMA ONLINE действует свой алфавит. Не очень удобно, но ничего не поделаешь**

смысленного сидения за монитором! Впечатляет, не так ли?

У такой обширной густозаселенной территории с реками и морями, горами и пещерами, городами и замками должна быть прочная физическая основа. Существование **Ultima Online** первое время будет держаться на двадцати семи параллельно работающих серверах, а по мере роста населения дополнительные машины

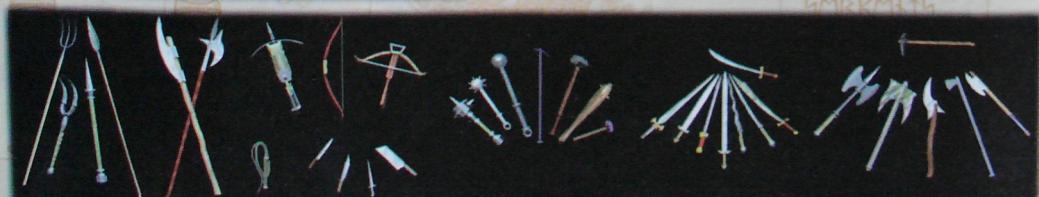
числом, кратным 27-ми, будут приходить им на подмогу.

Грандиозность намеченных целей, глобальность масштаба, нетрадиционные подходы — эти слова постоянно просятся на языки, когда речь идет о любимом детище Origin — **Ultima Online**. Но что останется после такой модернизации от любимого продукта, или, выражаясь яснее, новая игра — это продолжение или нет?

Давайте разбираться. Самый простой ответ у нас имеется на вопрос о внешнем виде игрушки. Графическое ядро соответствует **Ultima VI** с заметно улучшенной цветностью (16 бит/пиксел) и поддержкой DirectX. Вид, соответственно, сверху в изометрической проекции.

Сюжет **Ultima Online** возвращает нас к самым истокам сериала и является своего рода ответвлением в цепочке причин и следствий, приведших к появлению первой **Ultima**. Это как бы еще одна параллельная реальность, что позволило создателям продукта использовать хорошо знакомые игрокам артефакты, события и персонажей, не конфликтующих с сюжетной линией **Ultima I-VIII**.

В новой вселенной для всех нашлось место, к примеру, для монстров: от драконов, горгульи, орков, троллей, скелетов, демонов и т.п. до всех четырех элементалей. Флора и фауна **Ultima** необычайно богаты. Звери поражают разнообразием видов, непривычным в виртуальном мире. Аллигаторы, медведи, коровы, птицы, кошки,





олени — сплошной Ноев ковчег! В древней Британии отныне представлены не только основные сельскохозяйственные культуры и плодовые деревья, но и растительность пустынь, лесов, болот и джунглей. А самое удивительное — это декорации, как, скажем, в С&С или War2. Большинство предметов, как и в реальном мире, может быть использовано, зачастую несколькими способами.

Вы, например, собираете урожай зерна, размалываете его в муку, печете хлеб и, продаю его, покупаете, скажем, оружие или мебель для дома. На купленном стуле можно сидеть, а при желании можно и кидаться и так далее...

Любой из участников **Ultima Online** вправе выбрать себе социальную нишу по вкусу. Пополнив десятка умений и профессий доступны в игре, начиная от плотника, повара и музыканта, кончая генералом и врача-васелем. И это не считая простых воинов, рыцарей и разбойников. Никто не неволит становиться искателем приключений, и если ваша земная жизнь и так слишком богата ими, то в **Ultima Online** вполне можно найти отдохновение в приведном труде ткача или металлурга. Такой порядок вещей выстраивает новую форму общения производителей игр и потребителей. Последние полностью свободны — хотите следуйте за сюжетной линией — а хотите

нет. Согласитесь, это сильно контрастирует с нынешним положением в онлайн-ролевиках и action'ах. В том же *Diablo* вы обязаны постоянно сражаться, иначе там просто нечего делать!

В **Ultima Online** возможностей помахать мечом тоже хватает, но предпосылки к этому выстроены намного тщательнее. Теперь нет монстров или бандитов, которые тупо пррут на любого, как только его заприметят. Под каждым действием заложена правильная мотивация, являющаяся итогом цепочки событий. Чтобы понять, как это работает, рассмотрим конкретный пример. У драконов обычная пища — это крупные лесные звери. Представим себе, что произойдет, если какой-нибудь умник возьмет и перебьет всех





оленей в лесу. Погодав немножко, драконы найдут замену оленям, скажем, в коровах. Такой оборот придется не по нраву крестьянам, и они пойдут жаловаться рыцарю (то есть вам), который, перебив излишок хищников, восстановит утраченное равновесие в природе, при этом покоятся мотивация для совершения подвига, приключений и совершенствования навыков героя. По нашему мнению, это самый правильный способ избежать жесткой предварительной заданности целей и порядка действий играющего.

Столь удачное решение проблемы мотивации участников (скопированное с живой природы) нашло применение и для построения более глобальных ориентиров вселенной **Ultima Online**. Действительно, самой серьезной проблемой разработчиков было создание целей, достойных эпической сути сериала, для всех и каждого, кто того пожелает. А это, ни много ни мало, три-четыре тысячи участников только на первом этапе проекта. Несомненно, что все эти тысячи не могут одновременно искать один и тот же амулет, освобождать одного и того же пленника или охранять всем скопом город от набегов бандитов. В идущей сейчас on-line'овой игре Meridian 59 эта проблема так и не решена до конца, и вопрос «целеука-



зания» участникам повис в воздухе. Какое же решение предлагает Origin?

Ответ опять-таки найден в перенесении законов человеческого социума на уровень математических моделей, заложенных в **Ultima Online**. Поясним на примере.

Помимо нескольких больших городов, на карте тут и там разбросаны пещеры, зам-

ываясь в "гордиевы узлы". Судя по результатам предварительного тестирования, такая схема вполне работоспособна, хотя доводилось увидеть, как пара дюжин RPG'истов довольно беспечно толкалась перед городскими воротами. Видимо, найти свою стезю в **Ultima Online** кое-кому не проще, чем в нашем мире!

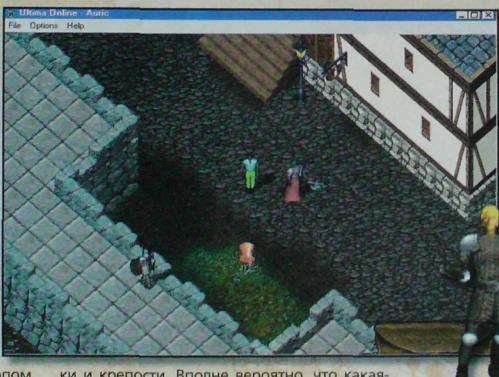
В силу сознательного отказа Origin от жесткой детерминированности игрового процесса, поступируется отсутствие в явной форме конфликта между Добром и Злом. Все должно решиться само собой, благодаря различным наклонностям игроков. Наверняка найдется не одна сотня желающих принять сторону тымы, как и тысяча-другая борцов за свет.

Однако совсем без «тормозов» обойтись невозможно.

Верховными жрецами двух полюсов морали станут хорошо знакомые по предыдущим сериям Лорд Бритиш (Lord British) и Блэкторн (Blackthorn). А вот то, как они смогут следить за всеми, кого покарать, а кого миловать, можно ли их будет убить и другие вопросы этого ряда пока вынесены за скобки. Известно лишь, что за первым псевдонимом скрывается легендарный создатель всех **Ultima** Ричард Гарриот, и это

просто прекрасно, а вот за вторым —

Старр Лонг, исполнительный продюсер Origin, отвечающий за проект **Ultima Online**. Помогать им станут местные полицейские — Гаранты Безопасности (Safeguards), места дислокации которых только крупные города, основные дороги и замок Лорда Бритиша. В этих узловых точках принуждение игроков к благопристойному поведению будет максимально сильным. Пещеры,



ки и крепости. Вполне вероятно, что какая-нибудь группа орков или «мальчишней-плохишней», проходя по дороге и наткнувшись на пропущенный замок, решит: «Ага! Отличное место для нашей базы. Засядем-ка мы тут и будем делать набеги на город и грабить всех, кто проходит мимо!». Может такое быть? Вполне. Ухудшение криминальной обстановки в этой местности вынудит добродородочных граждан объединиться и дать отпор наглецам. Предположим, что, выбив противника, силы добра закрепляются в крепости и... сами становятся объектом атак различных группировок. Возникает потребность в подкреплении, оружии и так далее, события развиваются, сплетаясь в тугой клубок и завя-





леса и замки вполне могут стать (хотя бы в силу отдаленности от очагов цивилизации) прибежищем «плохих парней»: от компьютерных монстров до сознательно служащих Злу игроков. Таким образом, не видна каких-либо препятствий для полноценного функционирования механизма автоматического поддержания игрового равновесия. Впрочем, тестирование проводилось при участии «только» сотен людей, а вот когда будут тысячи, картина может измениться.

Еще одним примером инновационных подходов, примененных в *Ultima Online*, служит новая система учета рейтинга персонажей. В *Diablo*, где использован вполне традиционный подход, удачно сражаясь, торговля и меняясь артефактами, возможно за короткий срок во много раз повысить могущество

своего героя. Достигнутые показатели затем не меняются, независимо от того, продолжаете ли вы сохранять активность или просто затаились где-то и отдыхаете. А если такой «круговой» сражается с новичками, то для последних игра требует всякий смысл — их раз за разом бьют, как мух, одной левой. В *Ultima Online* можно совершенствоваться во многих боевых искусствах и аналогичным образом достигать в них совершенства. Но... как только тренировка прекращается, уровень мастерства начинает медленно снижаться. Понятно, что можно быть мастером в чем-то одном, постоянно поддерживая форму, но невозмож-

В ближайшем будущем мы еще не один раз вернемся к *ULTIMA ONLINE*, т.к. это действительно совершенно новый шаг, который должен подтолкнуть развитие глобальных компьютерных проектов в «сети». Ко всему прочему, «Страна Игр» попала в списки бета-тестеров. Так что ждите новых материалов...



но быть чемпионом всего и вся из-за введенной Origin особенности рейтинговой системы. Более того, дурная слава убийцы игроков должна привести к массовой облаве на злодеев, и тут уж щады не будет! В *Ultima Online* у любого новичка всегда есть шанс!

Новая игра от Origin — это удивительный, редкий по нынешним временам пример творческого синтеза последних технологических достижений, старого, но любимого всеми жанра и масштабности замысла.

**Масса новинок, удивительный интерактивный мир**

**Неясности состояния персонажа во время off-line**

**Потенциальный конкурент реальной жизни**



**10**





Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

# WarCraft НАВСЕГДА!

**E**сть плохие игры и есть хорошие игры, но существуют и такие, которые, впечатляя раз и навсегда, остаются в памяти благодарных геймеров неким эталоном, шедевром, классикой жанра. Они идеально сбалансированы, наполнены атмосферой приключений, борьбы, заставляют работать воображение, интеллект, и, в конце концов, по-настоящему развлекают. **WarCraft** (Искусство Войны) — яркий пример такого прорыва. Взяв все лучшее у предшественников (*Dune*, *C&C* и *WarCraft I*), добавив отличную SVGA графику и новые сетевые возможности, **WarCraft II** штурмом взял игровой Олимп в декабре 1995-го. С тех пор на его счету многочисленные, самые престижные награды: от PC Gamer'a — «Игра Года», от NEXT Generation — «пять звезд» и масса других... Мы уж не говорим о признании *WarCraft'a* международным обществом геймеров, связанных Интернетом.

### Пять причин, почему мы до сих пор играем в WarCraft

Так что же делает **WarCraft II** таким популярным? Возможно, большинство игроков (авторы входят в их число) привлекает роль Верховного Владыки, имеющего полный контроль и управление над судьбами всех ваших последователей. «Казнить нельзя помиловать» — эта старая психологическая дилемма заставляет каждый раз волноваться и переживать, отправляя своих бойцов на смерть или принимая «судьбоносные» для развития колонии решения. Но красота **WarCraft'a** не только в отличной графике и динамичности управления. Необходимость точного учета последствий, стратегическое и тактичес-

кое планирование — вот составляющие успеха большинства игр реального времени. По образному выражению одного из геймеров, «*WarCraft* — это анимированные шахматы». По нашему мнению, сказано верно, правда, необходимо учесть, что в шахматах нет «тумана» (*Fog of War*), скрывающего действия противника.

Другая важная составляющая успеха **WarCraft'a** — богатство многопользовательского режима: от возможности точной настройки всех параметров битвы, сражений по IPX сети с восьмью или по модему с двумя игроками до батальных в Интернете посредством, например, системы Kali. Раньше, до **WarCraft'a**, стратегии в многопользовательском режиме (например, *C&C*), в зависимости от нашего выбора, тоже позволяли бороться одновременно против нескольких человеческих (по IPX/Kali и т.п.) и компьютерных игроков. Недос-

### Тема:

Стратегия в реальном времени

Издатель:

Blizzard

разработчик:

Blizzard

Требования к компьютеру:

486/33, 8 Mb RAM,

2-x CD-ROM

Другие платформы:

Macintosh, Sega Saturn,

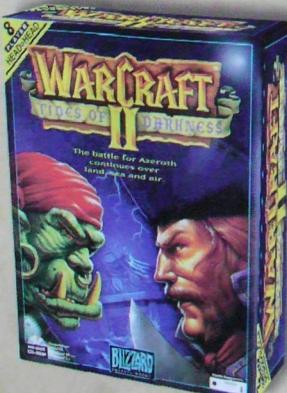
Sony PlayStation

таток был в том, что для тех, кто хотел играть на пару против компьютера или других людей, возможности имелись чрезвычайно ограниченные. После того, как вы и ваш компаньон завершили ликвидацию боевых вражеских единиц, неизбежным было нападение друг на друга. Первое время это забавляло, но затем отсутствие альтернативы начинало сильно раздражать. В **WarCraft'e**, к счастью, эта проблема снята: хотите — держитесь каждый за себя, а хотите — воюйте за общую победу.

### Kali + WarCraft = любовь!

Одной из причин переменчивости Фортуны к **WarCraft'u** могло стать отсутствие встроенной поддержки протокола Интернет (TCP/IP), что в наши дни является жизненно необходимым для стабильного коммерческого успеха многопользовательской игры. И быть бы по этой причине скорому закату Искусства Войны, с жалким существованием на мелких паутинках LAN и модемных соединений, если бы не Джей Коттон (Jay Cotton) и созданная им игровая система Kali. Названа она была по имени древней индийской богини смерти и разрушения, а такой союз с самим Искусством Войны не мог не быть успешным!

Что же делает Kali? Образно выражаясь, она обманывает «старые» IPX'ные игры, представляя им Интернет как обычную локальную сеть (более подробно об этом в «СИ» №4/97). Помимо этого обеспечивается возможность предварительных переговоров с сопер-



Num	Server	Ping	Users	Description
705	-> Warcraft <-	405	292	WARCRAFT CENTRAL (NeoSoft, Inc)
707	-> Warcraft! <-	369	1	Registered Warcraft Users Central (No
709	-> XvT <-	301	11	X Wing vs. TIE Fighter
765	-> CLUBZ<-	730	8	CLUBZ
267	-JWarcraft KPUD	322	2	--
410	-X Descent X-	311	0	Don't play here! This server moved!
411	-X Red Alert X-	320	0	Don't play here! This server moved!
414	-X Warcraft X-	387	0	Don't play here! This server moved!
660	-> Red Alert <-	461	30	C&C RED ALERT CENTRAL (NeoSo

никами, обмен штатными и оригинальными уровнями (руд'ами), проверка и ограничение времени запаздывания и тому подобное. В последних версиях Kali (старше 1.1a) используются технологии, сокращающие сетевой трафик и ускоряющие игру. Авторы должны признаться, что любят Kali, поскольку в отличие от других игровых сервисов (TEN, MPlayer, DWANGO...) Kali-серверы существуют в России, оплата единовременного взноса (20-25 долларов) за похиженное (!) пользование системой возможна наличными рублями или перечислением, международная сеть серверов огромна, и народа на них более чем достаточно, а уж любителей Warcraft'a среди них...

Признав очевидность выбора именно Kali, мы постараемся описать необходимые шаги по ее слиянию с милыми сердцу нашему Искусством Бояны.

Сначала надо скачать (например, из Петербурга <http://www.peterlink.ru/misk/kali/> или <http://www.kali.net>) и установить программу Kali. Сложностей при установке под Windows95 обычно не возникает, и с этого момента у вас есть пятнадцать бесплатных минут пробного пользования системой. Советуем позэкспериментировать с этим и осознать, как плохо быть незарегистрированным «юзером», которого легальные игроки с неограниченным лимитом крайне неохотно пускают в свою компанию! Итак, регистрируемся и продолжаем.

Num	Server	Ping	Users
705	-> Warcraft <-	405	292
707	-> Warcraft! <-	369	1
709	-> XvT <-	301	11
765	-> CLUBZ<-	730	8
267	-JWarcraft KPUD	322	2

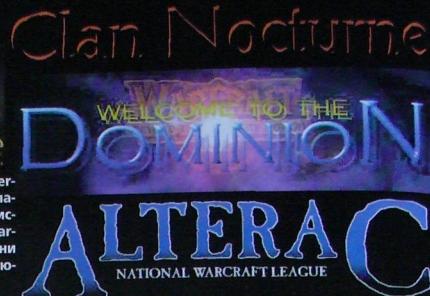
Теперь надо подсоединить Warcraft II и другие игры на вашем компьютере к Kali, что необходимо делать только один раз при первой настройке Kali. Тут есть два способа: автоматический или ручной. В первом случае, отыскав в меню Games функцию поиска, запускаем ее и ждем результата. Большинство продуктов сразу находятся по своим ех'шным файлам. Для ускорения работы Warcraft II можно отыскать на Kali-серверах специальную версию запускающего файла (war2kali.exe), поместив его в директорию Warcraft'a. Система, по умолчанию, назначит требуемые параметры сетевого варианта игр, с которыми вполне можно согласиться. В случае каких-либо сложностей с автоматическим поиском переходим на ручной. В меню Games/Configure Menu последовательно заполняем пустые ярлыки (от game 1 и далее). В Menu Title вводим Warcraft II, в Program — путь к war2kali, в Directory прописываем путь к директории игры, выбираем иконку для Warcraft II, а когда программа задаст вам вопрос об использовании парамет-

ров по умолчанию, жмем OK! Все, с настройкой покончено.

Теперь надо подключиться к серверу. Для этого: А) соединяемся с Интернетом и Б) запускаем Kali и выбираем из списка серверов тот, к которому хотим подсоединиться (авторы любят Peterlink и Kali STL#1). Дважды щелкните левой кнопкой мыши на выбранном сервере. После подключения вы сразу попадаете в chat. Слева находится список серверов и текущих игр, а справа перечислены участники chat'a под своими псевдонимами. Обстановка тут самая непринужденная — общайтесь с другими, задавайте вопросы, новичкам всегда помогут.

Запустить игру можно двумя способами. Во-первых, после того как вы договорились о поединке или рассчитываете найти партнера уже в игре, запустите Warcraft. Для этого нажмите на его иконку в нижней части окна. Вы автоматически отключаетесь от chat'a, также автоматически стартует Warcraft. После этого в главном меню надо выбрать Multi player Game. Не забудьте ввести свое прозвище. Выберите IPX Network и нажмите Connect. Теперь имеется две возможности: можно создать свою игру (Create game) или выбрать игру из списка слева и подключиться к ней (Join Game). В появившемся меню можно выбрать, за кого играть (орки или люди), а если игру создали вы, также установить и другие параметры (карту, уровень ресурсов и т.д.). И наконец, для того чтобы игру можно было запустить, все участники должны поставить отметку рядом со своим прозвищем (в квадратик слева). При этом необходимо, чтобы карты у всех были стандартные или скопированы заранее, но а о времени запаздывания участников можно судить только по факту — по наличию или отсутствию «тормозов» в боях.





Если хорошенько поискать в Интернете, то можно найти около 30 кланов и 25 лиг, которые входят в число виртуальных жителей мира Warcraft. Нельзя сказать, что все они добродушны, но бояться их в любом случае не стоит.



По второму способу вы, не покидая chat'a, щелкаете мышкой на игре из левого списка или там же жмете на иконку с ракетой. После чего, соответственно, присоединитесь к чьей-то или создаете свою игру. Такой способ позволяет намного активней влиять на параметры будущего сражения: ограничить время запаздывания участников, оптимизировать скорость, ввести пароль, обменяться картами и т.д. После завершения всех подготовительных процедур и копирования карт запускается Warcraft, и в дальнейшем действия аналогичны первому способу.

### Наука побеждать

Итак, мы в Сети и перед нами несколько противников, таких же гуманоидов. С кем же интереснее и труднее играть — с людьми или компьютером? Для авторов этой статьи, опирающихся на свой опыт и мнения соратников, ответ очевиден: с человеком и только с ним!

Хотите знать почему? Вот ответ.

Мы проводили эксперименты, сражаясь вдвоем (по LAN) против одного или двух компьютерных оппонентов. Результат был достаточно предсказу-

ем: компьютер всегда объединял свои силы против одного (!) из людей, концентрируясь на бесконечных атаках, отбив которые совместными усилиями, мы почти всегда побеждали. Ни разу не случалось, чтобы компьютерные противники перебрались между собой. Это, конечно, не



слишком-то честно, но таков уж искусственный интеллект Blizzard'овского детища. Через некоторое время все повадки электронных противников становятся досконально известны, и единственным (но главным!) преимуществом машины остается возможность одновременно контролировать все свои unite'. Аргумент сильный и противоядие тут — это сочетание горячих клавиш с быстрой мышью и стратегическим рением.

Игра по модему в варианте один на один конечно интереснее, но это все-таки не то: круг противников ограничен, в основном, друзьями.



ми, сложно совершенствоваться, и в скромном времени игра опять-таки надоедает. И если вы одновременно играете в Интернете, то ваш класс растет быстрее и те, с кем вы раньше общались по модему, не хотят больше с вами играть! Не тот у них уровень. Да и сами вы, вкусив сладости «международных» боев, не захотите замыкаться в узких рамках.

Аргументы за Warcraft в Интернете можно приводить еще и еще, но любой, кто попробует это сам, всегда добавит еще несколько.

Как и в шахматах, в Искусстве Войны существуют свои тактики и стратегии, ведущие к победе в поединках.

В самом общем виде все тактики делятся на две части:

1. Агрессивные, в которых в начале игры строят много простейших воинов и сразу же атакуют противника. То есть все ресурсы расходуются на войну, а не на развитие. Тактика, как сказать, «захлестнем врага мутной волной». Играчи, исповедующие такой стиль, стремятся к быстрой победе в ущерб качеству игры под лозунгом «Победителя не судят!» Все бы хорошо, но ... однообразно.

2. Стратегические, в которых заметная часть ресурсов тратится на оборону (башни, заборы), а большая часть золота и леса расходуется на развитие. Именно в этом случае можно почувствовать всю прелесть игры. Одно плохо: при столкновении с агрессивным противником вас могут смести с лица земли в самый разгар строительства.



**WarCraft** позволяет в широких пределах менять трудность поставленных задач, изменяя стартовое количество ресурсов (от минимального до максимального), задавая расположение соперников и исходное количество unite'ов. Новички и сторонники агрессивной тактики предпочитают иметь максимум золота и леса в начале игры, что облегчает старт. Однако такая игра скротечна и обычно занимает не более восьми-девяти минут («Пан или пропал!»), что позволяет играть на незарегистрированной Kali, но опять-таки не открывает всей прелести стратегического планирования.

Настоящие же мастера стратегии предпочитают (как и авторы) стартовать с одним пеоном при минимуме ресурсов. Как и в шахматах, дебютное начало для эволюции в таких условиях давно стало классическим. Приведем наш излюбленный вариант для Low Resources:

1. Построим TownHall. Убедитесь перед этим, возможен ли трюк под названием "Lumber Trick", если да, то используйте его.
2. Строим ферму.
3. Отправляем нашего пеона на сбор Золота.
4. Как только образуется 400 единиц Золота, строим другого пеона.
5. Отправляем этого пеона также на добывчу Золота.
6. Создаем другого пеона и даем ему задание рубить Древесину.
7. Туда же отправляем наших 4-го и 5-го пеонов (на лесоповал).
8. Наш 3-ий пеон уже принес свою ношу, дав нам 150 единиц Древесины. Когда наш 4-й пеон в свою очередь прибудет со своими дровами, позвольте ему оставить это в

TownHall'е и затем отправьте строить ферму.

9. Когда ферма готова, направьте ее снова на лесозаготовки.
10. Постройте еще несколько пеонов. Пошлите 6-ого и 7-ого пеона на добывчу Золота.
11. Используйте 8-ого пеона, чтобы построить еще одну ферму.
12. Пошлите 9-го пеона на добывчу Золота.
13. Когда ферма построена, отправляйте №8 на лесозаготовки.

Теперь у вас есть наложенное снабжение расходуемыми ресурсами и возможность творчески использовать создаваемый экономический потенциал.

Существует ряд забавных тактик, которые не приносят много пользы, но зато поднимают настроение. Вот несколько из них:

1. Атака кровожадными пеонами.
2. Также можно атаковать взрывателями-разрушителями (очень эффективно против вышек).
3. Можно построить эскадрон птичек, но это дорогое удовольствие для эстетов!
4. А еще можно проникнуть на территорию противника невидимыми пеонами и обстроить золотую коль забором или насаживать кучу башен...

Чтобы использовать эти стратегии, надо быть полностью уверенным в своей победе, а то вас могут посчитать за сумасшедшего (-шую).

И главное. Поиграв с людьми по Всемирной Сети, набив шишки и одержав ряд замечательных побед, авторы статьи полностью утратили способность играть с компьютером. Ну, не беда, до встречи в Kali! И если у вас по прочтению этой статьи возникли какие-то пожелания или советы, то милости просим известить нас о них через редакцию журнала по E-mail или обычной почте.

P.S. Авторы выражают благодарность за советы и помощь Евгению Савельеву (Jack@RU).



# Клуб Компьютерных Игр Орки 230-52-76

*Malleus maleficium*  
КЛАН

Между двух рек, в самом центре Москвы (ул. Садовническая (бывшая ул. Осипенко) 25, метро Новокузнецкая, Третьяковская) находится старинное подземелье. Владеет им древний и могучий клан орков "Malleus maleficium". На земле клана нет мирных будней, каждый день от зари до зари идет бой. Если ты уверен в себе, если ты силен, твое место на поле брани. Вожди клана представляют все свои уголья в распоряжение отважных бойцов. Двадцать человек могут сойтись на поле брани одновременно. Вожди клана не принимают слабость и трусость в любых проявлениях. В их владениях нет подых трусов не способных ответить ударом на удар. Вы не найдете здесь слабых противников. Если ты перерос своих супостатов твое место здесь (из личного опыта Ивана ОГОРОДНИКОВА - от Ред.). Девиз клана прост — "Homo homini lupus". Это значит — "Человек человеку волк". Многие отважные воины считают, самая высокая честь — это стать членом клана "Молот Злодяйний". Враги клана живут плохо и очень недолго. Члены клана знают, что их враги — наши враги.

# SID MEIER'S GETTYSBURG!

**Жанр:** Стратегия в реальном времени  
**Разработчик:** Firaxis  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Требования к компьютеру:** P-60, 16 Mb RAM, 2x CD-ROM, 1 MB Video RAM

Сид Мейер (Sid Meier) давно уже стал живой легендой для игрового мира. Все его творения (например, Civilization, Civilization II, Railroad Tycoon) приобрели заслуженный статус хитов всех времен и народов, в журналах они получили высшие оценки (классика жанра). Игры Сида Мейера стали некоторыми эталонами, которые пока еще, как нам кажется, никто не превзошел.

Некоторое время назад Сид Мейер возглавил небольшую группу талантливых разработчиков, и этот проект по-



лучил название Firaxis. Название, по утверждению Мейера, объединяет в себе два ключевых слова: «fire» — огонь и «axis» — оси, в итоге получается нечто вроде вечно крутящегося огненного колеса (взгляните на эмблему Firaxis). Символично, не правда ли?

До недавнего времени Firaxis не подавал особых признаков активной

# РОЖДЕНИЕ НОВОЙ ЛЕГЕНДЫ?

Святослав ЛАПСКИЙ



деятельности, но снегом на голову (в самом лучшем смысле) стало их недавнее анонсирование проекта **Gettysburg!**

Сид Мейер стал в какой-то степени магистром походовых стратегий, но **Gettysburg!**, в отличие от предшественников, — игра в реальном времени. Не беремся судить, почему дело обстоит именно так — возможно, дань моде, но не исключено, что разработчикам захотелось уйти с привычной стези и сделать кардинально новую игру, сочетающую в себе как свежие идеи, так и проверенные временем старые наработки. Что из этого получилось — су-

дить вам, кому-то **Gettysburg!** понравится больше, кому-то меньше, но **Gettysburg!** — это настоящий хит и ничего с этим не поделаешь.

Сюжет игры основывается на реальных событиях Гражданской войны в США, имевшей место в 1861–1865 гг. (буржуазный Север против рабовладельческого Юга). Военные действия охватили почти всю территорию Америки, гибли сотни и тысячи людей (эта война считается самой кровавой за всю историю Штатов). Ход войны можно разделить на два этапа. На первом (1861–1862 гг.) северяне явно колебались и не предпринимали решительных





Команда FIRAXIS'a



более внимательно взглянем на игру. Real time strategy — штука хорошая, но, к сожалению, у многих геймеров уже выработался устойчивый стереотип по отношению к этому жанру. А все благодаря Warcraft'ам, да Command And Conquer'ам. **Gettysburg!** же, являясь стратегией в реальном времени, абсолютно не похож ни на первого, ни на второго. Больше того, **Gettysburg!** не похож ни на одну из существующих игр этого жанра. Единственное, некоторые параллели можно провести с Age Of Empires, но лишь поверхностные.

В чем же выражается самобытность и уникальность **Gettysburg!**? В

боевых действий, стараясь решить конфликт «конституционного». В итоге они проиграли несколько крупных сражений. С 1862 до 1865 гг. война вела широкими народными массами и носила революционный характер. В 1864–1865 гг. южане потерпели ряд глобальных поражений и уже не смогли оправиться от нанесенных ударов. Война окончилась в апреле 1865 года взятием столицы рабовладельческих штатов — города Ричмонда.

**Gettysburg!** предлагает вам вмешаться в ход истории именно со второго этапа войны. Естественно, можно выступить в роли главнокомандующего любой из сторон (повстанцы и янки). Учи-

те, что войска сторон принципиально отличаются, а, следовательно, не менее разнятся и тактики для оппозиций. Вообще, **Gettysburg!** (равно как и Civilization) позволяет играющему смело экспериментировать, совершенно переинициавая ход истории — не бойтесь задаваться вопросом «а что было бы, если...?».

Все, хватит истории, давайте лучше



первую очередь, в новом подходе к проведению сражений. Когда войска союзников и войска противника сходятся для битвы, то перед вами появляется участок карты, на котором подробно видна панорама боя. Больше того, вы можете производить вращение карты и четырехкратное масштабирование — высота обзора меняется от нескольких сот метров до нескольких десятков, так, что будут детально видны стволы пушек!

Все юниты представляют из себя качественно прорисованные трехмерные модели, ландшафты и все окружающие предметы выполнены весьма реалистично. Кстати, все деревья, рывницы и т.п. объекты не являются пассивными предметами интерьера — они принципиально важны во время сражения, но об этом речь пойдет чуть позже.



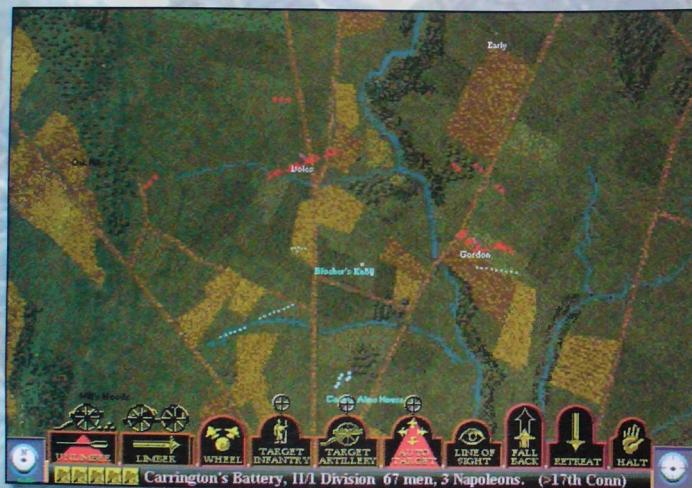


Итак, представьте себе, что на полях брани стоят в ожидании сражения две огромные армии, состоящие из десятков (а то и сотен) различных юнитов. Сразу же напрашивается вопрос: «Как

посвятить себя планированию боевых действий. Учтите, что соотношение сил не является единственным фактором, определяющим победителя. В конечном счете, все зависит от вас, напри-

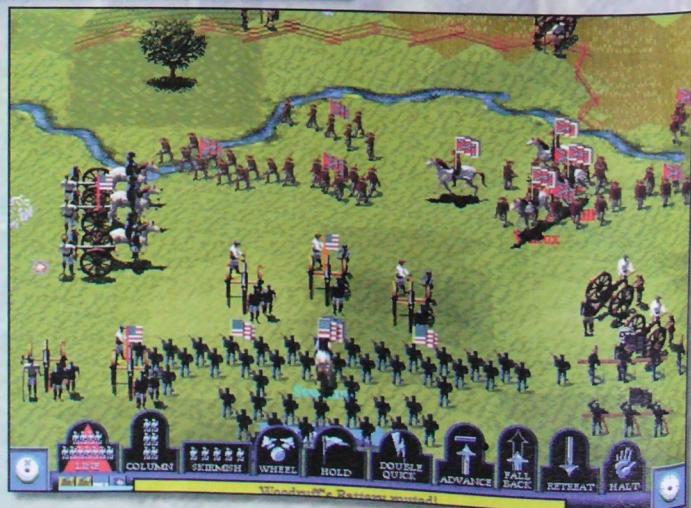
мер, необходимо учитывать мораль ваших солдат, использовать рвы и естественные преграждения для укрытия ваших сил, проводить тонкие и дальновидные тактические операции (в частности разделение вражеских войск с целью их дальнейшего окружения или нейтрализации артиллерии и т.п.). Пожалуй, **Gettysburg!** — единственная в своем роде игра, которая открывает такие обширные просторы для стратегии и тактики. И еще один важный момент. Оппонент, управляемый компьютером, не использует свое преимущество в скорости управления юнитами. Он отдает приказы со скоростью, не превышающей скорости живого игрока (пусть даже профессионального). Согласитесь, что подобного не было ни в одной игре в реальном времени.

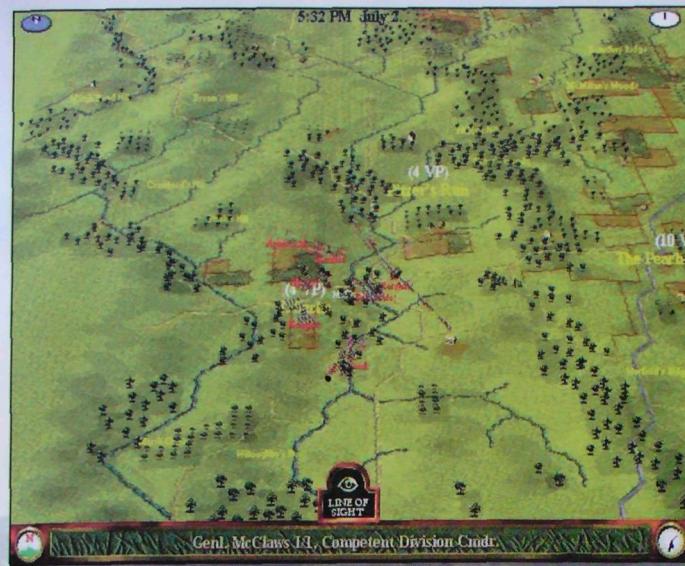
Не думайте, что **Gettysburg!** — это сплошные сражения. Помимо них необходимо заниматься и хозяйственной частью. Конечно, ни о каком развитии науки говорить не приходится (было бы весело, если сценарий оканчивался переселением жителей Америки на Альфу Центавра), но строить разли-



же управлять всей этой несметной топкой?» На самом деле, все обстоит весьма просто. Внизу экрана есть множество пиктограмм-иконок, которые определяют характер построения и поведения ваших войск во время сражения. Вы можете мгновенно отдать приказ, к примеру, всем пешим войскам броситься на левый фланг противника, а артиллерию в это время вести огонь по основным силам врага для прикрытия. Сам Сид Майер в одном из интервью признался, что уже много лет мечтал реализовать сражения, которые бы напоминали игру в солдатиков. Пожалуй, в **Gettysburg!** ему, наконец, удалось осуществить свою давнюю мечту.

Итак, за счет гибкого и удобного управления войсками вы можете полностью отрешиться от всего и всецело





Gen. McClaws 13. Competent Division Cmdr.

чные по назначению сооружения проще не обходимо.

В **Gettysburg!** есть несколько реально существовавших подразделений (например, знаменитая Железная Бригада), которые смогут творить настоящие чудеса на поле боя. Такой отряд сможет успешно сдерживать наступление противника, впятеро превосходящего по численности.

Ну а как обстоят дела для multi-player режима? Весьма и весьма неплохо. Одновременно по сети или Internet может играть до восьми человек. При этом может быть игра «каждый за себя», а можно объединяться в команды «двоем на двое», «четверо на четырех» и играть против компьютера.

Разработчики особое внимание уделяли и искусственному интеллекту. По их словам, он должен удовлетворять двум требованиям: не использовать «запрещенные» приемы и дейст-

вовать, как реальный человек. В любом случае, с уверенностью можно полагать, что в игре будет достаточно мощный AI, благо у Сида Мейера и его команды весьма немалый опыт по

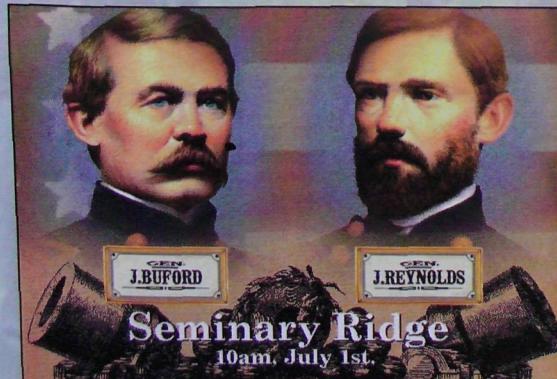


этой части. Естественно, можно регулировать уровень мастерства компьютера (уровень сложности).

**Gettysburg!** содержит в себе не сколько исторически и географически реальных сценариев, каждый из которых будет начинаться с видеоролика. К

слову сказать, после окончания сцены- рия вам будет представлен мощный анализ (а-ля Civilization: помните различные диаграммы, рейтинги?), включаю- щий в себя визуальное воспроизведе- ние сценария.

Это основная информация об игре. Сравнивая ее с Civilization, можно отметить следующие принципиальные отличия (не считая real-time, естественно): сколько времени вы уделяли хозяйствованию и развитию науки в Civilization, столько же вы потратите на сражения в **Gettysburg!** и наоборот. **Gettysburg!** — это не wargame и не клон C&C, это достаточно оригинальная и нестандартная игра. Уже неплохо. Ну а то, что ее разработкой занимался великий Сид Мейер, еще более превозно- сит **Gettysburg!** над другими разработ- ками. Вполне возможно, что игре удаст- ся войти в историю мировой игровой индустрии и получить столь лест- ный титул — «классика жанра».



# MONKEY ISLAND

Сергей ОВЧИННИКОВ

# И снова Ле Чак...

THE CURSE OF

TM

**Ч**то является основной проблемой разработчиков при создании приключенческой игры? Помимо всего прочего, это, безусловно, выбор главного персонажа, его внешнего вида, манеры разговора, основных черт характера. И, надо сказать, если вся эта работа выполнена ответственно, с творческим подходом и изрядным чувством юмора, результат не заставит долго ждать, и игра получится отменной, понравившись игрокам, причем настолько, чтобы им не захочется расставаться с любимым героем.

Компания LucasArts, которая с самых давних времен, когда жанр приключений только зарождался, уже была законодательницей мод на игровом рынке, известная и популярная и сейчас, всегда хорошо умела подбирая героев для своих игр, вспомните хотя бы персонажей из серий Maniac Mansion, чудесную пару — пса и кролика из Sam & Max Hit the Road и многих других самых любимых, смешных и забавных героев лукасовских игр. Одним из общепризнанных шедевров в жанре Adventure является дилогия Monkey Island — комедийный квест о далеких и романтических временах, когда пираты бороздили просторы морей и океанов, когда огромные сокровища просто так, от нечего делать, брали и закапывали в землю, отметив на карте место загадочным крестиком, а потом эту карту обязательно выкрадывали и долго искали спрятанное богатство.

Вот примерно в такой атмосфере оказы-

вался игрок, загрузив на свой 286 компьютер игру Monkey Island. Главный герой в игре был не просто смешной — он был фантастически смешной и забавный. А каким же еще быть рубахе-парни, решившему ни с того, ни с сего, стать непременно пиратом и пошедшему

для этой цели в кабак, известный своими пиратствующими посетителями.

«Ребята, возьмите меня в пираты!» Фраза

просто на миллион долларов, простите, дука-

тов или пиастров. Пира-

ты просто так, хохмы ради дают юноши три задания и тем больше становится их удивление, когда этот простачок выполняет все три, да еще по пути расстраивает зловещие планы самого страшного пирата карибского бассейна — злобного и беспощадного Ле Чака (Le Chuck). Играт в Monkey Island было настолько весело и приятно, что никто не хотел бросать игру, и известны случаи, когда люди проходили ее по два и даже по три раза. А как было здорово, когда вышло продолжение, в котором уже повзрослевший немножко, считающий себя пиратом, но

все еще незыблемо стоящий на праведном пути, любимый герой решил найти легендарное сокровище, известное как «Big Whoop», и неожиданно для себя опять вступил в противоборство с Ле Чаком, который помимо того, что сам возжал на сокровище, но еще и захотел отомстить самонадеянному мальчишке и украсть его невесту Элейн (Elaine). Monkey Island II была первой игрой LucasArts, которая использовала сценки между игровыми моментами, которые не были основаны на движке самой игры — то, что мы сейчас называем анимациями или видеороликами. А еще,



Жанр:	Приключение
Издатель:	Virgin Interactive
Разработчик:	Lucas Arts
Требования к компьютеру:	P-75, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, WIN'95





помимо прекрасного сюжета, в игре была замечательная музыка, которую многие игроки до сих пор считают абсолютно не-превзойденным музыкальным шедевром. После 1992 года, когда вторая часть игры вышла и имела огромный успех, практически все игроки и фанаты серии ждали скорого продолжения, которого, увы, не последовало. Компания слишком сильно увлеклась новым проектом *The Dig*, идея которого была предложена самим Стивеном Спилбергом, и на третью часть Обезьяньяго острова не хватало времени. А потом и создатель первых двух частей покинул компанию, перейдя в молодую и перспективную GT Interactive. Но идеи сделать еще одну игру не оставили людей, которые еще работали в LucasArts — они писали сценарий, обдумывали детали будущего проекта, и наконец, им удалось воплотить все свои задум-

ки в новой игре, названной *The Curse of Monkey Island*.

В сюжете следующей серии много героев, которые были знакомы и по всем предшествующим частям игры, но все же игра получилась абсолютно новой — она настолько видоизменилась, что многие поначалу ее не узнают. Итак, главный герой по-прежнему уверен в себе и готов к противоборству с Ле Чаком, который уже вообще сошел с ума. Для того, чтобы сде-



лать подарок к свадьбе для своей любимой, наш герой находит красивейшее магическое кольцо, но по глупости или по неосторожности он не удосужился узнать, какими же магическими свойствами оно обладает. И вот, все получилось несколько иначе, чем он мог ожидать, и колечко об

ратило любимую в золотой памятник, статую, и понятно, что обратной силы действие кольца не имеет. Так что придется каким-то образом исправлять положение, но а по дороге в очередной раз пропутить назойливого пирата Ле Чака и сделять очередную мелочь типа спасти целый огромный форт от полного разрушения, которое собирается учинить этот злобный пират с помощью своей новой огромной пушки. В игре около 90 различных мест, где можно будет побывать, среди них немало и уже известных нам по прошлым сериям игры, но полностью перерисованных. Общая площадь покрытого игровым миром места приблизительно равна той, что была во второй части игры, но разработчики гарантируют, что играть станет намного интереснее, и все это из-за того, что за основу при создании игры был взят нелинейный подход к развитию сюжета. Иными словами, вам не придется останавливаться на-





долго в одном и том же месте, если, скажем, не удалось найти тот или иной предмет, можно это дело временно оставить и заняться чем-нибудь еще. Да и вообще проблема поиска предметов практически не будет проблемой — ею, скорее всего, станет то, как тот или иной предмет лучше использовать, и именно в этой области вам придется немало подумать. Всем игрокам,

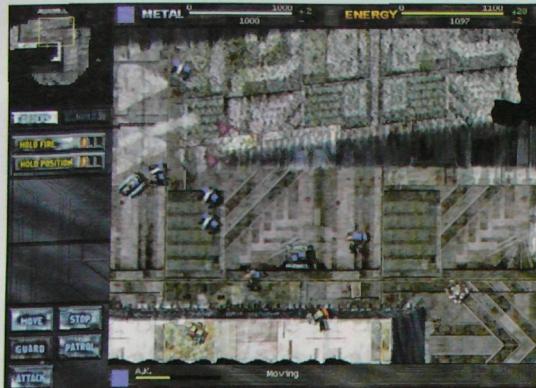
скорее всего, больше нравился первый остров в самой первой части игры, потому что там была практически полная свобода действий и очень много всего, что можно было расследовать, раскапывать, искать и так далее. Разработчики собираются такай сделать не часть игры, а вообще всю ее, что, конечно, будет очень интересно, так как существенно расширит свободу игрока, но значительно усложнит весь игровой процесс, так как при обилии различных предметов и огромном количестве мест, в которых эти предметы могут появиться, сориентироваться крайне непросто. Каждая комната и помещение в игре прорисованы с максимальной степенью

детализации, причем практически все объекты интерактивны и на них может быть осуществлено какое-либо воздействие. А еще авторы не хотят мучить игроков слишком сложными головоломками, которые, как они считают могут лишь взбесить игрока и заставить его поиграть во что-нибудь другое. На своем долгом и сложном пути к победе главному герою предстоит очень много разговаривать с различными персонажами, решать загадки и даже иногда самостоятельно паливать из пушки, так как в игру включено несколько аркадных моментов на манер Full Throttle, чтобы влечь игрока от постоянного решения головоломок и подбора предметов для тех или иных объектов. Так что, в принципе, разнообразие налицо, единственное, что не так уж замечательно — это то, что **The Curse of Monkey Island** все же, несмотря на все свои новации, недалеко ушла от классического квеста. Какой колossalный путь проделали приключенческие игры с момента появления первых из них! Интерфейс также очень сильно изменился. У Sierra первоначально это был текстовый

ввод команд, а потом появились иконки, у других компаний были свои подходы, которые также постоянно менялись. Но вот зато у LucasArts интерфейс от игры к игре хоть внешне и менялся, но по сути всегда оставался одинаковым. Пожалуй, самая известная разработка компании, изменившая взгляды компьютерной индустрии и ее подход к разработке интерфейса приключенческих игр — это SCUMM, или Script Creation Utility for Maniac Mansion, то есть система создания сценария для игры **Maniac Mansion**, самого первого adventure фирмы. В чем заключается эта система?



Все очень просто и гениально, это специальная линейка внизу экрана, на которой на кнопках написаны основные глаголы действия, которое можно совершить с предметом. Чтобы совершить это действие, достаточно лишь нажать на соответствующую кнопку и потом кликнуть на сам предмет. SCUMM постепенно развивалась, видоизменялась, но по своему принципу всегда оставалась неизменной, однако одно ее видоизменение оказалось достаточно серьезным и помогло вообще убрать занимавшую много места линейку. Это нововведение впервые использовалось в игре **Full Throttle**, где при выборе того или иного объекта возникла некий образ, стилизованный под байкерский сюжет игры, где можно было, нажав, скажем на сапог, пнуть предмет, нажав на изображение глаза, посмотреть на него и так далее. Надо сказать, что этот новый подход к ин-



в том, что можно будет не только получать и играть на новых картах, но также и постоянно обновлять состав своей армии за счет новых юнитов и даже новых построек, оборонительных сооружений и прочих вещей, достаточно лишил войти в Internet на специальный адрес, который уже доступен: [www.cavedog.com](http://www.cavedog.com). Создатели обещают, что каждую неделю на их сайте будут появляться по новому виду техники, по новой постройке и еще множество различных «примочек» для игры, сделанный к тому же и максимально открытой для самого игрока, чтобы он мог самостоятельно выдумывать новые виды оружия, изменять параметры уже имеющихся, создавать новые карты, причем с различными видами заданий, от разыска и захвата определенного вида техники и до полного уничтожения всех войск противника, как в обычных стратегических играх.

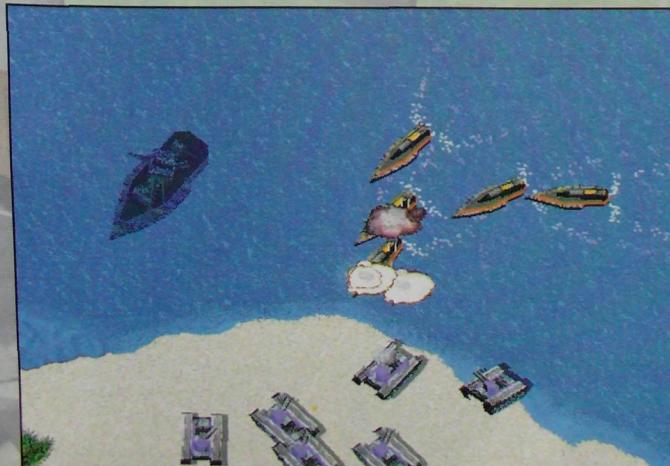
Особое внимание создатели уделяют многопользовательскому режиму, который, например, в США стал сейчас настоящим бумом с ростом парка техники, скорости модемов и феноменальной популярности Internet. Играть можно будет аж вдесятером, причем карту можно выбрать достаточно большую, чтобы все могли спокойно уместиться. Режимов же многопользовательских битв настолько много, что игра на разных из них никогда не наскучит, поскольку всегда будет от-

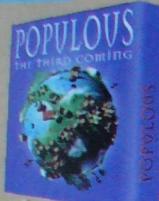
личаться от всех остальных вариантов. Насыщая игру на сети можно огромным количеством способов, и вариантов здесь также огромное количество: от отключения в игре определенных юнитов, распределенных не по классам, как в Command & Conquer или Red Alert, а просто поименованных, что гораздо удобнее, до возможностей заключать стратегические союзы перед игрой и даже передавать друг другу военную технику и ресурсы. Также можно обозначить игроков абсолютно и союзниками, и в результате у них будут объединены все доступные ресурсы и черпать их для своих нужд они будут «из общего котла». Можно также распределить обязанности между игроками, назначив одного командовать добьчей денежных знаков в виде разработки ископаемых и прочими хозяйственными делами, другого же заставить проводить все военные действия. В некоторых режимах, что особен-

но актуально при игре через Internet, вы можете включиться в борьбу прямо в середине битвы, и тогда вам по выбору будет либо предоставлена возможность построить собственную базу с помощью крупного кредита, либо же вам дадут уже построенную компьютером, но со значительно меньшей стартовой суммой. Одним словом, полностью воплощается в жизнь концепция: «Вы заплатили за игру какую-то сумму. Теперь вы можете делать с ней все, что захотите», сформулированную однажды одним из ведущих дизайнеров компании Cavedog.

Представляемые возможности настолько широки, что даже невозможно полностью описать их, не опустив чего-нибудь достаточно важного. Фактически это целая новая игровая среда в которой в конечном счете может произойти все что угодно, включая и то, что первоначально не было задумано авторами.

Игру можно порекомендовать тем, кто любит играть неделями и месяцами, тем, которые выбирают для себя продукт обожания и не расстаются с ним в течение долгого времени. Мне думается, что с такими играми действительно можно в течение долгого времени не отходить от компьютера, а при первых проявлениях скуки, всегда можно изменить игру настолько, что она еще долго будет интересна. Полагаю, что за играми, которые способны изменяться, подстраиваться, приспосабливаться, будущее, которое, вполне вероятно, не так уж и далеко.





Юрий ПОМОРЦЕВ

# POPULOUS THE THIRD COMING

## РАЗМЫШЛЕНИЯ О ПЕРВО- ОБРАЗАХ, ИЛИ О ТОМ, КАК ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

Как ни странно, далеко не все знают истоки жанра real-time strategy. Многие ошибочно полагают, что первым пробным камнем была знаменитая Dune II, продолжение игры Dune. Хорошо известно, что в основу сюжета этих релизов были положены одноименные труды писателя-фантаста Херберта. Первая часть – оригинальный и неплохо выполненный квест с некоторыми элементами стратегии. Но ни о какой революционности речи быть не может – ничего сверхинтересного в Dune номер раз не было.

Зато было в Dune II. Релиз произвел настоящий фурор, взбудоражив весь игровой мир – по сути это было рождение жанра real-time strategy... Но только по сути. Исторические факты твердят об обратном: еще задолго (аж в 1989 году) до названной игры был очень популярный за рубежом (и отчего-то не слишком популярный в России) **Populous**.

Формально **Populous** вполне можно отнести к real-time strategy. Real-time есть? – Есть. Стратегия присутствует? –

Жанр:

Стратегия в реальном времени

Разработчик:

Bullfrog

Издатель:

Electronic Arts

Требования к компьютеру:

P-60, 2-х CD-ROM,

16 MB RAM, SVGA



нее было бы назвать **Populous** богосимулятором (согласен, звучит ужасно, но это дословный перевод слова godsim, и в данном случае нас волнует не звучание и напи-

сание, а смысл), в котором играющий, отшившись от мифских проблем, становится ни много ни мало... богом, т.е. вы полностью контролируете ваших подопечных (как, к примеру, в Warcraft младших по званию орков и гоблинов).

По глобальности и масштабности **Populous** оставляет далеко позади ту же Dune II и даже с ней. Игра скорее сродни Civilization, так как в обязанности всевышнего входят не только ведение боевых действий и проведение тактико-стратегических операций – не думайте, что все так банально. Помимо таланта полководца необходимо уметь обеспечивать хорошие жизненные условия подопечным, а также здорово смыслить в торговле и финансах.

Бог – это конечно здорово, но только в **Populous** вы будете богом с сильно урезанными полномочиями. Например, вам не удастся создать из воздуха парочку густонаселенных городов или даже, на худой конец, несчастными бараками на халавку разжиться. За многое придется платить – где золотом, где ресурсами. А что-то вообще купле-продаже не полежит, прям как у Beatles «You can not buy the love» – ты не можешь купить любовь. Да, да, любовь верноподданных не купишь, ее можно только заслужить.

Короче говоря, несмотря на то, что **Populous** является истоком жанра (в игре присутствуют все атрибуты real-time strategy), игра сильно разнится с привычными канонами стратегии в реальном времени. По своей масштабности и глобальности **Populous** ближе скорее к Civilization, а так же отчасти Settlers, Ages Of Empire. Ну и все, собственно.





### ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ POPULOUS, ИЛИ НАЧИ- НАЮЩИМ БОГАМ НА ЗАМЕТКУ

Пожалуй, хватит растекаться мыслью по дереву и разглагольствовать об играх, давно уже увидевших свет. Прошли времена *Populous* и *Populous II* – грядет новое пришествие *Populous*, которое так и называется *Populous: The Third Coming* (*Populous: Третье Пришествие*).

Давайте условимся о следующем. Ввиду не слишком уж большой популярности игры в России (ку них) она считается бестселлером наравне с *Doom*, *Civilization* и *Wing Commander!*), не будем рассказывать про различия *Populous: The Third Coming* по сравнению с первыми частями, а построим наше повествование таким образом, как будто игра и не имела предшественников, т.е. расскажем об игре в целом без ссылок на предшественников.

Приступим. Для начала представьте, что вы Бог. Закройте глаза, расслабьтесь и войдите в образ. Посидите минут пять-семь, привыкните к новым ощущениям. Прочувствовали? Можно продолжать.

Волею... кхм, наверное, Богов более полномочных вам дарована целая планета. Стоп, и тут на-кладка – с планетками у всевышних, знаете ли, не ахти как, помимо вас на нее претендуют еще несколько

вчерашних выпускников Божественной школы. Делиться будем, масштабы не те – что для Всевышнего планетка? Не хватало ее еще на части делить, да границы проводить. Не отдадим планету, и все тут!

Понимаю ваши чувства, но быть божественные морды конкурентов время пока не пришло. Да и не сродни это Богам, пусть за вас подопечные разбираются. Да вот только подопечных раз два и обчелся, и видок у них не из лучших – дикари (*wildman*), одним словом.

Будем вызывать через портал (*portal*) шаманов (*shaman*). Классные ребята. Все в шкурах, сами шустрые, прыгают, бегают, а шуму от них – мертвого разбудят. Но пользы от них имеется и притом немалая. Без шаманов не получится обуздать вольнолюбивый и непокорный пыл дикарей. Как



только шаманы мозги им прополоскают, те сразу станут куда более покладистыми и богоизбранными и быстренько запишутся в члены вашего клана (*tribesman*). А как только договорчик бу-



дет записан на шкуре мамонта, то начнут новоявленные сородичи и денежки в казну платить, да и маны волшебной побольше станет. Помимо прочего, ребята эти и строят неплохо и атаки кочевников могут отбить. Незаменимые люди!

Пора и о расширении земель подумать – построить новые дома, фермы. Пока вашим подопечным ничего больше и не надо – они-то ведь недавно как с пальмы сплезли – не нужно им никаких удобств да роскоши.

Займемся шаманами. Пусть сидят зу-брят премудрости волшебства. Благо до шестидесяти заклинаний на этих землях можно применять. А попутно и за хозяйством присматривают: где че строится, как в казармах (*combat lodge*) воины (*warrior*) тренируются...

Кстати, о воинах. Ваши сородичи овладеют искусством владения меча, если пройдут краткий курс выживания в специальных заведениях. Неплохой школой мужества новоявленным сыновам Одина послужит и поле брани – выжив в крутых мясорубках, они заметно продвинутся в военном искусстве. В конечном счете, достигнув высот совершенства, ваши рубаки превратятся в супервоинов (*super-warrior*), которые смогут похвастаться не только физическими данными, но и





умением использовать магию против врагов.

На этом рубеже можно воздать и хвальбы самому себе, построй храмы. Пусть верноподданные с благоговением в сердцах приходят в эти святилища и во славу вам молятся, молятся, молятся...

Что? Конкуренты не дремлют? Ничего страшного, будем подрывать их силы не только в открытых баталиях, но и изнутри. Для начала создадим монахов (priest). Монахи великолепно владеют тайнами ораторского искусства: силой слова они способны остановить вражеские армады или переманить на свою сторону сынов других Богов.

И этого мало? Хорошо, научите этих дикарей шпионажу и диверсионной деятельности (spy). Тогда эти дети ночи сумеют за несколько мигов превратить в пух и пепел все, что было создано конкурентами за долгие годы непрерывного труда. Но опасайтесь ответных мер, ибо последствия вторжения диверсантов весьма пагубно отразятся на благосостоянии клана!

На этом мы покидаем вас, о, владельца, храня в своем сердце надежду, что ваше дальнейшее правление будет мудрым и дальновидным, а ваше слово станет законом на этой планете.

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ПОДРОБНОСТИ, ИЛИ С НЕБЕС НА ЗЕМЛЮ

*Populous: The Third Coming* выгодно отличается от своих предшественников не только нововведениями по части игрового процесса. Изменения коснулись и технической стороны игры. Во-первых, вся графика выполнена в SVGA, все спрайты отлично прорисованы и достаточно крупные (по сравнению с первым *Populous*, разница в графике – небо и земля).

Больше того, карту можно вращать, масштабировать (от панорамы всей планеты до созерцания небольшого участка территории). Причем все эти виды являются полностью играбельными и необходимы на раз-



виде однообразной зелено-коричневой массы: на нем присутствуют заснеженные плато, зыбучие пустыни. Кстати, в игре замечена смена дня и ночи!

Интерфейс игры достаточно прост для освоения. В основном используются пиктограммы-кнопки, а также система click-and-drag. Многое вообще осталось неизменным по сравнению с первыми частями игры.

Насчет искусственного интеллекта можно сказать следующее: противники, управляемые компьютером, ведут себя достаточно грамотно, но обыграть AI в принципе несложно, особенно если понять его не слишком хитрые уловки. Короче говоря, AI – это интересно на первых порах, затем встанет закономерный вопрос о multiplayer игре. No problems!

*Populous: The Third Coming* поддерживает до четырех играющих в сетевом режиме или двоих при игре по модему/нуль-модему.

Системные требования, несмотря на прелести графики, невысоки.

*Populous: The Third Coming* нормально работает на Pentium 60 с 16 MB RAM. Можно больше. Для инсталляции необходимо достаточно много дискового пространства – около 50 MB. А в остальном никакой экзотики – 2x CD-ROM, мышка, звуковая карта и SVGA.

Как все-таки мало нужно, чтобы стать богом!...



ных этапах развития клана. Например, вид на планету пригодится для начального выбора места установки первого шалаша, максимальное увеличение – для наблюдения за маленькой колонией и т.п.

Ландшафт выполнен отнюдь не в



Выигрывает во всем по сравнению с предыдущими частями

Отсутствие на данный момент локализованной версии (может это было причиной непопулярности первой части в России?)

Real-time strategy, нехожая на C&C, Warcraft, KKD и прочих



9

АМБЕР  
КОМПАНИЯ

7th LEVEL

представляют

# ДОМИНОН

на русском языке!

Вам, выступая представителем одной из Четырех различных рас: Людей, Скорпов, Даркенов или Мерков предстоит колонизировать звездную систему «Фигос».

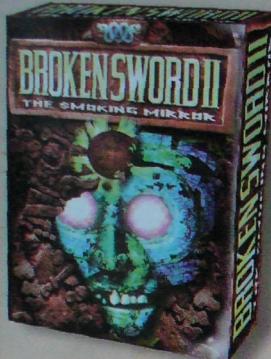
- Непредсказуемый сюжет
- Захватывающий реализм действия
- Огромное количество миссий
- Потрясающая графика с разрешением до 1280x1024
- Самый большой спектр боевых машин
- Многопользовательский режим
- Озвучивание профессиональными актерами



Выход  
в октябре 1997 года!

«Компания АМБЕР»,  
Москва,  
Перовский пр., 35,  
Тел/факс (095) 273-85-87,  
Тел. 273-85-36  
e-mail: [ambert@dol.ru](mailto:ambert@dol.ru)  
internet: [www.amber.ru](http://www.amber.ru)





K

то мне расскажет, как получается хит? Нет, настоящий хит, а не тот, что нам подсовывают карамельная попса, заполонившая эфир. А впрочем, это не музыкальный журнал.

Так может он (хит) получается, как в песне «Пули» группы «Манго-Манго»:  
...Немного крупы перловой,  
Немного коры дубовой,  
Немного дорожной пыли,  
Немного болотной тины...

А может и не так, но суть не в этом. Это как поиски алмазов: на десять, сто, может, тысячу средненьких, проходящих, приходится один-единственный, по-настоящему крупный и ценный. Так и в квестах. Неизвестная ранее широкому кругу игроков, фирма Revolution Software в один миг прославилась, сделав, не побоюсь сказать, квест года. Нам, уставшим от бесконечных «Фантасмагорий» и «Ларри», был предложен эдакий «Индияна Джонс», любитель приключений на свою голову. Боже, с каким удовольствием я проходил эту игрушку! Я не оттаягивался так, в полный рост, со временем Indiana Jones. The Fate of Atlantis. Но время идет и не за горами вторая часть —

**Broken Sword 2: The Smoking Mirror.** Что же предложат нам на сей раз? Трудно преду-



гадать, в связи с минимумом информации, имеющейся в редакции. Единственное, что я могу предложить вам — это небольшую красивую сказку о том, что будет. Так что усаживайтесь подобнее в кресле, приглушите музыку, сделайте помягче свет, включите воображение на четвертую, нет, пятую скорость и внимайте.

#### Итак, сказка началась...

У индейцев Майя была очень развитая цивилизация, процветавшая в течение веков и таинственно прекратившая свое существование за одну ночь. Индейцы переместились в джунгли, их великие города были покинуты. Никто не в состоянии был объяснить, что привело к столь странной катастрофе.

В те времена все народности Центральной Америки практиковали человеческие жертвоприношения — вырывали бьющиеся сердца и приносили их в жертву Великому Богу Солнца. Они верили, что жертвенная кровь смертных необходима, чтобы насытить бессмертных богов, и что без жертв Солнце не будет вставать по утрам.

У Майя была очень сложная календарная система. Они были очень суеверны и наблюдали за звездами с невероятным пристрастием. Спустя тысячелетия оказалось, что по-

**Andrey KOVALEV**

**Broken Sword II**  
**The Smoking Mirror**

<b>Жанр:</b>	Квест
<b>Издатель:</b>	Virgin
<b>Разработчик:</b>	Revolution Software
<b>Требования к компьютеру:</b>	Pentium, 2x CD-ROM, 16 MB RAM, SVGA

грешность их прогнозов составляет лишь несколько часов.

Они верили, что мир развивается по спирали — начиная с рождения и заканчивая ужасным катаклизмом, убивающим все живое. Четыре периода уже прошли, но финальный и самый ужасный, Апокалипсис, случится в конце пятого периода, который начался примерно за 3000 лет до Рождества Христова.

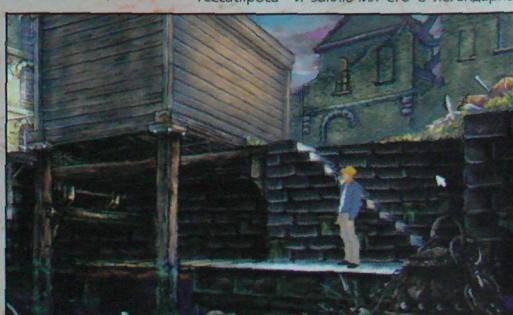
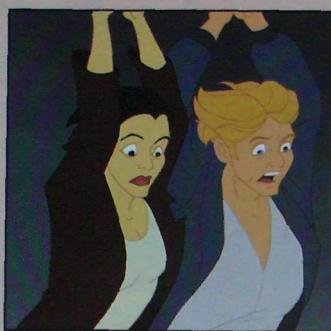
Ацтеки потеряли знания о летоисчислении и не в состоянии были предсказать точную дату катастрофы. В панике они увеличили число жертв, чтобы отсрочить роковой день. К моменту испанского завоевания Ацтеки приносили в жертву до 250000 человек в год в надежде, что человеческая кровь умножит богов и отсрочит конец пятого периода. Но Майя, несмотря на то, что жили намного раньше Ацтеков, были более развитыми и вычислили точную дату конца света — 22 декабря 2012 года от р.x.

Все эти столетия предрекалось, что мир перестанет существовать в 2012 году (то есть через пятнадцать лет, считая с сегодняшнего дня). А Майя все всегда предсказывали с невероятной точностью. Так не окажется ли так, что это пророчество сбудется?

#### В начале...

В самом начале всем правил миролюбивый бог Quetzacoatl (пернатый змей). Но затем кровожадный бог Tezcatlipoca (темный враг) набрал силу и пригрозил все отнять у своего миролюбивого соперника. Последователи Tezcatlipoca совершали страшные кровавые оргии, включающие массовые жертвоприношения. Бьющиеся сердца вырывались из груди человека, пребывающего в сознании.

В конце концов Quetzacoatl победил Tezcatlipoca и заключил его в легендарное





Дымящееся Зеркало. Затем жрецы Quetzacoatl построили пирамиду, в которой и замуровали это зеркало. А чтобы скрыть эту комнату с зеркалом, они построили лабиринт, который изобиловал всяческими ловушками и западнями. Когда работа была завершена, Quetzacoatl укрыл покорять Восток.

В 1519 году Ацтекский царь Moctezua ожидал возвращения великого бога Quetzacoatl. В течение трех предыдущих лет зимы были особенно суровыми, весны приносили наводнения, что вело к постоянным неурожаям и голodom. Появившаяся комета убедила отчаявшихся людей в том, что предсказания мудрецов о внезапной кончине сбудутся. Moctezua был поражен тем, что Tezcatlipoca, Князь Тьмы, избежит гибели и сам принесет погибель всему миру. Он понял, что либо Tezcatlipoca вырвется из своего заключения, либо Quetzacoatl отпразднует свой окончательный триумф. Жрецы Quetzacoatl доделали оружие для уничтожения Tezcatlipoca — три великолепно отшлифованных обсидиан-

новых щита, помещение в комнату с зеркалом которых отвлечет всякие отрицательные силы от Tezcatlipoca на себя и уничтожит его навсегда. Но вместо Quetzacoatl явились конкистадоры, сеющие смерть и разрушение.

Когда щиты принесли в пирамиду, священная процесия была атакована конкистадорами, которые похитили эти щиты. Сделав это, конкистадоры пресекли все попытки положить конец неизбежному Апокалипсису. Это было наподобие часовой бомбы, готовой взорваться в наши дни и выпустить Князя Тьмы в наш мир. А три щита вероятно остались в руках трех пиратов — пирата по имени Ketch, пирата Francisco, и конкистадора Montez.

#### В наши дни...

Прошли века. Наркобарон Karzac проводит обширную кокаиновую операцию в

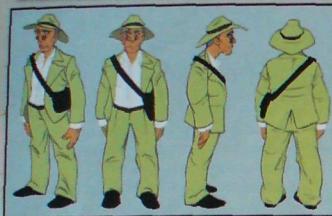
Центральной Америке — перевоз наркотиков из южно-американского штата Кварамонте в Европу и Северную Америку.

Выдающийся специалист по культуре Майя профессор Oubier недавно обнаружил при раскопках пирамиду Tezcatlipoca. Расшифровав сложные письмена и поговорив с местными старожилами, он собрал воедино легенду Tezcatlipoca и осознал, что

близок день, когда он вырвется в мир. Зная, что это случится во время затмения, он определил точную дату. Он также осознал всю важность трех щитов.

Oubier попадает в зависимость от кокаина, полученного от Karzac, который использует это пристрастие, чтобы манипулировать Oubier, и обнаруживает информацию о Tezcatlipoca. Karzac верит, что ему явился





Tezcatlipoca с просьбой об освобождении и предложением вместе сформировать Апокалипсис. Прямо перед началом этой истории Oubier удается найти один из этих щитов, но по дороге к Karzac он теряет его. Karzac в бешенстве.

#### Снова в Париже...

Журналистка Нико расследовала дело о контрабанде наркотиков. Она подозревала, что богатый коллекционер произведений искусства Майя использует свою галерею в качестве прикрытия наркобизнеса. Она шла по следу и обнаружила сверток, предположительно с кокаином. Но когда она взяла его из надежного места, к своему глубокому разочарованию, она нашла в нем действительно произведение искусства Майя — абсолютно гладкий кусок ониска в форме щита с загадочными письменами. Она решила показать его профессору Oubier, мировому эксперту по цивилизации Майя, чтобы выяснить, что же это такое. Oubier очень обрадовалась, услышав об этой находке, и попросил Нико прийти к нему как можно скорее вместе со щитом. Чувствуя смутную тревогу, Нико просила Джорджа сопровождать ее.

Джордж не видел Нико много месяцев. После победы над законспирированными нео-Тамплиерами в конце Broken Sword 1, ему пришлось срочно уехать в Америку, чтобы заботиться о своем серьезно заболевшем отце. Вскоре отец умер, после чего Джордж вернулся в Париж. Но по возвращении он нашел Нико необщительной и недружелюбной. Позже, к своему ужасу, он узнал, что она сошлась со своим бывшим любовником André Lobeineau. Karzac потребовал Oubier отдать щит. Поговорив с Нико, профессор встретился с Karzac, чтобы убедить его, что он собирается отдать щит обратно. Karzac сказал Oubier, что он уже однажды его украл, и что он организует встречу своих людей с Нико, а также пообещал, что ей не причинят вреда. Ученик нехотя согласился. Karzac организует ей встречу с двумя настоящими индейцами. Это были правая рука Karzac — Pablo и его партнер Titipoco. Pablo — грузный, мощный, гораздо крупнее среднего индейца Майя, а Titipoco — карлик.



Когда Джордж и Нико приехали в дом Oubier, их встретил Pablo. Терзаемые подозрениями они вошли, в дом и поднялись по ступеням в кабинет Oubier. Здесь Джорджа сбили с ног и привязали к креслу, а Нико, сраженная отравленной стрелой, упала без чувств. Затем Pablo вынес ее из дома, разбив по дороге лампу об пол. Когда к Джорджу возвращается сознание, он видит, что он связан, комната ярко освещена и к нему приближается тарантул...

Ну неужели вы думаете, что я вот так сяду и перескажу вам весь квест? Нет уж, а то неинтересно будет играть.

Что ж, заглянем на страницу с обещаниями, коими авторы не поспались с нами поделиться. А назовем это:

**Характеристики игры** (в сравнении с Broken Sword 1): гораздо больше головоломок, сюжетные связи и технология видеовоспроизведения сильно улучшены, игра проходит в более быстром темпе, двойной клик на выходе дает возможность игроку быстро найти этот выход.

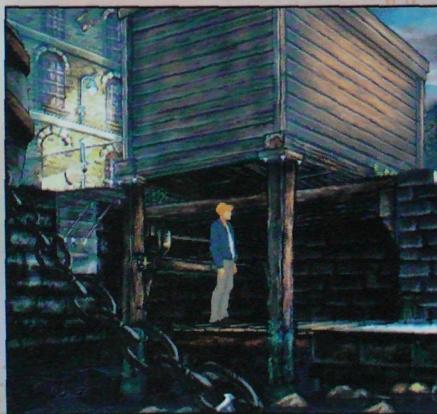
**Технические преимущества:**

Тени: персонажи проходят через градацию теней, дающую 16 уровней прозрачности. Прозрачность: прохождение персонажа сквозь дым, туман и т.д. накладывает свой отпечаток. Снова 16 уровней градации. Геометрическая трансформация спрайтов — спрайты имеют размеры, их черты сохраняются. Например, при удалении персонажа, черты его лица остаются четкими, лишь изменяются пропорции.

Альфа-блэндинг: очертания персонажей альфа-комбинированы, что производит впечатление неизменности линий. Что вместе с фоном придает большую реальность персонажам. Многослойность: до четырех полностью различных склонных линий.

И, наконец, время подвести итоги.

Любые авторы никогда не скучились на обещаниях. Что-то каждый последующий продукт будет гораздо лучше предыдущего. А что на самом деле? Как говорил классик, «редкая птица долетит до середины Днепра». Но не будем отчаяваться, а вдруг получится? Пожалуй, это первый случай, когда я пристрастен, не считая Братьев-Пилотов, но это особая любовь. Пусть будет все, хотя бы на треть... И если задуманное действительно осуществляется, как нам рисуют авторы, то я первый занимаю очередь за, чем черт не шутит, квестом 1997 года.



#### Развитие сюжета игры

Игра начинается с похищения Нико. Джордж должен убежать от тарантула и погасить огонь. В доме Oubier Джордж находит фотографии счастливого Oubier и его жены, наркотики и все, что к ним относится, газетную статью о затмении, которое вскорости должно произойти в Центральной Америке, кувшин эпохи Майя.

На складе Джордж освобождает Нико, которая поведает ему, что час катастрофы близок. Она предполагает, что это относится к большой партии наркотиков. Джордж и Нико кланяются, что они возьмут реванш над Karzac.



# ВАНДЕРЫ

## ВАНДАЛЫ И ГЕРОИ СУПА СУЩЕСТВ

Бесконечные и опасные  
странствия по мирам  
Потерянной цепи



Одновременно Игрок  
охотник и жертва,  
странник и наемник,  
торговец и разбойник,  
исследователь и продукт  
экспериментов...

 **букा**  
BUKA ENTERTAINMENT

Демо-версия на  
[WWW.BUKA.COM](http://WWW.BUKA.COM)

Developed by





направлении совершаются в автоматическом режиме (что хорошо), но, при желании, можно

дойти и своим ходом. Второе достоинство заключается в том, что интерьеры в игре не компьютерные модели, а реальные декорации и строения. Поэтому действие очень жизненно и нет дефектов наложения живых персонажей на статичную подложку. Совершенно не портят и даже улучшают картинку некоторые смоделированные на компьютере предметы и великолепно выполненные спецэффекты.

Вообще, в смысле качества исполнения видео, эта игра – наилучшая из всех нами опробованных. Без применения каких-либо аппаратных ускорителей обеспечивается вывод на полный экран в разрешении 640x480 High Color, без пропуска строк (как было в *Wing Commander*) и с вполне приличным количеством кадров. Хотя нельзя пройти мимо одного недостатка: перемещения происходят плавно и без рывков, но очень медленно. Персонаж как будто несет полное ведро воды и боится его расплескать. В рамках демо-версии это терпимо, но при долгой игре может и надоест.

Самых хвалебных слов заслуживает подход SouthPeak Interactive к рекламе своей продукции. Ею выпущен демо-диск с весьма впечатляющим количеством полезной информации. На нем находятся небольшие видеоФрагменты из различных частей игры, по которым можно сказать, что действие ожидается очень динамичное и довольно кровавое. Вам будет противостоять дух могущественной волшебницы Xiao, основная задача которой – подчинить себе Темуджина и выпустить

его на волю, чтобы с его помощью поработить человечество для своего хозяина Wah-Jin'a, Собирателя Душ. Для осуществления своих целей она будет использовать некоторых персонажей, так что будьте начеку. На вашей стороне будет действовать другой дух – Mei, которая была в свое время захвачена при попытке освободить дух Темуджина из тенет темных сил. Все действие будет происходить на территории музея, и вам придется контактирувать с несколькими его служащими.

Также на диске находится большой видеоролик, в котором разработчики рассказывают о процессе создания и о сути продукта. И наконец – небольшой кусочек собственно игры! К сожалению, потом выяснилось, что по каким-то неясным соображениям события демо-версии не имеют



Сделаны они весьма удобно, хотя и вызывают некоторые замечания. По всей видимости, демо-версия содержит неполную панель управления, так как в ней отсутствует кладовая (inventory) и нет никаких намеков на что-либо типа записной книжки. Если и полная версия не будет их содержать, то это будет по меньшей мере странно и весьма прискорбно. Хорошо то, что простым нажатием на кнопку можно переключать экраны между двумя вариантами – полноэкранное представление и вид с панелью управления (при воспроизведении видеоФрагментов реализован тот же подход). Управление возможно как с помощью мыши, так и с клавиатуры, хотя мышь предоставляет большие возможностей (около десятка разных курсоров). Но именно с управлением связан единственный момент, вызвавший неудовольствие. Заявлена-то полная свобода выбора направления, а тебя норовят при повороте развернуть так, чтобы поставить лицом именно к активной локации. Можно принудительно остановить процесс, но не всегда успевашь это сделать. Вот такая ложка дегтя в бочке меда! Ну да квест – не action.

Подытожим. Игра для любителей видео-quest'ов с мистическим кровавым сюжетом.



отношения к игре (??). Поэтому мы ничего не можем сказать о самом важном для жанра квест – о головоломках. А ведь от их качества зависит минимум половина успеха продукта. Так что наша оценка относится только к внешнему виду продукта, а не к его сюжету (что очень жаль). Зато нам удалось в полной мере насладиться качеством созданного виртуального мира музея. Оно (качество) действительно очень высоко, не мешает даже один прием, примененный для ускорения графики – при перемещении контуры предметов теряют резкость.

Звук в игре таков, что его не замечаешь – настолько органично он вплетен в действие. Но это в последнее время не редкость.

И напоследок, несколько слов об интерфейсе и управлении в игре.



Новый удачный движок, высококачественные графика и сюжет



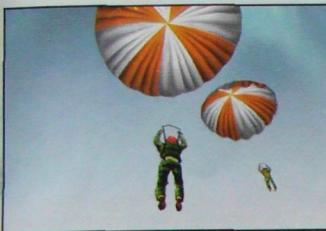
Некоторые шероховатости в управлении



Весьма привлекательный продукт

**8.5**





пий происшедшего в свое время в небе над Кореей удивлено немало внимания.

В самом начале игры вам надо выбрать, за какую из сторон в конфликте вы предпочитаете воевать — за страну Советов или за американцев. В первых миссиях вам предстоит летать на пропеллерных самолетах, на которых несколько проще вести войну по принципу «кто кого первый поймает на мушку», так как они медленнее, но затем предстоит пересесть на самолеты реактивные. Во время практических всех миссий перед игроком возникают всевозможные моральные дилеммы и развлечения сюжета. Например, летите вы на перехват вражеской эскадрильи бомбардировщиков. И тут видите, что с севера мимо проплывает сильно поврежденный коллега, за которым гонится толпа злых врагов. Коллега вовсю зовет на помощь. Что сделать: лететь дальше и выполнять миссию, или же рвануть на довольно рискованное предприятие по спасению товарища? Ведь даже если вы и справитесь с толпой садистов, бомбардировщики, являющиеся вашей основной целью, за это время могут долететь куда собирались, разбомбить там все, и тогда в штабе вам дастся по первое число. Однако, в данном случае, только оказав помощь в то же



время успев выполнить миссию, можно заработать медаль — Белый Крест.

Аналогично очень многие медали скрыты во всевозможных ответвлениях от основной канвы миссии. Поэтому наверняка, отлетав все миссии в первый раз, вы увидите, что примерно половина вашей орденской планки почему-то пуста. Что даст стимул отлетать все по новой, тем более что, как правило, те скрытые ветки, которые ведут к медалям, значительно сложнее, чем простое выполнение

миссии (что и неудивительно).

Хотя авторы старались сделать **Sabre Ace** максимально реалистичным историческим симулятором, все же, ради привлечения дополнительной игровой аудитории, им пришлось пойти на ряд уступок. Например, ну не было на самолетах времен корейской войны радаров. Пилоты ориен-

тировались исключительно с помощью острого зрения, и если вдруг по ошибкешибли своего, это не считалось за большой грех — как-никак, а на фоне зеленого леса на расстоянии в километр едва ли можно толком разобрать красная ли на фюзеляже зеленого же самолета звезда, или она там белая. Поэтому в игру внесена штука, называемая авторами «радаром бедняка», которая показывает на компасе разноцветные точки, по которым можно судить о том, как далеко от вас находится, куда летят и на какой стороне воюет тот или иной самолет. Вы можете выбирать цель, как в симуляторах современных самолетов, и она начинает мигать, как в TIE Fighter,

что значительно упрощает процесс отличения самолета от лесного массива. По мнению авторов, это необходимый элемент — иначе уж больно все становится трудно. На мой взгляд, это оттолкнет от **Sabre Ace** большинство фанатов истинных симуляторов, потому что значительно упрощает не только сам бой, но и его тактику: в реальной войне действительно непросто различить самолет на фоне лесного леса, и потому пилоты стараются лететь как можно ниже, чтобы, оставаясь невидимыми, прекрасно видеть всех остальных на фоне неба. Это — мастерство пилотирования, и этого нас лишают ради удовольствия случайно купивших авиасимулятор «думеров» и прочих





ничего в них не смыслящих людей.

Помимо традиционной функции ускорения игрового времени, позволяющей быстро пролетать лишенные событий части миссии, в *Sabre Ace* добавилась также дополнительная возможность молниеносно перемещаться на фронт. На самолетах имеется автопилот, который сможет доставить вас в очередной вейлонгт, но не будет следить за «поддержанием формации» с вашим лидером. А это самое «поддержание формации» — весьма и весьма непростая задача, куда сложнее, чем даже приземление. Для помощи пилоту тут опять же существует специальный автомат, называемый FAD, который будет четко держать ваш самолет в заданном положении относительно лидера. Однако держать он будет настолько крепко, что если бы лидер ни делал, вы будете точно повторять его движения. И если его сбьют и он начнет стремительно падать, ваш самолет отправится следом, пока вы не сообразите прибор отключить. В дальнешнем при желании вы сможете выбрать себе нового лидера.

Одна из частей игры, в которой трудно найти какой-либо недостаток — это реалистичное управление самими самолетами. Тут разработчикам изрядно помогли ветераны войны на Корейском полуострове, точно описавшие все плюсы и минусы представленных самолетов, а равно и то, как они себя ведут и какими управлять. В результате, в *Sabre*



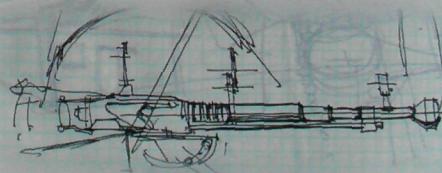
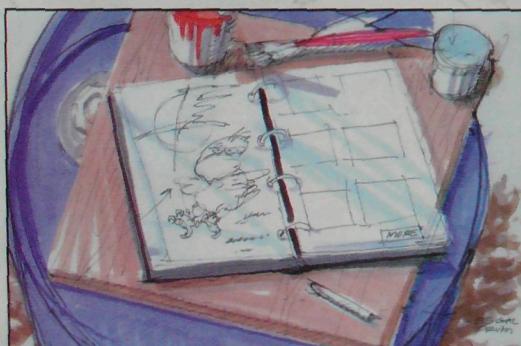
**Ace** летит на F-86 — совсем не то же самое, что и на МиГ-15, и игроки наверняка порадуются тому, что при пересадке с самолета на самолет надо изрядно помучиться, чтобы привыкнуть к новому управлению и к новому поведению машины в небе. Помимо это-

го тщательно проработана модель самолетов на предмет их повреждения: игра регистрирует не просто попадания, а то, куда, под каким углом и что попало. При этом у разных самолетов есть свои слабые места — например, у «Мустангов» очень велики топливные баки (что позволяет им летать далеко в глубь вражеских позиций), и враги всегда стараются попасть именно в них. Внешний вид самолета обычно дает представление о том, в какой он находится кондиции: нефатальные повреждения некоторых частей ведут к появлению лягушек, а затем более густого белого дыма, однако если за хвостом самолета тянется мрачная черная дымная полоса, значит, есть протечки в топливной или масляной системах,

Virgin традиционно сильна в плане графики. В последнюю пару месяцев доработки проводились активное тестирование *Sabre Ace* на предмет работы с различными 3D-акселераторами, подавляющее большинство которых она поддерживает. С другой стороны, без наличия какого-нибудь 3D-процессора, даже на MMX-компьютере вам едва ли удастся толком полетать с максимальным количеством видеоЕффектов. А от большинства из них отказывается обидно: например, можно по виду пропеллера судить о скорости, с которой он вращается (а именно таким образом изменяется скорость у винтовых самолетов), можно наблюдать красочные картины, когда восемь членов экипажа подбитого бомбардировщика разом катапультируются, можно раскрашивать свой самолет посредством разных эмблем, правда, для этого надо напомнить определенное количество часов и иметь на личном счету определенное количество сбитых врагов. Кроме того, очень даже красиво сделаны взрывы, которые случаются иногда с подбитыми самолетами (например, если игнорировать черный дым, валивший из мотора) — с разваливанием самолета на обгоревшие куски. Правда, если сильно приближаться к оттекущенной земле, то она становится не на землю, а скорее на какой-то ковер, снятый не в фокусе. Издалека и сильно сверху все это выглядит замечательно, но грамотный пилот едва ли станет летать над облаками. Кстати, немного не хватает также разнообразия в погодных условиях, которые в

*Sabre Ace* выражаются только в изменениях уровня облачного покрова и во времени суток. Было бы интересно полетать на винтовых самолетах в бурю и дождь, когда порывы ветра не позволяют четко держать самолет на курсе (а тем более, как следует на водить прицел).

В общем, *Sabre Ace* является довольно неплохим, хорошо сделанным авиасимулятором, который, по большому счету, не предлагает ничего особенно революционного и ориентирован на общую аудиторию, а не на специалистов по компьютерным полетам. Может стать одним из хитов осени, во всяком случае, среди симуляторов.



#### + Сильная графика и историческая верность

— Излишние упрощения управления самолетом

— Авиасимулятор для общей аудитории, но не для поклонников этого жанра

8

ОТЛИЧНО ИДЕТ НА  
ОБЫЧНОМ ПЕНТИУМЕ

# Pod



Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

АВТОМОБИЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР  
**НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ**  
ПОЛНОСТЬЮ  
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



Computer Life



[www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)  
[www.akella.com](http://www.akella.com)

• • • СУПЕР ГОНКИ

pod



ПРОДАЕТСЯ  
ВСЮДУ!

- БОЛЬШОЙ ВЫБОР МОЩНЕЙШИХ АВТОМОБИЛЕЙ
- 16 ТРАСС В РАЗНЫХ ЛАНДШАФТАХ
- ФУТУРИСТИЧЕСКИЕ ПЕЙЗАЖИ В ВЕЛИКОЛЕПНО ПРОРАБОТАННОЙ 3-D ГРАФИКЕ
- НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ СЕТЕВОЙ И КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ
- ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ 16-БИТНЫЙ СТЕРЕОЗВУК (Dolby Surround)
- ИГРА ОПТИМИЗИРОВАНА ПОД MMX-ТЕХНОЛОГИЮ
- ИГРА ЛОКАЛИЗИРОВАНА ФИРМОЙ "АКЕЛЛА"

Игру POD в России, СНГ, Латвии, Литве и Эстонии представляет фирма "АКЕЛЛА" (095) 242-0323, факс (095) 242-8898



# Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

# THE 10<sup>TH</sup> PLANET

«Вы наняты, чтобы защитить галактику от Гура и армады кораблей Кодана». Last StarFighter

**И** опять бесчисленные орды таинственных безжалостных пришельцев заполонили пространство в Солнечной системе. Никто не знает, откуда они взялись и что им надо. Все ближе и ближе враги к кольбели человечества – Земле. За



ними остаются только разрушения и хаос. Отчаявшиеся люди судорожно мечутся в поисках спасения. Поэтому пора стереть пыль с нашего джойстика и показать всем, что значит будить самое страшное лихо во вселенной (то есть нас с вами)!

Новая игра фирмы Bethesda принадлежит к одному из наиболее активных и красочных жанров – action в космическом пространстве. Поэтому и требования к ней соответствующие – должно быть быстро, красиво, круто. И, хорошо бы, трехмерно, ведь все-таки космос. Естественно, **10-th Planet** никоим образом не удовлетворит запросы любителей правдоподобных симулято-

**Жанр:** Action  
**Издатель:** Bethesda Softworks  
**Разработчик:** Bethesda Softworks  
**Требования к компьютеру:** 16 Mb RAM, Win '95 или DOS, VESA SVGA

надежды на спасение связаны с главным героем. Предстоит засучить рукава и, ведя неплегкие битвы с численно превосходящим врагом, обнаружить его гнездо и навести в нем порядок при помощи коварного бомбометания. А дальше можно почивать на лаврах до следующего вторжения. Конец сценария. Что обещают нам в данных рамках разра-

ров, но уж те, кто любит пострелять, останутся довольны.

Сюжет игры донельзя банален, да это и не странно. Сваливаются на нашу голову какие-то Пришельцы, которых хлебом не корми, а дай завоевать или уничтожить землян. Видимо, им места мало, или они – параноики, или



просто быт заел. Название продукта, похоже, намекает на то, что появление этих «плохиш» как-то связано с гипотетической десятой планетой Солнечной системы. Конечно,

все

ботчики? Хаотические батальи в заполненном обломками взорванных кораблей космосе. Многочисленные истребители пришельцев, сошедшиеся в смертельном бою с вашими соратниками. Массивные корабли-матки инопланетян, прорывающиеся через астероидные поля. Огромные, но беззащитные космические станции землян. Ну и конечно же, распускающиеся тут и там адские цветы взрывов, снующие ракеты и непрерывный лазерный огонь со всех направлений. Так что скучно не будет.

Но вряд ли необходимо было уделять столько внимания этой готовящейся к выходу игре, если бы не одно обстоятельство, выделяющее **10-th Planet** из бесчисленной череды sci-fi action'ов. Создатели этого продукта добавили «в рецепт пирога» элементы стратегии, которые, по их мнению, существенно повысят интерес к многократной игре (replayability). Тут мы с ними согласны – задумка и правда перспективная. Из чего же состоят эти элементы?

Вряд ли стоит ждать полноценной стратегии со строительством баз, добычей ресурсов, выпуском техники и тому подобными вещами. И это правильно – не тот жанр, не те игроки. Все с самого начала, естественно, построено (странные были бы, если дела обстояли бы другим образом – ведь жили же как-то земляне до нападения пришельцев?). Необходимо только сохранить существующие про-



стую (как будто кроме вас никого в вооруженных силах Земли больше нет), эти гнусные пришельцы провели успешный рейд против лаборатории на луне Юпитера и подрублели под корень исследовательскую базу землян. Так что не



известственные мощности в целости и безопасности. Это весьма нелегко, если учесть, что врагов много, а вы, как всегда, в гордом одиночестве. «И в чем же здесь стратегия?» – спросит читатель. А в том, что при выборе миссий придется решать вопрос – что же важнее для полной и окончательной победы? Рассмотрим это на конкретном примере.

В один из моментов игры вы окажетесь перед дилеммой – защищать производственные мощности на Титане или исследовательскую станцию на одной из лун Юпитера? Выбрав Титан, игрок получает возможность ремонтировать и перевооружать свой истребитель, что весьма кстати. Это позволяет устроить сюрприз инопланетянам, нацелившимся уничтожить шахту. Они уже было совсем подготавливались к бомбардировке, но ваши новые миниатюрные ядерные ракеты нашли их первыми. Под финиш уничтожаем корабль-матку и в качестве приза получаем серебряную медаль и доступ к новой модели истребителей. Также на поля боя обнаруживается фрагмент инопланетного устройства, исследование которого позволит получить неоспоримые преимущества в дальнейшей борьбе. Так что летим-ка к ученым. Но тут выясняется, что, подло воспользовавшись вашей занято-

судьба приобщиться к научно-техническому прогрессу. Но это не тупик. Становится известно, что на Церере есть еще одна база. Так что быстрее на ее поиски, а то опять поздно будет.

Как мы убедились, игра обладает реально нелинейным сюжетом (хотя конец всегда один и тот же – полная победа меня, любимого). К этому необходимо добавить, что направление атак и активность врагов сильно зависят от расположения планет, что существенно усиливает неподобающую разных компаний. И уж конечно, стоит упомянуть о возможности самому создавать свой корабль. Обещано несколько типов корпусов и более 100 видов оборудования – двигатели, ускорители, генераторы за-



щитных полей, оружие, компьютеры и так далее. Мало того, вы даже можете создавать собственные типы ракет! Плюс исследования технологии инопланетян и разработка на их основе совершенно новых устройств. Теперь о технических подробностях.

**10-  
th Planet** базируется на фирменном движке XnGine и пойдет с высоким разрешением и цветностью (помните, что мы говорили об обязательной красочности?). Виденные нами картинки весьма хороши, хотя и не исключительно. Графика хоть и на основе многоугольников, довольно гладкая, даже при сильном приближении не ухудшается, а сами объекты действительно трехмерные. Следствием всего этого являются достаточно высокие аппаратные требования. Но это на сегодняшний день неизбежно и решается только одним способом – совершенствованием своего компьютера, чего все равно не избежать, если вы хотите использовать все достижения прогресса.

И еще. Действие происходит в детально описанной Солнечной системе – присутствуют около 80 объектов плюс всякие мелочи типа метеоритов. Количество миссий – сотни, поэтому каждая новая игра будет заметно отличаться от старой. Про звук ничего сказать не можем, но жаль, если он окажется не на уров-

не. Ну и конечно же, *multiplayer*: до восьми человек по сети, либо модем. Вот где есть возможность проверить свои способности к изобретениям в области разработки орудий уничтожения!

Итог всему вышесказанному таковой – похоже, что мы имеем хороший шанс получить полноценный современный продукт для любителей непрерывного действия.

#### Новый подход к организации сюжета

- ✚ Не полностью реализованы потенциальные положительные стороны игрового процесса
- ✚ Привлекательный продукт с возможностью многократной игры

7

Павел МАТВЕЕВ

# NETSTORM

## ISLANDS AT WAR



**Э**то стратегия совершенно иного типа, нежели все эти игры, где основное действие – это построить и сровнять с землей. Так охарактеризована новая игра **NetStorm** одним из компьютерных изданий. В чем же ее отличие от всех предыдущих игр этого жанра? Казалось бы, ничего нового в стратегии придумать уже невозможно. Это будет лишь повторением старого. Но все же **NetStorm** обладает рядом качеств, которые выделяют эту игру из остальных.

В первую очередь, **NetStorm** отличает необычность сюжета: это удивительная сказка, несуществующий волшебный мир, со своими проблемами и радостями, судьбу которого вам предстоит взять в свои руки. Итак, мы попадаем в небесное царство



**Nimbus**, которое состоит из воюющих островов (парящих в небе против всех законов физики), свирепых бурь и непогоды. Но это не только сказочное королевство – это место ведущей битвы.

Причина конфликта такова. Дело в том, что каждый род нимбийцев живет на отдельном островке, и один из них принадлежит вам, игроку. На каждом острове есть свой храм, посвященный одной из трех стихий: Дождю, Ветру или Грому. Эти стихии находятся в вечной борьбе подобно самим жителям этого «заоблачного королевства». Основная задача – помочь вашему роду защитить своего Верховного Священника, который обладает Силой Шторма, основой всего бытия. Стихии проявляются к вам благосклонность, когда в их честь возводятся новые храмы, но большее удовлетворение они испытывают, когда на алтари этих храмов приносятся жертвы...

Таким образом, началась война...

Сам этот мир достаточно сложен и интересен. Он состоит из трех уровней, сфер: Deusphere, Pyrosphere и Serensphere.

Первая сфера – это основа мира **Nimbus**, где три Стихии беспощадно бьются друг с другом уже долгое время, вызывая бурный Шторм и таким

образом создавая Силу Шторма. Их борьба небрезузтатна: в пылу битвы они иногда кидаются большими кусками земли, которые затем превращаются в острова и заселяются одним племенем. Никто не может войти в эту сферу: простых смертных здесь ждет только смерть. Вторая сфера (**Pyrosphere**) – это основная территория, состоящая из земли, закинутой туда Стихиями. Здесь живут и борются все нимбийцы. Ваша первоочередная цель – это захватить и принести в жертву вражеского Верховного Священника



(на каждом острове он свой). Для этой цели в вашем распоряжении находится дисциплинированная и послушная армия (хоть где-то она есть!), обладающая значительным арсеналом оружия, которое вы должны применить против других родов. И наконец, третья сфера – это **Serensphere**, мир спокойствия и тишины. Здесь никогда не бывает штормов, здесь жители королевства готовятся к своему будущему, придумывая и создавая военные машины, которые в скором времени помогут им захватить власть над всем миром.

В вашем арсенале необычное оружие (впрочем, как и все в игре). На небе появляются невиданные раньше военные орудия, включая Громовые Пушки, Кислотные Баррикады (почему-то сразу вспоминаются кислотные дожди) и еще много других нетради-





ционных приспособлений для ведения боя. О силе и мощи того или иного вида оружия однозначно сказать трудно: самая мощная и «непобедимая» громовая пушка, которая, к сожалению, может стрелять только в одном направлении (это ее основной недостаток), может быть превращена в груду осколков менее сильным, но правильно расположенным Метателем Солнечных Дисков. Чтобы добиться успеха, игрокам нужно применить



功力 – подарить знания, которые помогут вам (а они всегда помогут, в любом случае) строить новые, более сильные отряды, с которыми можно будет продолжать борьбу за господство над Небом.

Помимо того, что вам нужно нападать на другие острова, придется контролировать и свой собственный остров и знания, накопленные его жителями, до самого конца игры. Каждая ваша победа увеличивает военную мощь острова: он переходит на следующий, более высокий уровень развития, к тому же, каждая победа дает вам преимущество в следующей битве. Однако если сразу удастся первому захватить вашего Верховного Священника, последствия будут тяжелыми и неприятными – придется испытать весь гнев Стихий на своей собственной шкуре.

Побеждая врагов, вы не только получаете новые знания от Стихий, но еще и укрепляете свой арсенал: разрушая и разоряя острова соседей, вы увеличиваете военную мощь вашего острова за их счет.

Создатели игры считают, что на сегодня **NetStorm** является самой «интернетовой» игрой, то есть наиболее приспособленной для Всемирной Сети. Журнал PC Games пишет об этой новинке: «Это шаг вперед в мире online'овых игр». Разработчики утверждают, что во время игры не будет никаких задержек, даже если в ней одновременно участвуют восемь человек. Так же игра поддерживает достаточно низкую скорость передачи



еще и некие полководческие способности: знать, как расположить и укрепить свои собственные войска, и в чем основные слабости противника.

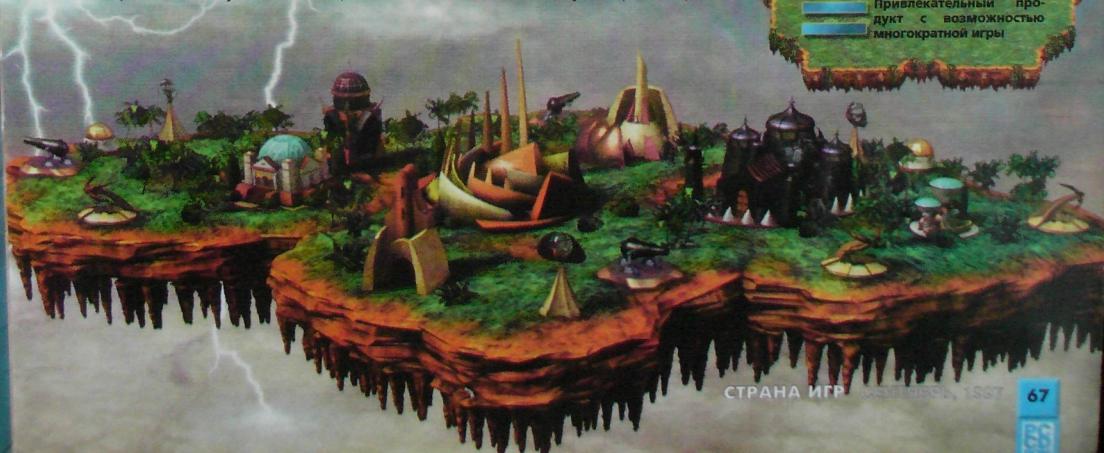
Как уже говорил, ваша основная задача – захват Верховного Священника врагов и принесение его в жертву на алтарь одной из Стихий. Если Стихия будет попытана, она может и наградить за вашу смелость и храб-

чи данных. Даже если вы внезапно потеряли связь и не по своей воле вышли из Internet'a, вы сможете вернуться и продолжить батальи этого момента, на котором вы остановились (к неудовольствию ваших противников). В

**NetStorm** вы сможете найти себе друзей и союзников. Как? Да очень просто! Достаточно щелкнуть мышью на остров другого игрока, и вы станете с ним друзьями. Так что «вместе весело шагать»... И тем более, к победе. **NetStorm** имеет достаточно простой и удобный интерфейс, благодаря которому легко начинать сетевую игру. На экране будет отражаться информация о каждом игроке: кто присоединился к игре и кто где находится.

Графическое исполнение игры ничем новым не поражает. В этом разделе, очевидно, стратегии ничем улучшить нельзя.

В итоге, мы видим, что **NetStorm** по привычке претендует на роль новой, в своем роде революционной стратегической игры.





юбители «подумать» и «поквакать» с трепетом ждут, когда же наконец появится на полках магазинов заветная коробка с двумя словами — **Half-Life**. Как ни странно, но именно эта трехмерная игра занимает умы истребителей монстров значительно в большей мере, чем находящийся почти на той же стадии разработки Quake II. Из этого тома, что **Half-Life** использует движок первого Quake'a, а Quake второй имеет свой собственный, который id никому пока не давала и давать в ближайшее время не собирается.

Что же так привлекает народ в игрушке, которую взялась выпускать фирма Sierra? Во-первых, можно быть уверенными, что качество трехмерной графики и технического исполнения игры должно быть никак не ниже Quake'овского, так как основывается все, как я уже говорил, на его движке. Во-вторых, качество графики обещает быть значительно выше: цвет в игре 16-битный, что дает возможность аниматорам не забывать себе голову необходимости вогнать картинку в жесткие рамки 256 цветов, а геймеров избавляет от почему-то неполюбившихся им мрачных темных интерьеров Quake. В-третьих, продолжая графическую тему, отмечу, что монстры теперь делаются значительно более детально, составляются из более чем в десять раз большего количества полигонов и двигаются еще более естественно. Это при том, что игра работает и на компьютере без всяких «железных» ускорителей типа 3D-акселераторов и MMX (правда, не уточняется, что это должна быть за машина). С подобными аксессуарами, правда, игра летает еще более натуралистично.

Наконец, в-четвертых (но не в-последних), что, на мой взгляд, самое главное — это повышение интеллекта врагов. Отныне монстры не будут бесцельно шататься по округе и, лишь завидев вас, приниматься палить из



# Half-Life

**Жанр:** 3D-action  
**Издатель:** Sierra On-Line  
**Разработчик:** Valve  
**Выход:** Ноябрь 1997

всего, что стреляет, и идти прямо на вас. Нет, теперь они берегут свою жизнь, а потому предпочитают прятаться, устраивая засады, ходить парами и даже убегать, чувствуя ваше превосходство. Мало того, по ходу игры вам придется весьма активно думать и вовсе не всегда палить во все, что движется и мерзко выглядит. Дело в том, что для успешного прохождения **Half-Life** надо подружиться с некоторыми представителями инопланетной живности, представляющими стан врага, и при этом желательно в них не стрелять, так как подружиться с живым монстром немного проще, чем с мертвым (правда, это дело вкуса). Поэтому прежде чем нажимать на гашетку, надо немного за предполагаемым врагом понаблюдать — носится ли он по комнате, злобно вертит недобрными глазами, сплевывая зубастым ртом кровавую слюну и нервно теребя огромный страшный пулепет, или же мирно сидит в кресле, читая газету и гладит по головке играющего рядом в писочке человечевого детеныша. Думать надо ОЧЕНЬ быстро, потому что враг тоже не дремлет. И если мирно читающий газету тип вдруг вытащит из-за жабр какой-нибудь ядовитый ядоплюй, вам надо успеть первым нажать на гашетку. Лучше пристрелить его вместе с детенышем, так как тот тоже, скорее всего, лишь прикинувшийся ребенком монстр.



Ну и нельзя не отметить еще одной важной детали, характерной для новой игры — она имеет сюжет. Согласитесь, для жанра думо- и квакоподобных это большая редкость. До сих пор хоть какие-то намеки на информационную прелюдию к кровавым побоищам можно было изредка найти в прилагающихся к игре текстовых файлах, а гораздо чаще все было проще: попал мужик куда-то, вошел в дверь с надписью HARD и давай стрелять во все, что движется, поскольку понимает, что это не квест никакой, а квейк самый настоящий. Единственным исключением до относительно недавнего момента были игры от LucasArts, которая пыталась (и пытается) вывести жанр 3D-экшна из области игр для снятия стресса и удовлетворения жажды раз-





рушений в область чего-то немного более умного и содержательного.

В *Half-Life* сюжет есть и проявляется он не только в завязке игры, но и по ходу дела. К сожалению, на нынешнем этапе разработки игры сложно сказать, насколько удачно и серьезно все это будет реализовано, но вроде бы, это все же будут не текстовые файлы. Итак, вы — ученый, работающий (вернее, работавший) на некоей разоруженной ракетной установке над сверхсекретным проектом. В ходе одного из экспериментов вы сделали необыкновенное открытие, но затем, вместо того чтобы сообщить о нем начальству и подумать, не смогли остановиться и совершили очень грубую ошибку (в пресс-релизах подробности не уточняются, но догадаться можно). В результате вы оказываетесь в лаборатории, останки коллег размазаны по стенам, в руках у вас табельный пистолет и вы отправляйтесь свою ошибку исправлять. Отстреливая мерзких уродов, нужно выбраться на поверхность, где происходят крупномасштабные бои между армией и распоясавшимися монстрами.

Однако и там покоя вам не будет. Правительство стремится упрятать все концы в

воду и скрыть от народа истинную причину столь капитальных неприятностей, для чего надо заставить вас малость помолчать — лучше подольше, а хорошо бы и всегда. Молчать вам хотят предложить в могиле. Посему придется вернуться обратно под землю, пробраться туда, откуда все эти монстры прибыли, поколотить там самого плохого парня (подружившись предварительно с хорошим), а после искать способа помирить ставших мирными и пушистыми монстров и кровожадных земных милитаристов, дорвавшихся наконец до своих пушек. По ходу вам предстоит использовать массу разнообразного оружия (как экспериментального земного, так и странного иноzemного) и побывать в различных красочных мирах, которые надо залить кровью (или что там течет у инопланетян), чтобы сделать их еще красивее.

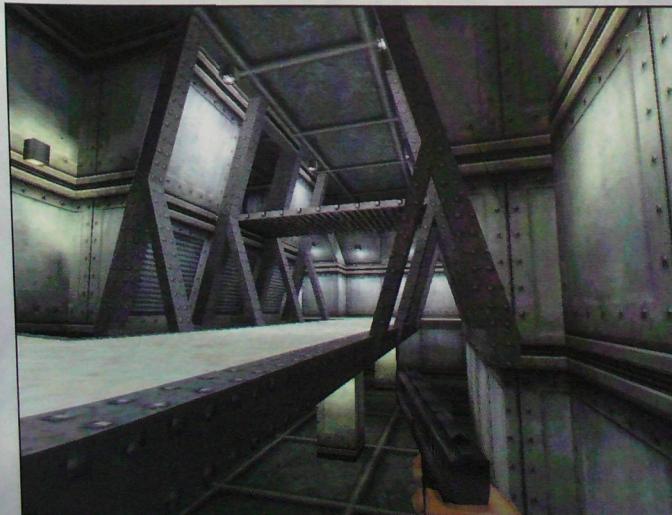
Valve, фирма-разработчик, полна решимости сделать хит. Некоторые шансы на это у нее есть, так как люди, работающие над



**Half-Life**, до того прикладывали свои усилия кто к *Duke Nukem 3D*, кто к *Rise of the Triad*, кто к *Doom* на Sony PlayStation, а кто занимался разработкой уровня для *Doom* и *Quake*. Sierra тоже уверена в успехе и на выставке E3 с гордостью демонстрировала журналистам и публике недоделанную демо-версию.

Что ж, звучит все красиво и заманчиво. Что получится — увидим осенью. Однако сразу хочется отметить слегка настораживающих моментов. Во-первых, игра, скорее всего, хоть и не будет требовать 3D-акселераторов, но компьютер будет нужен очень мощный (да и знаем мы в истории случаи, когда по ходу дела точка зрения на необходимость 3D-акселераторов менялась). Во-вторых, 16-битный цвет и свобода аниматоров — это, конечно, хорошо, но может выльться в излишнюю перспективу картинки. Лично мне *Palpatine Duke Nukem'a* нравится меньше, чем *Quake*, потому что она отвлекает от событий и утомляет глаза.

Наконец, вызывает некоторые сомнения выбор издателя игры. При всем почтении к уважаемой фирме *Sierra*, в последнее время она не то чтобы находится на волне успеха, и ее фирменным девизом давно уже является «Чем больше багов — тем лучше игра». Если это можно спереть в квесте, просто подождав выхода патча, то трехмерный экшн все же требует тщательного тестирования и не терпит спешки при выходе финальной версии. А вот чего-чего, но терпения у *Sierra* маловато.



# Beasts and Bumpkins

Дмитрий РЕЗНИКОВ

**П**оскольку real-time стратегии про всякие битвы с роботами в будущем на далеких планетах уже всем порядком надоели, наконец-то в этом жанре начинают происходить весьма интересные и необычные изменения. Правда, все новое — хорошо забытое старое, и по большому счету Beasts & Bumpkins является возвратом к традициям старого доброго Warcraft, с которого, собственно, все и началось. Во всяком случае, эта стратегия — про различные приключения в фэнтези-мире.

Как и положено любой игре на фэнтези-темы, у Beasts & Bumpkins весьма сильный и закрученный сюжет. Дело происходит в королевстве Локиадор — обычном та-ком как зерночком королевство, где крестьяне выращивают еду и коров, местные помещики и земельные владельцы всячески их эксплуатируют и колят деньги, а король стареет и вла-дает в маразм. Впрочем, это не приводит до некоторого момента к большим неприят-ностям, над землями не проносится чума, не-чисть не совершает нашествия и злые соседи не строят коварных планов. Жизнь идет своим чередом.

Однако король Роланд все же стареет и дальше и от этого начинают его посещать всякие мрачные мысли. Умирать ему неохота совершенно. И думает он так упорно, что темные силы начинают тоже задумываться, как бы использовать этого самого Роланда, чтобы порушить хорошую и беспроблемную жизнь жителей страны Локиадор. Демонов предво-

дитель Сабелиан, проживающий в своем рас-положенном неподалеку логове, все больше начинает присматриваться к богатым зем-лям Локиадора и к его добрым, ничего не подозревающим жителям.

Наконец, Сабелиан придумывает план. Он прибывает к Роланду и пред-лагает тому сделку: он вернет Роланду молодость и сделает так, что тот не сможет ничем заболеть, не будет стареть и слабеть. За все это он должен обязаться в случае своей практически невозможной смерти отдать все королевство Сабелиану. Король Роланд не-долго думал — действительно, как можно умереть, если не стареешь, не болеешь и не слабеешь? Трамваев же в Локиадоре нет! Так что он подписал бумагу Сабелиана и лег спать спокойно.



Утром на него из зеркала смотрело мо-лодое, здоровое и румяное лицо, живо напомнившее Роланду его прошлые годы и под-виги. Но недолго радовался глупый король. Когда в его почивальную прибыли слуги, то они там обнаружили лишь какого-то нагло-го юнца и никаких при-знаков старого короля Роланда. Недолго думая, юнца обвинили в убийстве монарха и тут же казнили. Не успел остыть труп недолго радовавшегося короля, как Сабелиан уже прибыл в его дворец. Годы спокойной жиз-

## Жанр:

Стратегия в реаль-  
ном времени

## Издатель:

Electronic Arts

## Разработчик:

Electronic Arts

## Требования

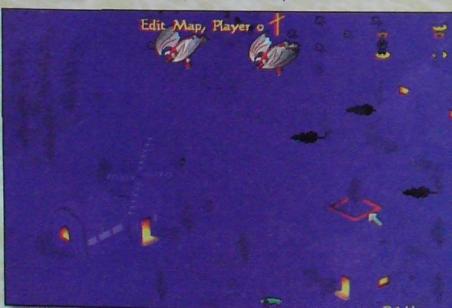
к компьютеру:

P-75, 2x CD-ROM,  
16 MB RAM, Win'95



ни локиадорцев подошли к концу. Всячкая нечисть понаприлетала из своих нор и пещер и принесла терроризировать местное насе-ление, грабить путников на дорогах, скигать посевы и целые деревни и вообщем себя очень нехорошо. Сабелиан же грабил богатые помещиков и тащил все золото к себе в хранилища, а также закатывал грандиозные пьянки, куда приглашал коллег из дальних областей — похвастаться своими успехами.

Ясно, что стране нужен герой. Но таково в ней не имеется по причине застоя, имевшего место в последние годы правле-ния Роланда. Но не все так плохо. Спаситель все же имеется, и имя его — лорд Миллью. Лорд сей отличился в свое время во многих различных делах, имел массу земель и был од-ним из фаворитов короля. Однако со временем король впал в стареческий маразм, а Миллью оказался небольшим специалистом в деле ублажения капризных старичков. В результате, когда Роланд потребовал от и без того заваленного налогами Миллью финансиро-вать постройку алмазной комнаты на заднем дворе королевского дворца, лорд вышел из себя и отправил королевское величество куда подальше. Однако отправиться куда подальше предстояло самому лорду, так как его согнали на дальний хилый остров в сопровождении двух слуг.



Лорд Миллью, как и положено герою, не-длительно находил способ вернуть королевство в нормальное русло. И вот, когда Сабелиан уже начал строить алмазную комнату, лорд Миллью, сопровождаемый двумя слугами, вернулся на остров и начал свою работу. Сперва он





отобрали все земли и запретили появляться опять на материике под страхом немедленной смерти.

И вот Мильдью, с трудом пе-  
ребаивающаяся на своем непло-  
дородном острове, узнает о  
смерти старого приурока и о  
безобразиях, царящих в коро-  
левстве. Он решает воспользоваться  
тем, что его враги, благо-  
даря королевской прихоти за-  
нявшие его земли, малость о  
нем подзабыли перед лицом  
более серьезной опасности, ис-  
ходящей от Сабелиана, и на-  
пасть на них сиди с тем, чтобы  
вернуть себе земли. Сделать это  
не так-то просто — ведь у лорда нет ни денег,  
ни людей, ни оружия, а потому ему предсто-  
ит много работать и думать, а также собирать  
народ под свою знамена. Именно с этого мо-  
мента вы оказываетесь в его шкуре.

Постепенно отвоевывая назад свои зе-  
ми и расширя империю, вы начнете сталки-  
ваться с проблемами в виде приятелей Сабе-  
лиана, которые начнут пролетать сперва по  
ночам, а потом и днем и наводить широк на  
ваше новоприобретенное поселение. Потому  
в какой-то момент, когда старые земли уже

отвоеваны назад, а покоя все равно нет, ста-  
новится ясно, что придется бороться и с нечи-  
стостью тоже. А потому надо предпринимать по-  
ход в направлении столицы королевства с тем,  
чтобы выгнать оттуда Сабелиана и его  
приспешников, и в итоге сделаться королем  
Мильды Первым.

Игрушка представляет собой довольно  
хорошо нарисованную и сделанную страте-  
гию, с большим количеством доброго юмора,  
сюжетных поворотов и просто удовольствия.  
Много внимания уделено разработчиками  
всевозможным деталям: поселены подхва-  
тывают грипп, ссорятся между собой, дерутся,  
бывают умными и глупыми, причем за всем  
за этим вам надо следить. Так, за-  
нимаясь повышением рожде-  
мости и прироста населения, надо  
следить за тем, чтобы  
приращивающийся народ  
не состоял из одних иди-  
отов, иначе начнется  
разложение в армии,  
падение продук-  
тивности и по-  
стоянны е  
драки и пья-  
ные разбор-  
ки, что на руку  
нечистой силе.

Игровое время тоже влияет на все на  
свете. Если на дворе  
ночь, надо опасаться  
налетов нечисти. При  
этом большинство ме-  
стных жителей долж-  
но в это время спать,  
так как иначе днем  
некому будет рабо-  
тать. Аналогично лучше,  
если армия тоже  
отдыхает, потому что

она может потребоваться утром. Однако ох-  
ранять поселения ночью надо тоже, а потому  
должна иметься специальная ночная армия,  
состоящая из небольшого количества отбор-  
ных бойцов. Примерно такие же проблемы,  
только, скорее, экономического характера, приносят с собой различные времена года.  
Понятно, что осенью надо запасаться кормом  
для скота, иначе зимой он весь передохнет.  
Однако враг может подсыпать в ваши запасы  
сена яду, от которого коровы принимаются  
взрываться, и потому осень — пора горячая  
не только для крестьян-сеноизготовителей,  
но и для военных людей, которым это сено  
надо на всякий случай оберегать.

Единственный недостаток: надо иметь  
несколько голов, чтобы помнить обо всех  
проблемах во всех поселениях. Если мелкие  
детали и подробности радуют и важны на  
первых порах игры (еще на острове), то во  
второй ее половине, когда вы  
владеете половиной королевст-  
ва, довольно тяжело помнить  
обо всех мелочах, происходящих в  
ваших владениях.

Но в целом игра должна прийти  
на душу любителям real-  
time стратегий.



**Юмор и добротный сюжет**

**Надо контролировать много мелких деталей**



**Хорошая и довольно оригинальная real-time стратегия**

**8**



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

# THE CROW

## city of angels

**В**от уже целых девять месяцев на улице поклонников фрайтинга большой праздник! Компания Acclaim Entertainment позаботилась о каждом. Независимо от того, что там под рукой — хорошая видеоприставка или мощный ПК — можно дружно сражаться или обсуждать одну и ту же игру, а именно **The Crow: City of Angels**. Более того, сей продукт — это лишь один из нескольких коммерческих проектов, объединенных общей литературной основой и превращающих в жизнь стратегические за-

мыслы Acclaim со-товарищи по тотальному завоеванию кошельков потребителей. Первой с них получила контрибуцию Kitchen Sink Press, издатель популярного комикса «Ворон» (*The Crow*), затем довольно удачно продолжили наступление голливудские компании Miramax Films и Pressman Films. Их сборы за первые несколько дней проката фильма «Ворон» достигли 10 миллионов долларов. Меломанов отдельно добывала аудио компакт-дисками Hollywood Records — производитель музыки для кинофильма. Acclaim была последней и на ее долю осталась неохваченные «Вороном» и нераскочившиеся игроманы. Прошло несколько месяцев, рекламная компания угасла, напряжение спало и настало время оценить по достоинству **блуда под названием Ворон: Город Ангелов (*The Crow: City of Angels*)**. Начнем!

Сюжетом в единоборствах всегда было достаточно просто — достаточно было самым примитивным образом объяснить, по какой причине перенаралась та или иная компания персонажей. Чаще всего это были специально организованные турниры (*Mortal Combat*) или экстравагантный способ избавить от скучи инопланетные цивилизации и потусторонние миры (*Xenoprage, Pray for Death*). *C The Crow: City of Angels (TCCA)* еще проще, выдумывать ничего не требуется, поскольку сценарий давно известен (еще с комиксов) и был не раз опробован «на добровольцах». Итак, вы — Эш (*Ashe*), сверхъестественный мститель, вернувшийся на греческую Землю из Страны Мертвых восстановить по-прежнему справедливость. Как оная попиралась, подобно показано в низкого качества анимационной заставке, предваряющей действие в *The Crow*. Перед Эшем долгий путь по улицам Города Ангелов, где из-за каждого угла выплескает сброд, отщепен-

Жанр:	3D-Action
Издатель:	Acclaim Entertainment
Разработчик:	Bad Bird Productions
Требования к компьютеру:	P-75, 2-x CD-ROM, 8 Mb RAM, Win '95, SVGA
Платформы:	PC, Sega Saturn, Sony PlayStation

цы и отбросы общества. Больше в этом городе, само собой, никого нет. Каждого негодяя следует наказать и только одним способом —



Man Kicking Thru Crow

умерщвлением. Ну что ж, задание для поклонников фрайтингов знакомое и, наверняка, выполнимое!

Acclaim Entertainment, понимая, что ни сожет, ни способ действий героя не будут оригинальными, постаралась внести кое какое разнообразие в игровые процессы и обстановку. Урбанистический ландшафт, смоделированный в TCCA, выполнен на основе полигональной 3D графики с дополнительным использованием двумерных спрайтовых объектов. Свободу передвижения это дает практически полную, впрочем, такая технология на сегодняшний день далеко не





СТРАНА  
ИГР





WARHAMMER®

DARK OMEN

GAMES  
WORKSHOP

Dark Omen is a trademark of Mindscape Ltd.  
Warhammer is a registered trademark of Games Workshop Ltd.  
©1997 Mindscape Ltd. All rights reserved.



СТРАНА  
**ИГР**



новость и соответствует крепкому среднему уровню программирования. Наблюдать за происходящим предлагается от третьего лица, а «умная» камера самостоятельно выбирает точку обзора. Однако отсутствие наездов и крупных планов не всегда позволяет хорошо видеть события на экране и в этих случаях приходится действовать по наитию, то есть вслепую.

Другим важнейшим аспектом привлекательности единоборств является правдоподобие движений персонажей: бросков, подсечек, ударов и т.п. Разработчики постарались и произвели в своей нью-йоркской студии оцифровку движений реальных людей. О результате авторы статьи могут судить лишь по компьютерной версии продукта, и впечатление среднее – возможно, на приставках это выглядит куда лучше. Тем не менее, в арсенале борца за справедливость оказалось не много, ни мало, а ах попотни «наводящих ужас боевых приемов». Так гласит рекламный текст, а на поверку основных движений обнаружилось двенадцать, что более чем достаточно.

Управлять Эшем можно с клавиатуры, геймпада или джойстика. Наиболее полный контроль обеспечивает, естественно, клавиатура, а геймпад и джойстик в силу своей «малоконечностности» часть небоевых функций легируют ей же. Кое-что делается автоматически – на лестницу Эш взбегает сам, без сторонней помощи. Через главное меню возможно переопределение всех клавиш и кнопок под индивидуальный вкус.

Интерфейс TCCA обыден: вверху слева и справа желтыми полосками показывается количество жизней и состояние здоровья

Эша и его противников. Главный герой начинает свое путешествие по Городу Ангелов, имея запас только три шанса. Впрочем, предусмотрена возможность «подзарядки»: поверженный враг испускает нечто вроде воздушного шарика (души?), а тот, в свою очередь, способствует частичному восстановлению жизненной энергии. Посередине экрана помещен силуэт Ворона, который не только напоминает о литературной и кинематографической подоплеке событий на мониторе, но и служит индикатором недостатка времени. Разработчики ввели ограничение времени на «разборки» в пределах одного экрана, после чего Эш становится заметно слабее. О наступлении неблагоприятного момента как раз и извещает ворон-пиктограмма громким кар-



лик – четырнадцать предметов, включая традиционные: бейсбольную биту, нож и пистолет, а «на сладкое» – коктейль Молотова, взрывающиеся черепа и бочки для метания.

Звук и музыка в TCCA также не лучше и не хуже среднего уровня. Удары, крики и стоны вполне правдоподобны, а о душевном настроении играющего «заботится» альтернативный рок-н-ролл, младший брат кинематографической версии «Ворона».

А теперь о грустном. Продукт оставляет ощущение недоделанности (можно углубиться в стену и тому подобное), что в сочетании с убогим до невозможности искусственным интеллектом врагов приводит к нежелательным эффектам. Так, склоняясь Эш за небольшой (по пояс) перегородкой, мы смогли сквозь нее нанести смертельные удары двум воронам, которые бессмыслиценно толпились за крошечной преградой и, даже умирая, не догадались обойти ее, сделав буквально по шагу в сторону. Печально-с, господа разработчики!



каньем и миганием. Еще одно применение вороний силуэт нашел в игре в качестве указателя направления движения. После удачного боя путь указает высыпавшийся на полу птичий образ.

Заблудиться в Городе Ангелов без такой ариадниной нити довольно легко. Путь Эша лежит через десять полноценных уровней, состоящих из нескольких экранов каждый.

Стартуя в Таверне Байкеров и пробившись на пирс, игроку, ведомому воронним привратником, предстоит побывать на кладбище, в церкви, на корабле и так далее, а закончить сражения в мистическом поселении, относящимся к миру Теней. Внешний вид соперников от места к месту меняется мало, а вот сопротивление по мере прохождения заметно растет. Помогают в битвах оружие, тут и там заброшенное в городе. Арсенал довольно ве-



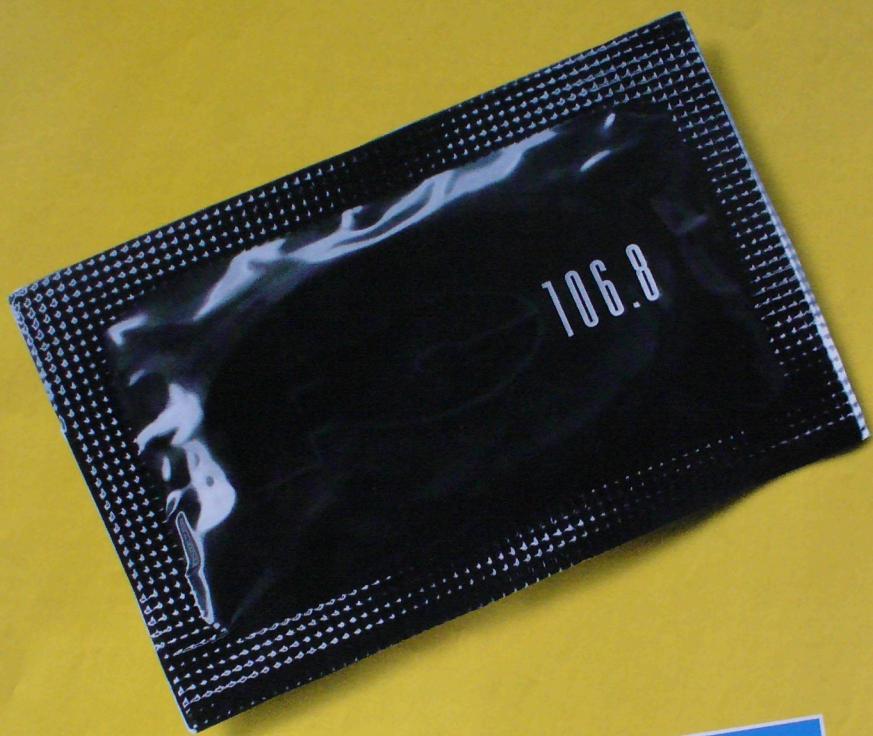
+ Хорошая литературная основа, обильное оружие

- «Сырой» игровой продукт, низкое качество графики

- Еще одна возможность разочаровать любителей единоборств



6



свидание с удовольствием

Май - Август 1997 года.

Durex - презервативы номер один в Европе, и радио Станция 106.8 FM представляют серию вечеринок **Свидание с удовольствием**. Дополнительную информацию о датах и местах проведения вечеринок вы можете услышать в эфире радио Станция 106.8 FM.

durex

PC  
станция

PUBLIC  
TOTEM

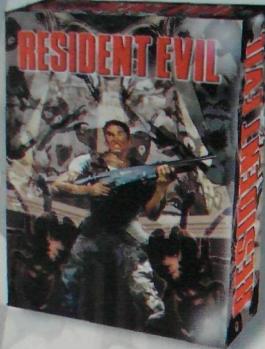
при поддержке

# ЛУЧШИЕ ЖУРНАЛЫ СО ВСЕГО МИРА



Магазины Game Land. Тел. (095) 288-3218.  
Москва, Старый Арбат, д. 21. Метро «Арбатская»  
Москва, Новый Арбат, д. 15. Метро «Арбатская»  
Москва, с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд. Метро «Пр. Мира»





**R**esident Evil является одной из самых популярных и самых лучших игр на видеоплатформе Sony PlayStation, и ее авторы пытаются собрать все возможные лавры и их денежные эквиваленты, выпуская как дополнительные версии этой игры для приставки, так и теперь передельывая ее на PC. Что ж, это немудрено, так как все помнят большой успех игры Tomb Raider, которая по сути мало чем от Resident Evil отличается. Для тех же, кто с Tomb Raider не знаком, скажу, что описываемая игра является здаким сильно кровавым эквивалентом Alone In The Dark, в которой большинство «квестовых» элементов заменены на большие драки с врагом.

Сюжет игры следующий. Полицейский отряд «специальных тактик и спасения» (странные названия дано для того, чтобы сделать возможной скромную такую аббревиатуру S.T.A.R.S. — звезды) был отправлен на отдаленный остров, где пропал бесследно. Остров этот в последнее время привлекает пристальное внимание правоохранительных органов, так как на нем постоянно происходят всякие разные бяки и нехорошие дела. Потому сле-

# Дмитрий РЕЗНИКОВ

# Resident Evil



Жанр:

Action / Приключение

Издатель: Virgin

Capscom

Требования к компьютеру: P-100, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA

Sony PlayStation, Sega Saturn



дом за первой командой «звезд» на остров отправляется вторая, которая тут же сталкивается с какими-то плохими и злыми существами а-ля Dungeon Keeper и вынуждена спрятаться от них — где бы вы думали? Правильно, в расположеннем неподалеку специально

сторой силой. Выбирать, разумеется, лучше мужика, потому как он хотя и менее изворотливый, но зато носит с собой на два предмета больше и вообще более крепкий, что по ходу дела будет неплохим. Происходящее вам предстоит наблюдать со стороны, из установленных повсюду в доме «камер».

Один из компонентов успеха Resident Evil — ее хорошо сделанная содергательная сторона. Игра столь же интересно смотрится, сколько и играется. Стильные видеоприставки не создают диссонанса с собственно игровой графикой, и интересный сюжет, хотя и далекий от того, чтобы называться оригинальным или живым, в сочетании с самой игрой производит вполне приятное впечатление и создает необходимую для прохождения игр такого рода мотивировку.

Авторы приложили все усилия для того, чтобы эту мотивировку поднять на максимально высокий уровень. Люди, игравшие в свое время в Alone In The Dark, говорили, что поначалу игра частенько заставляла волосы вставать дыбом — страшная такая она была. Достигалось это в основном с помощью расположения камер, которые показывали происходящее действие зачастую одногого удачно выбранного ракурса да отдаленного рева достаточно, чтобы напомнить игроку ужастик-другой и произвести нужное впечатление. Авторы Resident Evil уделили вопросу «страшности» своей игрушки еще



транспортированном сюда домике из Alone In The Dark. Темном таком, мрачном трехэтажном особняке, в котором, конечно же, организовала свою штаб-квартиру всяческая нежить и нелюдь.

После этого отряд куда-то пропадает (пока точно не выяснено, куда именно, но похоже, что его берут в плен), но спасается один из его членов. Вам предстоит выбрать, кто именно это будет — дамочка или злой мужик, — и отправляться на спасение товарищей и на разборки с нечи-





большее внимание, и в результате расположение камер в коридорах особняка навевает самые добрые воспоминания о хичкоковских фильмах. Добавьте к этому постоянную склонность врагов высакивать неизвестно откуда в самые неподходящие моменты, причем обычно толпами, и вы поймете, почему многие стыгравшие в **Resident Evil** люди говорят, что это одна из самых страшных игр на свете, особенно если пользоваться ею ночью в темной комнате, надев наушники для ящика стереоэффекта. Тем более, что в светлой комнате вы едва ли что-нибудь увидите на экране из-за очень темной на нем картишки.

Вообще, сюжет игры разработан таким образом, что он обещает массу приятных впечатлений склонным к мазохизму игрокам. В тот момент, когда вам кажется, что хуже уже быть просто не может, игра красочно доказывает обратное. Не успеете вы с трудом расправиться с толпой монстров в новооткрытом подвале, как невеста откуда вдруг из-за спины появляется еще одна их толпы, которая наглядно демонстрирует, что предшествующая битва была только так, тренировкой. Сколько бы аккуратно и осторожно по дому вы не бродили, все равно на вас

будут вываливаться из шкафов живые трупы в совершенно неподходящий и неожиданный момент.

Переходим к минусам, которые существовали еще в приставочной версии игры. Главный минус — это так называемые «камеры хранения», размещенные кое-где в доме. Только в них можно складывать вещи с тем, чтобы потом забрать, если они вам потребуются. Таких «камер» в доме не так уж и много, а персонажи тоже имеют весьма ограниченные по размерам «карманы»: шесть предметов в упаковке и восьмь — у мужика. В результате, приходится постоянно менять содержимое карманов, для чего надо бегать к «камерам хранения». Оставить же просто так лежать, например, ружье на полу, чтобы затем прийти и забрать его, нельзя. Все это вызывает массу нареканий со стороны игроков, потому что не всегда очень приятно бывает бегать к месту хранения вещей через комнаты, запруженные жаждущими вашей крови монстрами.

Второй недостаток — это периодически вставляемые в игру видеофрагменты о том, что происходит с вашими коллегами по отряду. Если вы



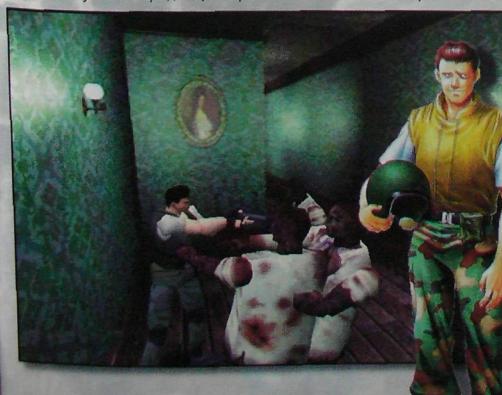
не фанат фильма «Возвращение живых мертвецов — 2» (того, где основу «ужаса» составляют тошнотворные сцены с выворачиванием кишок и какой-то склизкой мерзостью, ползающей по трупам), то видеовставки эти могут вызвать у вас некоторую желудочную реакцию здорового организма. Честно говоря, вид развороченных кровавых трупов не способствует мотивации и мало что добавляется к развитию сюжета.

Но это главное. Главное — то, что мало какие приставочные игры хорошо перевезут из РС, равно как и наоборот. Люди, которым нравится не особенно напрягаясь пострелять в монстров, давно уже могли «разориться» на \$200 и купить себе видеоприставку, где, кстати, скоро появится

вторая часть **Resident Evil**, кроме того, существует туча яи подобных игр. Люди же, играющие на РС, привыкли к немного более «умным» развлечениям. В **Resident Evil** думанья по РС-шным меркам немногого, хотя для приставки все ОК. Вот, цитируя одного восторженного

пространственного игрока: «Хотя говорят, что она [игра] основана на отстреле монстров, значительно важнее тут стратегия. Вам надо думать, как сохранить оружие, стрелять ли или просто пробежать мимо».

Согласитесь, мало кто из РС-шных игроков назовет это «стратегией». А потому люди, которые любят не только стрелять во все, что движется, но и иногда думать, могут разочароваться в **Resident Evil**. Но для того, чтобы вечерком капитально расслабиться, она наверняка подойдет.



- + Одна из лучших приставочных игр**
- Малая продолжительность и некоторые остаточные приставочные проблемы**

- + Игра найдет свою аудиторию, но хитом станет едва ли**

7





Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

# DRAGONHEART FIRE & STEEL



В один черный день принца не поразил смертельный недуг. И тогда его мать, королева Айспинн (Aislinn), доставила его тело в логово дракона Драко (Draco), старого друга семьи. Драко настолько сильно любил королеву, что поделил пополам свое сердце (сильны же эти драконы!) и поместил половину

Жанр: 2D-Action

Издатель: Acclaim

Разработчик: Acclaim

Требования: 486DX2-66, 2-х CD-ROM,

к компьютеру: 8 Mb RAM, Win '95 или DOS, SVGA

**Д**авным-давно, когда только появились первые персональные компьютеры, одним из процветающих был жанр аркадных игр. Популярность его объяснялась, по всей видимости, высоким динамизмом игрового действия и простотой программной реализации. Однако, спустя некоторое время, с развитием техники и потребностей игроков на рынке стали главенствовать стратегические и приключенческие игры, а затем и разнообразные симуляторы. Аркады были вытеснены в область игровых автоматов и приставок, где они занимают львиную долю рынка, но тем не менее отдельные их представители продолжают время от времени появляться и на PC. Многие могут вспомнить, например, такие, несомненно, удачные продукты, как Flashback или Mortal Kombat. Рассматриваемая же в этой статье игра тоже в общем-то не самый худший представитель жанра.

Каков же сюжет у **Dragon-Heart** (если в аркадах он есть)? Главным персонажем в ней является сэр Боурн (Bourn), известный как мастер меча и хранитель Старого Ко-

декса-кавалерии (хотя ни одной лошади в игре вы, похоже, не увидите, его в грудь принца. И тот ожил! Но не долго играла музыка на празднике по случаю чудесного выздоровления. Ведь бесплатный сыр бывает только в мышеловке! Драко-

нье сердце превратило Эйнона в крохоядного монстра. Так что выучил сэр Боурн достойного противника себеさまу. Ведь, как все уже наверно догадались, исправлять положение и спасать мирных жителей (которых нет чтобы помочь!) придется именно вам.

Сюжет не то чтобы примитивен, но и без особых изысков. Качество же исполнения продукта находится на достаточно высоком уровне (в рамках жанра). Перемещаться вы можете влево и вправо совершенно сво-



декса-кавалерии (хотя ни одной лошади в игре вы, похоже, не увидите,

да и кодекс-то вам мешать не будет). Одновременно он состоял на службе у короля Фреяна (Freyen), где основной его обязанностью было военное обучение наследника престола, юного принца Эйнона (Eion). Надо отметить, что последний весьма преуспел в освоении воинских наук. Все было хорошо до тех пор, пока





бодно (естественно, в пределах каких-то кусков игрового пространства). Скроллинг очень плавный, и экран совершенно не дергается, правда, это было на P-166. Разумеется, время от времени необходимо подниматься вверх и спускаться вниз, а также подлезать под всякие препятствия. Герой может ходить, бегать, подпрыгивать и приседать. Битвы довольно просты и, конечно, не достигают уровня продвинутых 2D и 3D fighting'ов. В игре только два типа оружия — меч и лук. С мечом есть два варианта ударов — верхний и нижний, причем при использовании нижнего (когда вы присели) получаемые вами повреждения существенно меньше. Так же герой может блокировать удары врага, что весьма немаловажно. Ведь в игре для большего правдоподобия введена мера усталости персонажа. Теперь нельзя просто бездумно помахивать мечом с вспышками: «Не подходи, убью!». При активном поведении главный персонаж через весьма непродолжительное время устает так, что теряет всякий интерес к происходящему, опирается на меч и дышит, как загнанная лошадь. При этом он становится полностью беззащитным. Так что не пересердствуйте и почаще отдыхайте, поставив блок. Второе оружие — лук — является дистанционным, и его использование эффективно при грамотном маневрировании. Ведь согласитесь, глупо стрелять в упор, когда можно отойти на безопасную дистанцию. Естественно, в игре есть некоторое количество полезных предметов, хотя разнообразие их очень невелико. Часть из них рассована по укромным местам (типа

бочек, которые надо рубить), а часть достается в награду от убитых врагов. Для поправки здоровья и увеличения общего запаса жизненных сил необходимо собирать разнообразные кубики. Для усиления степени защищенности персонажа существуют щиты и доспехи, также возможна временная неуязвимость. Сила удара заметно возрастает при собирании мечей. Денег в игре нет, их аналогом служат золотые кольца («сэтты»!), на которых после окончания каждого уровня можно прикупить что-нибудь полезное (снаряжение и оружие) в лавке. В игре есть inventory, но нужен он, в основном, для того, чтобы переключаться на разные виды стрел: огнен-



видом и, может быть, длинной индикатора жизненной силы. Еще вы встретитесь с разнообразными персонажами, но зачем они — неизвестно. Возможно, для развития сюжетной линии или оживления действия? Ясно только, что с ними необходимо общаться.

Немного о технических подробностях. Не очень высокая популярность жанра вынуждает разработчиков уделять большое внимание внешней привлекательности продукта (впрочем, это не повредит в любом случае). Графика вполне достойна — разрешение до 640x480. Мало того, хорошо нарисованные картинки создают заметную иллюзию трехмерности (глубины пейзажа), что смотрится очень хорошо. Так что визуальном плане все даже лучше, чем обычно. Звук без особых изысков, но достаточно качественный. Управление простое и удобное, лучше всего использовать что-нибудь типа gamepad'a.

Кому же, на наш взгляд, стоит обратить внимание на этот продукт? Либо истым фанаткам жанра, либо уставшим от долгих размышлений над судьбами галактики и решением мозогразжающих головоломок. Нам кажется, что Dragon Heart найдет немало поклонников среди наиболее молодой части игровой аудитории, а, возможно, и более старшего возраста.



ные, взрывающиеся, «быстрые» и тройные (ну как такими можно стрелять из лука?). Необходимо упомянуть и еще об одном виде «оружия». После того, как вы встретите дракона Драко и поговорите с ним, вы сможете вызывать его время от времени, чтобы расчистить себе дорогу огнем. Непонятно только, есть ли какое-либо ограничение — по времени, по количеству вызовов или каким-то еще параметром.

Ну что еще можно сказать о процессе игры? В общем, все стандартно. Необходимо подлезать под качающиеся бревна, карабкаться на упавшие стволы деревьев, перепрыгивать через провалы. Головоломок мы не обнаружили, но может дальше они появляются? Ну и уж конечно, постоянно требуется сражаться с толпами врагов. Очень далеко мы не прошли, но те противники, что нам повстречались, были довольно тупые. Отличались они только внешним

+ Пристойная графика и простота gameplay

— Присущая жанру бездумность

Хороший представитель аркадного жанра



7



Павел МАТВЕЕВ

# IGNITION

**Жанр:** Автомобильные гонки  
**Издатель:** MicroProse  
**Требования** Р-60, 2-х CD-ROM,  
**к компьютеру:** 16 Mb RAM, Win '95, SVGA

Принято считать, что любая игра этого жанра должна обладать стандартным набором элементов: раскаленная трасса, суперскорость, обгон и таран соперников, заносы на поворотах, и наконец, финиш (как правило, победный). В Ignition все это есть. Но в гораздо больших масштабах и на более высоком уровне. Эта игра – как бы итог в жанре гоночных игр, это игра нового уровня, после которой выпуск игрушек типа Nascar2 будет бессмыслицей и неплем. Итак, в чем же ее «революционность»?

Решив объединить все ранее известные гонки, MicroProse создает эту игру. Судите

сами: вы можете соревноваться на различных трассах (их 7), начиная от суперскоростных в деловом центре Токио и заканчивая в сельской местности где-то на диком Западе. Я думаю, это основное достоинство игры – ведь раньше такого сочетания, такой разноплановости в одной игре просто не было!



же он от старости падает? И кто же проводит гонки через такие ветхие сооружения? Очевидно, это для острых ощущений. А их в игре полно.

Создатели игры включили в Ignition практически все известные явления природы! Ваш путь к победе преградят обвалы камней, лавины, молнии и даже торнадо! Все это напоминает современные фильмы, где основной сюжет практически отсутствует, но зато очень ярко, красочно, торжественно и волнительно показаны различные стихии, их воздействие на людей («Смерч»,





поразит и на время отвлечет от основного действия графическое исполнение: все пейзажи и машины тщательно прорисованы, так что создается ощущение присутствия – настолько реально выглядят место соревнований.



(например). Ну это и не удивительно: киноиндустрия и производство игр неразрывно связаны между собой. Сюжет многих игр заимствован из фильмов. Но что-то я отвлекся. Вернемся к игре, мы на трассе.

Сложность трасс заставит биться сердца даже опытных гонщиков. Многие холмы, в которых будут везти ваши соперники, сразу жеобразуют пробки, сделаются на многое меньше...



Но и это еще цветочки... По ходу соревнования вам придется испытать все прелести боевика (опять прослеживается связь с кинематографом!): скользить по горнопыжному трамплину, прорываться сквозь водопад, и наконец, чтобы «согреться и обсушиться», проехать сквозь клубы пламени.

Так что мешкать нельзя ни минуты. А в начале та-  
кое случится навер-  
няка. Вас просто



Кстати, об автомобилях. Их можно выбирать в соответствии с типом трассы (никто же не поедет на гоночном болиде по сельской местности или на автобусе по трассе в Токио!). Среди 10 различных машин есть джипы, автобусы (вэны), и достаточно большой набор европейских и американских гоночных машин. Но все, в реальность происходящего мы поверили, от всех красот немного отошли, включаем зажигание (а Ignition именно так и переводится – зажигание), и вперед – в путь, к победе! В игре есть стандартный набор режимов гонки (начиная от довольно нудных квалификационных заездов и single race и заканчивая увлекательной гонко-

чемпионатом со множеством соперников). Как обычно, предусмотрена игра по модему и сети (до 6 человек), так что слаживать холмы вы сможете со своими приятелями.

В Ignition есть гонки для двух игроков на одном компьютере: экран делится пополам, и вы можете ездить по одной трассе со своим приятелем или другом. По-моему, это наиболее захватывающий режим. Так что Ignition берет своей увлекательностью, напряженностью действия (а оно, как это ни странно звучит для гонки, несомненно здесь есть).

Эта игра станет новым уровнем в жанре гоночных игр и понравится многим.

Одно из достоинств игры – ее простота. Тут нет разных «стадионных» наворотов типа флагов, публики, разметки и т.п. В Ignition все просто и максимально приближено к естественному, к природе. Да и препятствия все по своей сути тоже природные... Но все это неразрывно связано с творением «мысли и рук» человеческих – автомобилей. В этой игре вы состязаетесь не только со своими противниками, доказывая при этом ваше техническое превосходство, но и с природой. А это уже новая психология, новый тип игр.

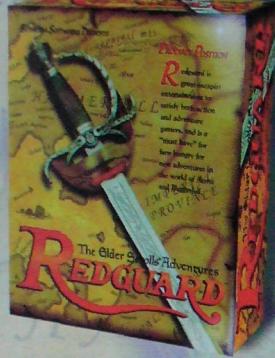


**Интересная и захватывающая игра, отличная графика**

**Серьезных недостатков замечено не было**

**Новый тип игр в жанре гонок**

8



**P**азработчики из Bethesda Softworks давно известны способностью создавать доброкачественные, коммерчески успешные продукты, действуя, как говорится, не числом, а умением. Штат этой американской компании составляет лишь семьдесят человек, а в ее багаже такие игры, как Wayne Gretzky Hockey, сериалы The Elder Scrolls и Terminator. Количество игр, готовящихся к выходу, возрастает год от года и в 1997-ом составит аж целых пять штук. Среди них и рецензируемая **Redguard**, название которой можно перевести как Краснокожая Стража.

То ли в силу ограниченности ресурсов, то ли из-за особой рачительности ведения внутрифирменного хозяйства **Redguard** скроен с максимальным использованием «готовых модулей», находящихся под рукой у его создателей. Сюжетная линия нового продукта является, конечно, не прямым продолжением сериала *The Elder Scrolls*, но, несомненно, состоит в самом тесном родстве с этими хитами прошлых лет. Такой прием позволяет раз за разом использовать уже найденные «вводные» для игрового сценария, лишь, так сказать, перелицовывая за-

# Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

## The Elder Scrolls Adventures: **REDGUARD**



лонившийся от долгой носки сюртук. Впрочем, судите сами.

Действие в **Redguard** разворачивается за добрые четыре сотни лет до событий, описанных в *Daggerfall*, но, разумеется, буквально за шаг (*step*) до начала последних. Император Тибер Септим (*Tiber Septim*) почти завершил объединение всех провинций Тамриеля (*Tamriel*) под своим руководством. Только одно королевство Хаммерфель (Hammerfell), населенное темнокожими воинами, было готово отстаивать свободу. Правитель Хаммерфеля не смог удержать контроль над населением, и разразилась кровопролитная гражданская война. Одни, ведомые принцем А'тором, (*A'tor*) сражались за независимость, а другие, сторонники правления Императора, играли роль пятой колонны, заключив тайный союз с Тибром. Финал борьбы весьма историчен — коллаборационисты одержали верх, силы повстанцев были разгромлены, а в каждом городе Хаммерфеля встал гарнизон Империи.

Единственный из **Redguard**'ов, кто отказался участвовать в гражданской войне —

**Тема:** Action/Приключения  
**Издатель:** Media Technology  
**Разработчик:** Bethesda Softworks  
**Требования к компьютеру:** P-90, 16 MB RAM, SVGA, 4x CD ROM

Сайрус (*Cyrus*), наемник и пират, давно оставил Хаммерфель в поисках приключений. Однако Сайрусу приходится возвращаться на родину после известия о том, что его сестра Иссара (*Iszara*) бесследно исчезла из островного города Stros M'Kai, который был центром сопротивления Тибера Септиму. Сайрус возвращается на остров в поисках потерявшейся сестры, где на собственной шкуре испытывает всю жестокость правления Лорда Ричтона (*Richton*), приспужника Империи и Временного Губернатора города-острова. Находит он и тех, кто сопротивляется завоевателям и желает вернуть власть в Хаммерфель **Redguard**'ам. Проведенное распределение быстро приводит его к выводу о том, что за похищением сестры скрывается нечто большее, чем требование выкупа. И вот Сайрус (а значит и вы) выходят на стезю войны за свободу.

Помимо сюжетной линии, еще одним подарком **Redguard**'у от *The Elder Scrolls* стал фирменный графический движок XnGine, созданный в Bethesda Softworks несколько лет назад. Он обеспечивает довольно неплохое качество анимации, приличную скорость работы при умеренных на сегодняшний день аппаратных требованиях. Картина в **Redguard**'е при этом вполне узнаваема для поклонников сериала *The Elder Scrolls*, но вид от третьего лица





ца и персонажи объемны. Все (по возможности) анимировано: птицы летают, флаги реют, корабли плывут, а колокола звонят.

Небольшое «форсированное» движка проявилось в том, что к стандартным 320x200 и 640x480 добавлены режимы высокого разрешения. Анонсировано и использование ставшего уже традиционным в 3D аркадах динамического освещения. Такой «дженитментский набор» по нынешним меркам тянет на твердую положительную оценку, не обещая и, добавим от себя, не давая ничего необычного.

Как и во многих современных продуктах, практически со всеми предметами в древнем мире Хаммерфелда можно активно взаимодействовать. Разрубите, к примеру, взмахом меча горящую на столе свечу, и через секунду-другую ее верхушка свалится на пол. Полезность подобных действий малопонятна, но живости и правдоподобия игровому процессу добавляет немало. Еще одним достижением Bethesda Softworks, льющим воду на мельницу достоверности игрового мира, несомненно, станет динамически перемещающаяся камера. Благодаря этому события на экране нередко приобретают настоящий кинематографический характер. В зависимости от местонахождения эпицентра событий нам даются крупный или общий планы, более того, камера может «бросить» главного героя и уделять внимание злоумышленникам в дальнем конце видимого пространства.

Выглядит это порой весьма забально. Вот только что Сайрус ловко проскочил мимо стражников ворота крепости, и камера послушно следу-

ет за ним. Но вдруг, р-р-раз, и после плавного разворота он пропадает из поля зрения, а на переднем плане уже стражники, вытаскивающие за его спину мечи из ножен. Проходит



несколько мгновений, опять р-р-раз, и мы снова смотрим на Сайруса, обогащенные, однако, свежеприобретенными знаниями о косях врагов. Впечатление очень сильное. Вздрагивать с непривычки перестаешь уже через несколько повторов этого киношного приема, а вот способность

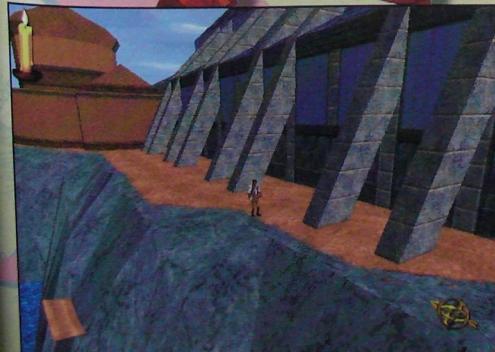
мгновенно проанализировать новый ракурс и разобраться сござщей опасностью приобретаешь и оттачивашь упорными тренировками. Так обстояло дело с авторами статьи. Но ярые поклонники серии The Elder Scrolls наверняка имеют более стойкий вестибулярный аппарат и прекрасные аналитические способности.

Несколько портит впе-

чатление от Redguard'a бросающаяся в глаза угловатость персонажей, неизбежная при малом числе многоугольников, используемых при их построении. Наверняка Bethesda Softworks хотела бы увеличить их число, но ... движок староват или, какая еще причина? С этим, пожалуй, можно прийти к согласию — это все же вчерашний день программирования. Куда, спрашивается, делясь, преспортивный динамический свет, обещанный создателями игры?

Музыка, шумы и речь персонажей в Redguard'e получше графики, да и требования к звуку в играх растут не столь быстро. Диалоги, помимо текстового варианта, передаются также и на хорошем английском. Общаешься можно со всем, что движется и разумно. Информация, полученная из бесед, как обычно, весьма полезна при разгадывании загадок и следовании за сценарием.

А приговор наш таков: кто любил первые серии The Elder Scrolls, возможно, попробует и Redguard'a, а тем, кому не пришло по вкусу это блюдо с самого начала, ничто не поможет... Se la vie, одним словом!



**Продолжение популярной серии с неплохими техническими усовершенствованиями**

**Затянутость диалогов, устаревшие графические решения**

**Продукт, адресованный поклонникам вселенной The Elder Scrolls**

7



# AN ELDER SCROLLS LEGEND: **BattleSpire**



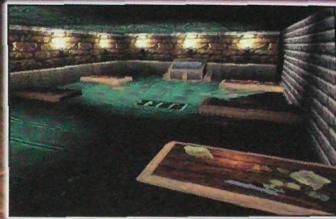
**Жанр:** RPG  
**Разработчик:** Bethesda Softworks  
**Издатель:** Bethesda Softworks  
**Требования к компьютеру:** P-90, 16Mb RAM, 2x CD-ROM, SVGA  
**Выход:** 3-й квартал 1997 г

бльше понравиться (уж одному из авторов точно). Самое главное отличие от Daggerfall'a — опять появляется четко выраженный сюжет. Каков же он?

Действие происходит во времена событий первой игры сериала — Arena. Тогда существовали элитные части императорских боевых воинов-магов королевства Тамриэля. В их ряды мог вступить только тот, кто прошел испытания в **BattleSpire** — секретном замке, расположенным в богатой манной крошечной вселенной. И вот ты, заслуженный и опытный герой, желая сделать карьеру, решили испытать свои умения в боевых искусствах и магии. Кому же не хочется пристроиться в местечко потеплее? Но по прибытии на место сразу же обнаруживается, что-то пошло не так. Наставники мертвые, библиотеки и мастерские

е для своих темных и зловещих планов. Так что сбыла мечта идиота — есть возможность испытать свою способности! Правда, врагов многочтобы будет, но где наша не прогадала, да и другого выхода все равно нет...

Приступим к описанию продукта. Для начала отметим, что **BattleSpire**, по большей части, — самый настоящий 3D action с весьма активными битвами и к тому же с хорошим сценар-



ным обоснованием игровой активности. То есть присутствует и продуманный сюжет, и головоломки, и возможности действовать не только напролом, что свидетельствует о хорошей добавке «ролевой» составляющей.

Как в любом нормальном ролевике, все начинается с создания героя. Вот уж есть где развернуться! На выбор предоставлены некоторые физические характеристики (стандартные), десяток умений и способностей, а также некоторые моральные и психологические качества. Они могут быть как полезными, так и вредными для персонажа — ведь идеальных людей даже в сказках не существует. Например, для повышения устойчивости к яду вам, возможно, придется добавить своему герою болезнь высоты. А дополнительные магические таланты снижают обороноспособность. Так что вполне можно, посидев несколько часов, создать свой виртуальный образ (то

разграблены, а в руинах бродят монстры).

Самое время уносить ноги от греха подальше, но вот незадача — портал заился! О-х-о, опять придется наводить порядок. После небольшого поиска (кому бы «настучать по рогам» за устроенный бардак) вы обнаруживаете, что во всем виноваты союзные кланы Дэдра (Daedra), возглавляемые принцем Мехруном Дагоном (Mehrunes Dagon). Именно они захватили и разграбили хорошо охраняемую (якобы!) цитадель с целью приспособить



се истинные поклонники жанра RPG наверняка слышали, а многие и играли в лучший ролевик 1996 года из серии *The Elder Scrolls* — *Daggerfall*. Эта игра задала новые стандарты во вполне устоявшемся жанре. В ней не нужно все свое время посвящать выполнению какой-то одной миссии, как это обычно бывает. Вы могли просто жить, купить домик, обзавестись доходным предприятием, найти друзей и напасть врагов. Сочетание такого подхода с развитой свободной магической системой, 3D-окружением и богатыми возможностями общения (практически с любым персонажем) привели к тому, что объем продаж *Daggerfall'a* составил 1% (!) от общего количества игровых программ. Несомненно, это лишнее доказательство тому, что человек ищет в играх прежде всего мир, которого ему не достает в реальной жизни. И чем более он логичен и правдоподобен (но отнюдь не близок к нашей повседневности!), тем лучше. Однако, был в *Daggerfall* и один просто непростительный для продукта 1996 года недостаток — убийственная по своему низкому качеству графика. Похоже, что в Bethesda это в конце концов учили и исправили.

Новый ролевик **An Elder Scrolls Legend: BattleSpire** — не продолжение *Daggerfall'a* (третья глава из серии *The Elder Scrolls* будет называться *Morrowind* и сейчас находится в производстве). Кроме того, он будет походить на традиционные игры этого жанра, что кому-то может и





есть каким вы себя хотели бы видеть — вспомним старину Фрейда).

С другим милым сердцу каждого истинного любителя RPG объектом — «клопозенным» баракам — все тоже на уровне.

Оружие, доспехи, амулеты, магические артефакты, разнообразные снадобья... Остается надеяться, что все не так круто, как было в Daggerfall'e:

теплая в качестве рюзака — это уже через край! Подобным образом дела обстоят и с магией — изобилие без всякой меры. Фирменная система Custom SpellMaker позволит создавать собственные заклинания «на лету». Одно плохо: визуально волшебства реализованы очень однообразно, как в том же Daggerfall'e. Система боя с оружием осталась неизменной, что придает игре черты action'a и вынуждает активно маневрировать для реализации всех преимуществ.

И все же самое «сладкое» — это монстры (если, конечно, нам опять не наврали прямо в глаза). Обещают, что «они слышат ваши

шаги, чуют запах вашей крови и выселяют как добычу». Интеллект их просто не поддается описанию. Враги весьма разнообразны как по виду, так и по поведению — в прямой зависимости от их вооружения. По-прежнему существуют оптимальные виды магии и оружия, подбирать которые нужно опытным путем. Делать это обязательно, так как на некоторых монстров

О технической стороне дела. При создании игры использовался фирменный движок XnGine. Окружение полностью трехмерно — полная свобода движения и действия. Вообще, в этом плане описание сильно напоминает новые doom'алки: тут тебе и динамические источники света, и прозрачная вода, и высокие разрешения и цветность. Упомянута также некоторая интерактивность окружающих интерьеров (это что — стул в щелки можно будет?). И все это нельзя не одобрить, так как красивая игрушка всегда привлекательней невзрачной (иногда даже если вторая интересней).

Еще одна довольно неожиданная для RPG черта. В игре есть режим multiplayer! Пока такое было только в Diablo, который есть почти чистый action. И похоже, что это не просто дань моде (хотя, кто знает?). Кроме стандартных и неинтересных для ролевиков режимов deathmatches и Team vs. Team, есть потенциально весьма привлекательный Team vs. Computer. Вот только будет ли он связан с сюжетом игры или нет? Ведь попробовать пройти ее от начала до конца не одному, а командой, было бы действительно интересно.

Ну вот и все. Будем надеяться, что не избалованные вниманием фирм-производителями любителями RPG с выходом Battle-Spire наконец-то получат что-то достойное.



часть из них просто не действует. Тактика сражения тоже может весьма сильно различаться. Но все это пустяки по сравнению с одним нововведением — разрешено вести диалоги с противником! И необходимо воспользоваться этим, чтобы натравить одну фракцию соперничающих кланов на другую. А пока они дерутся, можно тихонечко отбить свои делишки и добить выживших. А то уж очень их много.



**Большие возможности проявления своей индивидуальности**

**Слишком много параметров для настройки**

**Очень хороший ролевик**

**9**



СКОРО



Очевидно, Jagged Alliance: Deadly Games никак не «стянуло» на вторую часть игры. Ему можно было дать максимум индекс 1,5, но никак не 2. Хотя поначалу все было в более розовом свете. Я лично очень люблю оригиналный Jagged Alliance, прошел его вдоль и поперек и поэтому очень и очень ждал Jagged Alliance: Deadly Games. Радости моей не было предела, когда я убедился, что все недочеты и шероховатости первой части игры были учтены и доработаны. Судите сами: интерфейс стал более удобным, появилась возможность продажи и покупки предметов, была введена система сохранения прямо по ходу игры (в Jagged Alliance приходилось прибегать к хитрым трюкам). Помимо этого появилась масса интересных новшеств. Например, появились новые

## JAGGED ALLIANCE™

**Жанр:** Стратегия  
**Издатель:** Sirtech  
**Выход:** Конец 1997 года

жизни, усовершенствовались технические средства, заметно «поумнели» AI.

Но не было самого главного – не было цели игры. Т.е. существовал набор кампаний и миссий, плюс возможность их генераций и… все. Ну, прошел я одну из кампаний, где не было ни постепенного увеличения сложности, ни появления новых предметов и персонажей, про финальный ролик или что-то в этом роде я уже и не говорю. И все, на этом пыл практически полностью остыл, и, пройдя еще пару-тройку кампаний, игра была отложена на неопределенный срок.

Но, как мне думается, срок тот никогда не наступит – ведь Sirtech анонсировал новый проект Jagged Alliance 2. Насколько можно судить, игра действительно претендует на лейбл 2. Или даже больше.

Мало того, в игре будет одна нелинейная кампания (а-ля первый Jagged Alliance), но это только цветочки. Достаточно беглого взгляда на screen shot'ы, чтобы увидеть, что кардинально изменился движок игры. Графика на-

конец-то стала Hi-Color, вид теперь изометрический, реализован real-time lighting.

Вся экипировка бойца будет находить-

ся на статусной строке внизу экрана, здесь же указываются и его характеристики, а справа представлена карта этапа. Те, кто хорошо знаком с предыдущими релизами, оценят это нововведение (отпадет необходимость переключаться между экранами).

На миссиях будут не только боевые неприятеля, но и страшные создания, мутированные монстры и пр. Окружающая среда станет более разнообразной и реалистичной. Привычными станут грузовики, автобусы и прочие транспортные



средства. Прятаться можно будет не только в тени деревьев, но и за шинами, кирбаками и т.д.

Наёмники получили возможность лазить по стенам и ложиться (уроки Wages Of War?), поэтому не удивляйтесь, если увидите врага, залежшего в засаде на крыше.

Естественно, будет множество новых наёмников (большинство старых сохранится), гражданских лиц, целые горы нового вооружения и спецсредств. Ожидается, что гражданские лица будут играть более важную роль в Jagged Alliance 2 (периодически необходимо будет найти кого-то гражданского и, к примеру, прикончить его, причем этот самый гражданский вполне может и оказать сопротивление). Короче говоря, найдется чем заняться.



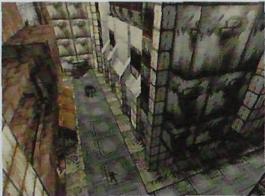
наёмники (это не Heroes Of Might And Magic II, где новый герой – это лишь новая физиономия!), расширился арсенал ору-



**З**а последнее время жанр аркады начал стремительно видоизменяться: ему стало тесно в рамках примитивной дракки/стрелялки, и многие разработчики теперь подходят к созданию аркад так же серьезно, как к квестам, стратегиям и прочим достаточ-



но сложным для исполнения играм. Давно миновали те времена, когда аркада клепалась двумя программистами за неделю — теперь процесс разработки хорошей игры может занять полгода и даже больше. Все больше и больше внимания стало уделяться сюжету. Такова и новая игра от New World Computing, авторов бессмертной серии ролевых игр Might&Magic. Уж в их-то способно-



сти к придумыванию сюжетов никто не сомневается.

Итак, время действия: давным-давно, место действия: королевство Созиателей, занавес. Ужасная война расколола королевство на две части, и все сквозные персо-



## REQUIEM

*Wrath of the Fallen™*

**Жанр:** 3D-аркада  
**Издатель:** 3DO  
**Выход:** Весна 1998 года

нахи в нем соответственно перешли на сторону Света или Тьмы, что в свою очередь, создало весьма опасное сочетание концентрированного добра и зла в разных частях несчастного королевства. Постепенно все хорошие превратились в ангелов, а плохие — в демонов, и демонам, конечно, захотелось уничтожить всех добрых ангелочков. Здесь на помощь ангелам приходите вы. Необходимо заметить, что сюжетная уст-

новка дана не только для того, чтобы игрок знал, за что борется, но также абсолютно необходима в процессе самого действия, так как сюжетные перипетии будут разворачи-



ваться прямо у вас на глазах в трехмерном мире. Помимо бесконечного стрельбования, необходимо будет и общаться с



персонажами, и выполнять различные поручения, и решать загадки, — одним словом, просто жить в мире игры.

Возможности игрока не ограничиваются стрельбой и поиском ключей



— среди уникальных возможностей персонажей есть различные магические силы, которые позволяют побеждать противника без помощи оружия. Каждая из миссий будет уникальна и позволит в

полном мере почувствовать себя участником происходящих событий. Будет помогать этому и графика, которая выполнена с помощью мощного трехмерного полигонального движка с поддержкой всех современных трехмерных акселераторов. Отличительной особенностью игры является возможность переключаться между видами от

первого и третьего лица, в зависимости от типа задачи, которую необходимо выполнить.

Магические способности героев вообще приближают казалось бы стандартную трехмерную стрелялку к такому изысканному и интересному жанру, как RPG. Пока еще рано говорить о том, каков будет конечный результат, но, судя по доступной информации, Requiem может стать выдающейся игрой.



СКОРО



**Н**овая игра от MicroProse весьма моригинальна – это симулятор супермэнов. Собственно, задача игрока – управляя командой таких мощных людей, героев и спасителей человечества, бороться с преступностью в отдельно взятых точках пространства. Сделано все это в духе UFO – то есть сражения представляют собой пошаговую стратегию, в ходе которой вам надо перемещать своих героев, занимать стратегически выгодные позиции и вообще довольно много думать.

Время действия – 2091 год. Мировое сообщество содрогается от зверского нашествия всевозможных банд, организованной преступности и Супермощных Мутантов. Местные правительства и правоохранительные органы не в состоянии обеспечить должную защиту населения от всяких исчадий технологической революции из-за недостатка технических средств и финансирования. Однако не все так плохо.

Некоторые из Супермощных Мутантов осознали ответственность, лежащую на их супермощных плечах. Они поставили перед собой цель не покорения мира, а служения ему. Посему они объединяются в команды, которые отправляются на помощь местным защитникам закона. Собственно, вы находитесь во главе одной из таких групп – «Звездного Консулата».



Специфика **Guardians** и ее главное отличие от X-COM состоит в том, что сюда привнесена масса элементов «бумажной» RPG. Игрок имеет возможность не только бороться с врагом, но и проектировать своих собственных супергероев. Это занятие многие очень любят, и можно предположить, что сам процесс проек-

тирования зачастую будет занимать половину игры. Дело в том, что для каждого героя существует большое количество различных атрибутов – 46 «мощностей» (собственно, мутаций, дающих особые возможности), при этом каждая из 46-ти может модифицироваться три раза, 32 ти-



па модификаций каждой отдельной «мощности», 17 навыков (skill'ов) и 8 атрибутов героя. Сложные сочетания всех этих характеристик способны породить на свет действительно настоящих супергероев, грамотный подбор команды (где один отличается супермощными способностями гипноза, другой умеет плеваться огненными шарами, а третий быстро регенирируется в случае ранения) уже делает пол-игры.

Игра проходит на генерируемых случайным образом картах (что делает ее практически бесконечной) со случайным образом собранными бандами разбойников. При этом надо хорошо разбираться в способностях своих героев. Так, пытаясь загипнотизировать мутанта, обладающего способностью не подчиняться

**Жанр:** Экшн-стратегия  
**Издатель:** MicroProse  
**Выход:** Сентябрь 1997 года

чужой воле, будет пустой тратой времени, равно как и попытка податься на кулацах с восемируким тупым гигантом.



Если построить свою суперкоманду для убийства всех компьютерных злодеев действительно можно, то как быть с живыми соперниками при игре по сети? Вот

тут начинаются самые интересные вещи – битвы команд супергероев. Можно довольно смело предположить, что вскоре после выхода **Guardians: Agents of Justice** станет едва ли не самой популярной игрой в Интернете, потому что пока не подобное существовало там только в формате PnP (игр по электронной почте), а именно всяческих почтовых боксов, С-роботов и им подобных, и при этом пользовалось довольно большой популярностью. Согласитесь, совсем непросто построить команду героев, которая побьет команды, сделанные игроками со всего мира. Но зато какой почет!



# НЕОБЫЧНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

ВЫ ДАВНО ОБ ЭТОМ МЕЧТАЛИ, НО НИКАК НЕ  
РЕШАЛИСЬ. ТЕПЕРЬ ВЫ СМОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ ЭТО.

до 1го ОКТЯБРЯ ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ GAME LAND  
НЕОБЫКНОВЕННОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ.

## Sony Playstation

версия PAL - 1 177 тыс.руб.  
версия NTSC - 1 392 тыс.руб.

при условии  
покупки не  
менее 2-х игр



Магазины  
Game Land.

Тел. (095) 288-3218.

- Москва, Старый Арбат, д. 21. Метро «Арбатская»
- Москва, Новый Арбат, д. 15. Метро «Арбатская»
- Москва, с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд. Метро «Пр. Мира»

# \$5

Талон дает скидку на один из  
перечисленных продуктов.  
Скидка действует до  
**1 октября!**

- Приставка Sony PlayStation (PAL)
- Приставка Sony PlayStation (US)
- Приставка Nintendo 64 (US/JAP)



11121

Во всех магазинах  
Game Land.  
Тел. 288-3218

# \$5

Талон дает скидку на один из  
перечисленных продуктов.  
Скидка действует до  
**1 октября!**

- Приставка Game Boy
- Приставка Game Gear
- Руль на Sony PlayStation  
Per 4 Mer Turbo (без педалей)



11123

Во всех магазинах  
Game Land.  
Тел. 288-3218

# \$5

Талон дает скидку на один из  
перечисленных продуктов.  
Скидка действует до  
**1 октября!**

### Игры на IBM PC:

- Advanced Tactical Fighters Gold
- Harpoon Classic '97
- Interstate '76
- MS Hellbender



11130

Во всех магазинах  
Game Land.  
Тел. 288-3218

# \$5

### Игры на Sony PlayStation PAL:

- Supersonic Racers
- Viewpoint
- Descent 2
- Battlestation



11125

Во всех магазинах  
Game Land.  
Тел. 288-3218

# \$5

### Игры на Sega Saturn NTSC:

- Robo Pit
- Hi-Octane
- Defcon 5



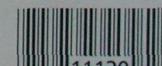
11131

Во всех магазинах  
Game Land.  
Тел. 288-3218

# \$10

Талон дает скидку на один из  
перечисленных продуктов.  
Скидка действует до  
**1 октября!**

- Джойстик PC Blackhawk
- Джойстик PC X-Fighter
- Джойстик PC Top Gun



11120

Во всех магазинах  
Game Land.  
Тел. 288-3218

# \$20

- Norton Utilities 2.0 for Win '95
- Visual C++ 4.0 for Win '95
- Office Prof. For Win '95 Russ. CD



11132

Во всех магазинах  
Game Land.  
Тел. 288-3218

# TEST DRIVE 4

**Жанр:** Автосимулятор  
**Издатель:** Accolade  
**Выход:** Осень 1997 года

Н е бойтесь, любители хороших автосимуляторов, идея внедорожных транспортных средств фирмой Accolade оставлена. Четвертый *Test Drive* есть действительно четвертый *Test Drive*, с нормальными спортивными машинами, шоссейными дорогами и полицией. Говоря иным языком, у *Need for Speed* появляется серьезный конкурент, имеющий более дав-



ние традиции. А учитывая неоднозначную реакцию игроков на вторую часть NFS, у Accolade есть довольно серьезный шанс вернуть себе рынок.

*Test Drive 4* будет представлять довольно необычный выбор машин. Помимо нескольких новейших спортивных автомобелей, тут



могут оценять как одиночные игроки, так и любители погонять с другом.

Трассы в игре будут представлять собой максимально реалистично обработанные реальные американские хайвей. Кроме посторонних машин на трассах (вернее, на обочинах и тротуарах) будут встречаться пешеходы. Наконец, гонки будут проходить при разных погодных условиях, включая дождь! Если все обещанные видоизменорочки будут хорошо работать и без



3D-акселератора, то *Test Drive* станет большим хитом.



билей (вовсе не концепт-каров и не самых дорогих единичных моделей), тут можно будет «опробовать» самые модные и мощные машины шестидесятых годов. Помимо «Доджа Вайпера» модели 98 года и нового «Корвета», любители шикарной экзотики смогут порулить «Шевроле Камаро» 69 года и «Шелби Кобрай» 67-го. В результате, должна получиться весьма необычная и интересная смесь эпох, которую в равной

# G-Police

**Жанр:** 3D-action  
**Издатель:** Psygnosis  
**Выход:** В конце 1997 года

П одразделение Sony, занимающееся выпуском игр, решило дать возможность компьютерщикам почувствовать себя обладателем PlayStation. **G-Police** – типичная приставочная игра, с огромным количеством красочных взрывов, стрельбы и трехмерной графики и минимумом смысла. Psygnosis доказывает, что в ее штате имеется достаточное количество грамотных программистов, кото-

рые способны сделать под Direct3D такие штуки, которые до сих пор видели только обладатели видеочипов наподобие 3DFX.



Под демонстрацию про-граммистских способностей подведен-

на не блещущая оригинальностью сюжетная канва. Будущее, вы – сотрудник элитного правоохранительного подразделения, призванного защищать спокойствие жителей биогородов одного из спутников Юпитера – Калисто. Элитные подразделения туда отправляют не случайно: имен-

но эту луну избрали для своей штаб-квартиры главные бандюги и преступные элементы Солнечной системы. Так что без вас ну никак не обойтись, и посему придется взять в руки штурвал своего супергипервертолета на воздушной подушке и вперед! Разить врагов.

Выглядят все, конечно, очень красиво, с прозрачными взрывами, дымом, городскими пейзажами и детально прорисованными транспортными средствами. Однако все это мы уже видели и на PlayStation, и на Saturn. Интересно, приживется ли идея Psygnosis играть на мощном компьютере ценой в полторы тысячи долларов в игрушках, аналогичные тем, что есть на агрегатах в несколько раз дешевле?



СТРАНА ИГР СЕНТЯБРЬ 1997 95



СКОРО



**О**дним из самых оригинальных, но не слишком доказанных до ума проектов на уже успевшем поднадоеть многим рынке стратегий в реальном времени была игра **Warhammer**, которая была основана на известной боевой фэнтезийной системе фирмы Games Workshop. Оригинальность же заключалась в том, что битвы велись на трехмерном поле, среди лесов и деревень в средневеко-

вом стиле, а вид на происходящее был похож (и то весьма относительно), скажем, на внешний вид в симуляторах роботов типа *MechWarrior*, то есть был от третьего лица, но в трех измерениях. Итак, теперь нас ждет продолжение, в



## WARHAMMER DARK OMEN

Жанр: Стратегия в реальном времени  
Издатель: Strategic Simulations  
Выход: Конец 1997 года

полигональная и проработана с идеальной четкостью, имеется даже поддержка трехмерных акселераторов и компьютеров с MMX-технологии. Естественно, имеется и многопользовательский режим, позволяющий померяться силами двум закадычным друзьям.



**Н**овый авиасимулятор **European Air War** перенесет отважных летчиков на полвека назад, в сороковые. Идет 2 Мировая война, и вы можете стать участниками реальных исторических событий, воздушных сражений и битв. Испытать судьбу можно будет на 20 боевых самолетах того времени, в том числе и знаменитом «Мессершмитте», «Spitfire» и «P-51 Mustang».

Управляя одной или несколькими машинами, вы будете таранить и бомбить самолеты, управляемые

компьютером, или же принимать участие в битвах, которые уже когда-то состоялись и вошли в историю. К сожалению, защищать честь державы можно будет только на стороне иностранных государств (США, Германии и



## European Air War

Жанр: Авиасимулятор  
Издатель: Activision  
Выход: Конец 1997 / начало 1998 года

MicroProse позволит приблизить внутреннюю обстановку кабин самолетов к реальной. Также издатели хотят поразить искушенных геймеров всяческими визуальными эффектами и реальностью происходящего: самолет противника можно будет увидеть из любого положения, как настоящему пилоту!

Все ваши подвиги и поражения будут «сниматься на пленку», так что после трудного боя можно будет посмотреть ваши почти исторические хроники...



Великобритании) Видно, забыты наши отважные истребители... Но что по-делаешь, видно, создатели игры обладают истинным патриотизмом.

Будет предусмотрена функция игры по модему и сетям (до 8 человек), так что в небе спокойно не будет.

Новая технология



# The Year of Taurus Interstate 77

Жанр: Автозкин  
Издатель: Activision  
Выход: Осень 1997 года

**B**о время, как народ ждет появления патча к *Interstate'76*, позволяющего использовать преимущества Direct3D,



Activision объявляет о скором выходе следующей серии популярной автострелялки. В продолжении главным героем становится темно-кожий Тарус, гид и помощник из первой части, которому на сей раз вме-

сто Грува Чемпиона в ратных автоподвигах помогает новая напарница (Таурус, видимо, за год успел под забыть свою убитую прежнюю напарницу, сестру Грува), блондинка Джинни. Воевать им предстоит с Генералом – новым плохим парнем и вообщем садистом и при этом военным.

Activision обещает сделать музыкальное сопровождение не хуже, чем было в предыдущей части, хотя музыка эта будет принадлежать другой группе, но Bulmark. Какой именно – неизвестно, но ее уже нашли.

Хотя *Interstate'77* будет игрой самостоятельной, продающейся она будет под видом добавки (во всяком случае, по цене, что должно будет немало порадовать всех, кто не стал покупать *Interstate'76*). Оно и понятно: судя по картинкам, основная работа



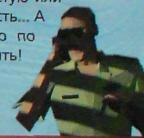
СКОРО

PC  
CD  
ROM

над прод-  
олжением  
велаась анимо-  
раторами и изоб-  
ретателями сюже-  
та, сама же игра оста-  
лась абсолютно такой же,  
какой и была. Что немногое  
обидно – хоть бы географичес-



ки место действия сменили, перенесли в какую-нибудь лесистую или заснеженную местность... А то сколько же можно по красным пескам ездить!



# TAKE NO PRISONERS™

Жанр: Аркада с элементами стратегии  
Издатель: Broderbund Software  
Выход: Осень 1997 года

**T**ake No Prisoners – это игра, разработкой которой занимается небезвестный Raven (создатели Heretic и Hexen). Несмотря на то, что Raven хорошо себя зарекомендовали на стезе 3D action от первого лица, *Take No Prisoners* будет чистой аркадной скроллинговой стрелялкой. Видимо, опыт с *Mageslayer* показался разработчикам удачным, и они решили продолжить действия на этом поприще.

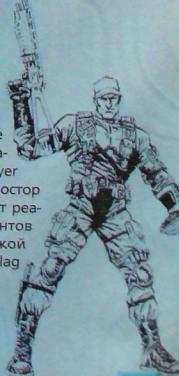
Итак, *Take No Prisoners* – это аркада с элементами стратегии. В игре вам предлагаются выступить в роли Слейда (Slade) – наем-

ника, сумевшего уцелеть после атомной войны. Действия разворачиваются в постядерном мире, где от гигантских мегаполисов остались лишь развалины, среди которых кишат полчища монстров и агрессивных мутантов. Цель игры, по-видимому, сводится к нахождению некого источника энергии, который находится где-то в недрах мегаполиса.

*Take No Prisoners* содержит 20 нелинейных этапов, реализовано два вида камер: одна «смотри» перпендикулярно вниз на главного героя, а вторая – под небольшим углом. Разработчики рекомендуют пользоваться обеими, так как первая удобна для охвата общей картины сражения, вторая – для ведения



боевых действий. Обещан широчайший ассортимент оружия (21 наименование), живности (в количестве 22 единиц) и специальных бонусов для Слейда (также 22 единицы). Вероятно, можно будет задействовать и некоторые средства передвижения (автомобили, броневики и т.п.). Широкие возможности представляются для multiplayer (здесь-то и будет простор для стратегии) – будет реализовано 6 вариантов многопользовательской игры (от capture the flag до strike force).



# Осеннний Порядок



Киеко  
и потерянная ночь



Куклы: Виртуальный  
дом моделей



Противостояние  
"Опаленный снег"



Вьюга в пустыне

DOKA



Ралли + X-Miles



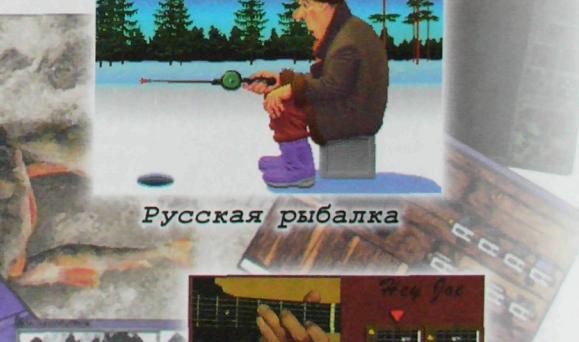
LM Professional



Русская рыбалка



Pinball

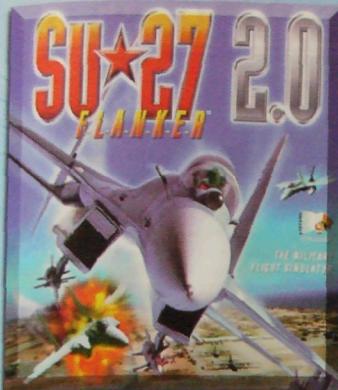


Гитарные хиты 1

т. 536-4020, 536-4652  
ф. 536-5887  
E-mail: [doka@doka.ru](mailto:doka@doka.ru)  
[WWW.DOKA.RU](http://WWW.DOKA.RU)

СКОРО

PC  
ROM



Жанр: Симулятор  
Издатель: Strategic Simulations  
Выход: Конец 1997 года

Интерес к самолетным симуляторам, несмотря на огромное количество игр этого жанра, вышедших за последние годы, ни на миг не ослабевает, и поэтому, едва закончив одну игру, разработчики тут же принимаются за вторую, обещая сделать ее гораздо лучше. Такова и исто-

рия симулятора Su-27 Flanker, вышедшего год назад и ставшего знаменательным событием на рынке компьютерных игр благодаря своей прекрасно реализованной реалистичности полетов. Разработчики, некоторые из которых, кстати, российские программисты, были быстро востребованы для создания второй части игры, которая уже скоро появится на прилавках.

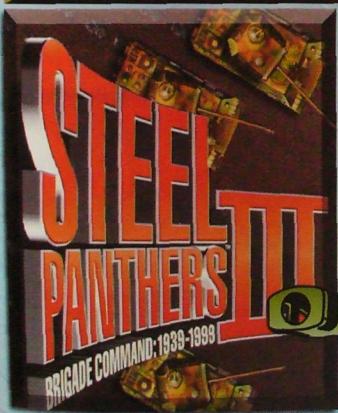
Главным отличием от первой части станет графика, которую тогда пришлось сделать нетекстуированной, чтобы не снизить общую производительность. Теперь же на-

вая технология MMX и обилие на рынке трехмерных акселераторов позволяет сделать графику на уровне самых высоких стандартов. Новый графический движок позволяет на разрешении

800\*600 точек добиваться 16-битной графики. Новая система вывода звуковых эффектов

также должна послужить созданию большей реалистичности полета. В новую игру также будут добавлены настоящие новые ландшаф-

ты, снятые с натуральных карт, и еще много всяческих приятных для любителей симуляторов сюрпризов.



Жанр: Wargame  
Издатель: Strategic Simulations  
Выход: В конце 1997 года

Пешаговая военная стратегия - очень популярный жанр в США, где серия Steel Panthers уже слишком давно не сходит с верхних строк хит-парадов. Игры этой серии стали настолько популярны из-за того, что в них были очень четко сбалансированы все аспекты сражений, модулировавшихся с наибольшей возможной реалистично-

стью. И вот теперь фирма SSI решила выпустить продолжение, фактически желая сделать деньги на той же идее, так как никаких серьезных эволюционных изменений в новой игре наблюдалось, скорее всего, не будет.

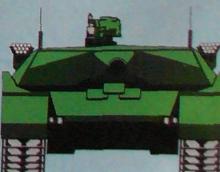
Среди же заявленных «доработок» - большие по размеру игровые карты, огромное количество сражений, в которых можно принять участие, в игре задействованы вообще чуть ли не все военные конфликты двадцатого века. Всего ожидается



шесть полноценных кампаний и больше 35 отдельных сценариев. Также будет введена возможность получать подкрепления во время сраже-



ний. А улучшенный генератор случайных сценариев поможет игроку не заскучать, когда все миссии будут уже пройдены. Все остальное - дань техническому прогрессу, SVGA графика с прекрасной анимацией, видеоролики и тому подобное. Игра явно на любителя, и если в детстве вам нравилось играть в солдатики, со Steel Panthers также не будет проблем.

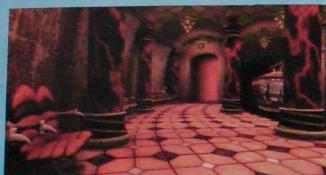


**СКОРО**

**PC  
ROM**



**В** основном, все игры в жанре Adventure/RPG ставят перед игроками очень важные и глобальные задачи, дают себя почувствовать «маленькими Наполеонами». Вам обычно приходится разрешать судьбы целых народов, государств и даже миров. *Zork*



## ZORK GRAND INQUISITOR

**Жанр:**

**Adventure/RPG**

**Издатель:**

**Activision**

**Выход:**

**Конец 1997 года**

*Grand Inquisitor* поддерживает эту традицию и предлагает вам (разумеется, смелым, умным, сильным и находчивым) навести порядок в Великой Подземной Империи.

История в этом королевстве сложилась так, что на данный момент оно лишено волшебства (какое же сказочное королевство сможет существовать без волшебства?), и его жители находятся под гнетом Великого Зорка. Чтобы помочь гибнущему королевству, придется вернуться в прошлое и вершить его судьбу там: найти три заколданных сокровища и вернуть их Инквизитору. Таков вкратце сюжет этой игры. Как обычно, во время путешествий игроков будут подстерегать всевозможные опасности и будет много приключений (само называ-

ние жанра обязывает!).  
*Zork Grand Inquisitor* будет использован новый метод перемещения между пройденными мирами. Что это будет – сказать трудно. Технология Z-vision, представленная в *Zork Nemesis*, будет доработана и значительно усовершенствована.

Так что нас в скором времени ждет игра с захватывающим сюжетом, оригинальным оформлением и хорошей графикой.



**К**ак известно, вторая часть *Need for Speed* не имеет лицензии авторитетного автомобильного журнала Road & Track. А вот *Grand Tour Racing* имеет. Будет ли она от этого лучше, сказать трудно, но во-обще-то до сих пор уважаемое издание позволяло помещать свой логотип только в очень хорошие игрушки.

Будет ли хороша игрушка от Activision, сказать трудно. С одной стороны, это будет типично приставочная гонка, то есть внимания в ней больше уделено аркадным элементам, нежели



реализму симуляции (что очень странно, учитывая логотип журнала). Естественно, гонки проходят на всевозможных скользких экзотических, столь же и бредовых трассах – например, в Москве, где загадочная дорога проводит нас мимо Кремля и, конечно, Gorky Park'a, после чего незадачливо

так выносит на военный аэродром, где ржавеют Ми-Ги. Список других трасс не менее настораживает: Гонконг, Швейцария, Египет, остров Пасхи (!) и Шотландия.

С другой стороны, по каждой из трасс можно будет проехать в пяти разных погодных и временных условиях: днем, ночью, в снег, в дождь и в шторм, что уже весьма интересно. Кроме того, хотя автомобили и не являются какими-то конкретными существующими машинами, тем не менее обещают сд-

## GRAND TOUR RACING 98

**Жанр:**

**Автоматика**

**Издатель:**

**Activision**

**Выход:**

**Конец 1997 года**



елать очень реалистичные модели управления и поведения на разных дорогах. Машины различаются типами – это багги, джипы, ражлийные и спортивные прототипы и гоночные

боди «Инди». Соответственно, на разных трассах лучше применять разные авто.  
Подождем. Может, Road & Track лишний раз докажет ценность своего логотипа.



# n\*

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



Система обеспечивает полный контроль за движением безналичных и наличных денег.

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



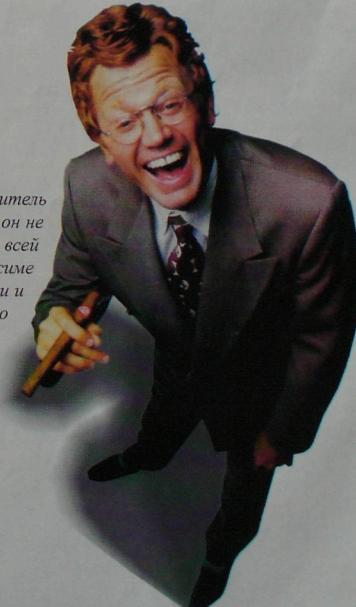
Кассовый аппарат отделен от системы учета, что позволяет сэкономить до \$5000 с каждого терминала.

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 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, удаленных 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.
- Возможность использования мобильной связи.
- При обмене данные шифруются.

## Optima IV

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

**СКОРО**



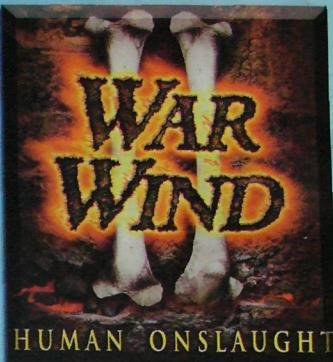
## K

огда появилась игра **WarWind**, игровой мир на некоторое время застыл в каком-то изумлении, даже в шоке. И это произошло совсем не от созвучности названия игры другому популярному продукту того же жанра, а было спровоцировано тем, что игра эта, будущи просто неповторимой по своей оригинальности, по своему необычайному сюжету, была также неподобрана, но уже с другой точки зрения – по аляповатости интерфейса, качеству графики и несозимеримой ни с чем трудности прохождения. Прекрасный пример того, до какой степени может довести прекраснейшую идею дизайнеров безответственный разработчик. В **WarWind** было представлено четыре различных расы, которые действительно в корне отличались друг от друга, поэтому играть за каждую из них означало практически играть в совершенно другую игру. Очень мощный сюжет, основан-

ный на всяческих фэнтезийных аспектах – все говорило о том, что игра станет хитом, однако этого не произошло – этого не дала сделать уродливая графика, убогий звук и жуткое торможение игры при любой конфигурации компьютера (люди пробовали играть даже на P-Pro со 128 Mb оперативной памяти – не помогало). Хита не состоялось.

Однако теперь, поняв все ошибки, допущенные в первой версии, нам предлагается новый вариант, уже совсем не тормозящий, с качественной графикой и звуком, да еще и с новым сюжетом и целой новой расой – людской. Эта раса привнесет в совсем фэнтезийный мир игры человеческие технологии, тан-

ки, вертолеты и прочую боевую технику, причем по силе, ввиду полной тупости и отсутствия магии, люди будут равны всем остальным расам. Будем надеяться, что все обещания разработчики сдержат, потому что иначе мы лишимся очень неплохой игры. Из добавленных возможностей интересны также специальные качества различных юнитов, позволяющие им плывать, лétat, пробираться под землей и быть невидимками, а также и специальные лидеры – юниты с резко увеличенными возможностями, однако критически важные для исхода



**HUMAN ONSLAUGHT**

**Жанр:** Стратегия в реальном времени

**Издатель:** Strategic Simulations

**Выход:** Конец 1997 года

каждого уровня. Четыре полноценных кампании с более чем 50 миссиями плюс дополнительные уровни для многопользовательской игры будут вполне достаточны, чтобы получить от продолжения **WarWind** максимум удовольствия. Остается только ждать и надеяться, что игра на не подведет.



**Н**аверное, не существует вида спортивных соревнований, на которые не обратила бы свое внимание компания Electronic Arts. Из под ее пера вышли спортивные симуляторы футбола, хоккея, волейбола и баскетбола. Казалось бы, можно остановиться и безбедно жить на доходах от продажи уже созданных продуктов. Но нет, Electronic Arts поставила перед собой немного наполеоновскую задачу – ежегодно выпускать новые версии спортивных игр. И с этой задачей она успешно справляется. Еще свежа в памяти версия футбольного

симулятора **FIFA'96**, в этом году поклонники компьютерного футбола устраивают матчи в **FIFA'97**, а на бывший год их ждет **FIFA'98**. Год от года в игре появляются новые спортивные команды, улучшается



## FIFA '98

**Жанр:** Спортивный симулятор

**Издатель:** Electronic Arts

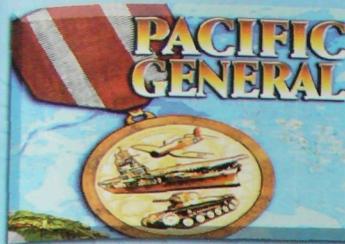
**Выход:** Конец 1997 года



качество графики и AI (искусственный интеллект). Не следует думать, что серия симуляторов **FIFA** – это игры, в которых важна лишь скорость бега. Компьютер в **FIFA'99** станет настолько сообразительным, что в нужный момент сможет «тянуть» время, устраивать положения вне игры и даже нарушать правила, чтобы успеть перегруппировать спортсменов на экране. Итак, **FIFA'98** – это доброно сделанный спортивный симулятор, который не может не понравиться.



**СКОРО**



**PC  
ROM**



Модер-  
му или  
по сети, а  
замечательные  
видеоролики по-  
могут почувствовать  
себя настоящим морским  
волком. Помимо действий на  
море, игроку разрешено коман-

**Жанр:** Wargame  
**Издатель:** Strategic Simulations  
**Выход:** Конец 1997 года

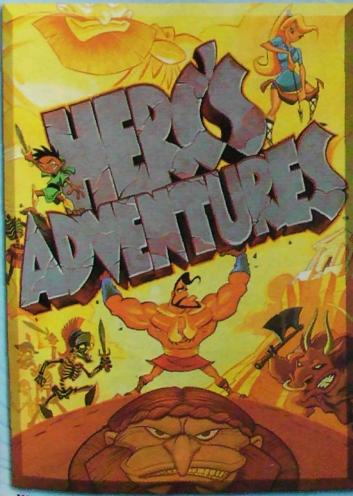
Что-то потянуло фирм-производителей военных пошаговых стратегий на ремейки. Вот и довольно популярная серия Panzer General скоро обогатится своим морским собратом, ориентированным, как многие уже наверняка догадались, на глобальные морские сражения. Период, который выбран создателями игры для реализации этих морских сражений, очень любим и почитаем каждым любителем жанра. Когда же еще были такие замечательные «морские драки», как не во время Второй Мировой? Действительно, в игре предлагается неминуемо покомандовать японскими или американскими морскими силами и, конечно, победить, разумно распоряжаясь своими

ресурсами.

Ничего кардинально нового, мы, конечно, не увидим, но зато в распоряжение даны новые корабли в придану ко всей старой технике от Panzer General, будет реализована поддержка многопользовательской игры по



давать и наземными подразделениями, что дает полную свободу фантазии и военному стратегическому гению. Все это сопровождается хорошей графикой высокого разрешения и трехмерными саундтреками, использующими технологию QSound.



**Жанр:** Приключения  
**Издатель:** Lucas Arts  
**Выход:** Конец 1997 года

Игра Herc's Adventures объединяет в себе сразу два жанра – приключение и аркада. В начале игры можно выбрать одного из персонажей. Это может быть Геркулес, Язон и бог Зевс. В каждом из трех случаев игра происходит по-раз-



ному. Геркулесу надо совершить свои подвиги. Язону – раздобыть золотое руно, а Зевсу – укресть Peresphone у бога зла. Но наверное, нет смысла пересказывать сюжет этой игры, так как он и так хорошо известен. Достаточно взять в руки любую книгу с изложением греческих мифов и познакомиться со всеми персонажами – главными героями и противостоящими им противниками. Каждая сцена Herc's Ad-



entures сопровождается изрядной порцией юмора. Немного огорчает то, что разработчики решили не использовать трехмерное графическое ядро и ограничились двумерными ландшафтами. Впрочем, прекрасная мультишанская графика со множеством приключений, выполненных в диснеевском стиле, делает игру очень занимательной. Кроме того, она совершенно не требовательна к ресурсам компьютера. Итак,

Herc's Adventures – это игра для тех, кому нравятся аркадные игры.



**СКОРО**

**PC  
CD  
ROM**



Знаменитая игрушка, столь популярная у фанатов жанра RPG, одновременно послужившая их отделением от основной массы компьютерных игроков (которая к M&M относилась обычно очень холодно), ждет своего продолжения. При этом продолжение это обещает быть интересным всем и не только



Судя по всему, Origin надоело тратить миллионы долларов на киношные дополнения своих звездных стрелялок, и потому новая часть *Wing Commander* разрабатывается без участия человека, создавшего всю сагу о войне с кошкообразными Килрасами – без Криса Роберта. Теперь «Командир Крыла» больше ориентирован на саму игру, а не на развитие сюжета, и будет предлагать большее количество более сложных миссий, а равно и новых космических врагов.

Об этих последних толком пока ничего не известно, кроме того, что они строят свои корабли по органическому принципу, что позволяет делить их на мелкие истребители и снова собирать в



благодаря большому успеху *Heroes of Might & Magic*. Дело в том, что в новой части есть довольно большое количество всевозможных приятных для публики новшеств.

Например, теперь **M&M** представляет полностью трехмерный движок, где можно смотреть во все стороны и бродить по местности «из первых глаз». Таким же образом вам предстоит даже карабкаться по стенам. Сюжет игры теперь не разбит на «главы», как это было раньше, а представляет собой единую, но не имеющую четких рамок, историю, развитие которой ложится



большие космические крепости. Главный герой у игры новый – кадет, которому предстоит с самого начала искать себе былую популярность Блэйра (героя предыдущих частей). В *Prophecy* встроен новый графический движок, значительно более быстрый, чем предыдущий.

Во что превратится *Wing Commander* без того, за что он до сих пор держался – то есть без сюжета – сказать трудно. Может, его ждет успех, но скорее это будет просто очередная глупая стрелялка из космических бластеров,

на которую если кто и разорится, то только из уважения к знамени-

# Might and Magic VI

## The Mandate of Heaven

Жанр: RPG

Издатель: 3DO

Выход: Конец 1997 года

на плечи игрока, который будет управлять походами по фэнтези-землям четырех персонажей, чьи способности, опять же, выびраются и устанавливаются в начале игры.

**M&M 6** делается теми же людьми, что и первые пять частей, и продолжает их историю. Завязкой очередной части служат некоторые проблемы с правлением у Принца Николая Железного Кулака, который понемногу теряет контроль над своими землями в связи с постоянными наводнениями, землетрясениями и тому подобными напастями. Вам предстоит выяснить, кто за всем этим стоит и навести порядок – или погибнуть.



# WING COMMANDER PROPHECY

Жанр: Космическая стрелялка

Издатель: Origin

Выход: Декабрь 1997 года

никому названию. Хотя Origin уже планирует сделать трилогию про этих самых органических врагов. Что ж, посмотрим, что из всей этой затеи получится.





[http://www.gameland.ru/private/us\\_mag](http://www.gameland.ru/private/us_mag)

Меня зовут Игорь. Я занимаюсь поставками иностранных журналов на игровую тематику в московские магазины.

Все любители компьютерных и видео- игр читают популярные российские игровые журналы. Но для того, чтобы получить полную информацию обо всех событиях, происходящих в индустрии электронных развлечений, нужно периодически пролистывать американскую и европейскую прессу. Next Generation, PC Gamer, CGW, Strategy Plus, Play и многие, многие другие журналы, книги, хант-буки доступны теперь российским читателям. Однако найти необходимое издание, где, к примеру, опубликовано прохождение конкретной игры, совсем непросто.

Поэтому я открыл свою страничку на популярном в игровом мире Web-сервере [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru) в разделе «Частный сектор». Зашедшие на нее смогут быстрее сориентироваться в огромном разнообразии продаваемых журналов, узнать цену и адрес магазина, где можно их приобрести в данный момент. Вообще, возможность открыть свою страницу на этом известном сервере позволяет любителям игр поделиться своими секретами со всем миром, найти единомышленников, а возможно и друзей. Это здорово!

Теперь, все желающие могут открыть свою Web-страничку на популярном среди любителей компьютерных игр сервере. Это позволит Вам проинформировать всю игровую общественность о Вашем существовании и завести новые знакомства. Подробности читайте <http://www.gameland.ru/private>.



# СЕКРЕТЫ

## МБК:

Коды для всех усовершенствованных версий игры (могут быть использованы на уровне только однажды)  
**486OK:** позволяет машинам с 486-м процессором проигрывать игры

**HOLOKURTISFUN:**

пугало

**INEEDABIGGUN:**

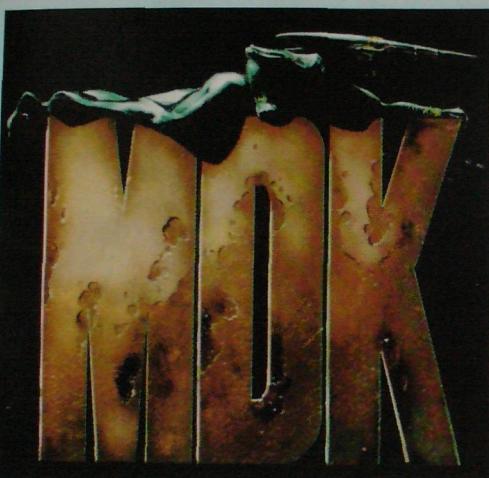
gattling gun

**NASTYSHOTTHANKS:**

самонаводящаяся граната

**TORNADOAWAY:**

twister



## Коды для обычной американской версии игры

**486WILLBESLOW:** позволяет машинам с 486-м процессором проигрывать игру

и пополняет здоровье

**MAKEMEFULL:**

здоровье

**MASTERBLASTER:** gattling

**TWISTANDSHOUT:** самонаводящаяся граната

## Коды для обычной европейской версии игры

**486OKBYUME:** позволяет машинам с 486-м процессором проигрывать игру

и пополняет здоровье

**HEALME:**

здоровье

**HOLOKURTISFUN:**

пугало

**INEEDABIGGUN:**

gattling

**TORNADOAWAY:**

twister

## Powerslave

**LOBOCOP:** все оружие

**LOBODIETY:** режим god

**LOBOLITE:** убирает спецэффекты

**LOBOPICK:** все ключи

**LOBOSPHERE:** вся карта

**LOBOSWAG:** все предметы

**LOBOXY:** показывает ваши координаты

**HOLLY:** появляется командная строка для ввода следующих кодов

**CREATURE# :** помещает одного из монстров на ваше место

## Номера монстров:

0: anubis

1: spider



2:	mummy
3:	piranha
4:	basset
5:	magnetis
6:	am nit
7:	set
8:	kilmatikhan
9:	alien worker
10:	alien worker
11:	omen wasp

**DOORS:** открывает все двери, нажимает на все кнопки

**LEVEL # :** переход на уровень #

## CyberGladiators

вверх, вниз, вверх, вниз, вверх, вниз, влево, вправо, влево (W, S, W, S, W, S, A, D, A на клавиатуре): бесконечные продолжения

вверх, вниз, PK+SK (W, D, J+L на клавиатуре): режим disco

вверх + влево, вверх, вниз, вниз + вправо, W+A, W, S, S+D by keyboard: режим без рук

**Дополнительные герои:**  
выберите «Master Pain» и нажмите SK, PP, PK (L, I, J на клавиатуре), чтобы играть за Carnigore выберите «Psycolopps» и нажмите PK, PP, SK, PP (J, I, L, I на клавиатуре) чтобы играть за Schrapp

## Deadlock

**Ctrl+F1:** включить ввод кодов

**GHOST:** завершает выбранный проект

**FRODO:** увеличивает население

**MAKE IT SO:** 5,000 кредитов и 100 любого ресурса во всех колониях

**TOUCHE:** все видеозаставки

## Destruction Derby 2:

Чтобы получить доступ ко всем семи трассам и четырем ареным без побед в гонках, проделайте следующее:  
 Выберите «begin a racing season». Введите MACSrPOO в качестве своего имени. Выберите «end»

Теперь выйдите из режима **season** и войдите в режим тренировки. Теперь вы можете выбрать любую трассу

## Die Hard Trilogy:

Нажмите **ESC**, зажмите кнопки **R** и **2** и вводите следующие коды. Удачно введенный код вернет вас в игру.

### Die Hard 1

**Вправо, вверх, вниз, E:** невидимость

**Вправо, E, вниз, O:** 50 гранат и 50 бомб

**Вправо, вверх, вниз, вниз, E, Вправо:** оружие

### Die Hard 2

Вправо, вверх, вниз, E: оружие  
 Вправо, E, влево, O, A, вниз, E: ракеты и гранаты  
 Die Hard 3  
 Влево, O, вверх, вниз, E, Вправо: бесконечные жизни

### Gex

#### Коды уровней

SVZFKHGP: cemetery 1.  
 BXRFYHGP: cemetery 2.



KXVKRHKP: jungle isle 1.  
 SVKLPHKP: jungle isle 2.  
 CVBLPHKP: jungle isle 3.  
 ZVTCYHGP: new toonland 1.  
 CVHCSHKP: new toonland 2.  
 RVTCSHGP: new toonland 3.  
 CVBLPHKP: new toonland 4.  
 YTCHRHPK: kung fuville 1.  
 ZTDHPRHKP: kung fuville 2.  
 DXVGRHKP: kung fuville 3.  
 GYVYRHKP: rezopolis 1.

### Independence Day:

Введите следующие коды в качестве вашего имени в главном меню. Вернитесь затем в главное меню и нажмите **CTRL-**



RIGHT SHIFT-8 чтобы коды заработали.  
 BRENDAN QR: все коды работают  
 DAB DAB: то же самое  
 DOOFUS: то же самое FOX ROX: выбор уровня  
 GO POSTAL: все оружие, быстрая перезарядка и быстроеничтожение  
 GODZILLA: гражданские объекты и ваши напарникиничтожаются  
 GREG FM: включает все коды



KIWI: включает все коды  
 KYRA NR: включает все коды  
 MR HAPPY: выбор самолета  
 RADARMY: включает все коды  
 ROSA DUONG: включает все коды  
 SCOTTYWAR: включает все коды

### Perfect Weapon

Коды уровней. Вводятся в окне паролей.

DESERT: ADDDCACC  
 FOREST: ACBABBCC  
 GARDEN: ADDCAADC  
 ICE: DBDBBABA



### PROTEUS:

DDBDBBCA

Введите во время игры **gmgodm** и, если все получится, вы станете невидимым.

### Theme Hospital

#### Пропуск уровня.

Начните игру с параметром **-Lx**, где **x** это номер уровня, куда вы хотите попасть. Следующие коды вводятся при помощи факса. Нажмите зеленую кнопку, чтобы они заработали.

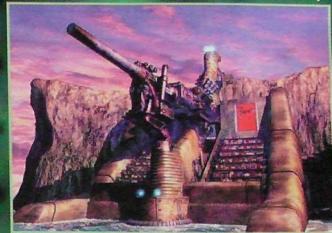
**7287:** После успешного завершения уровня вас выбросит на секретный подуровень

**24328:** позволяет использовать нижеприведенные коды во время игры:

**CTRL-C:** завершает все разработки.  
**F11:** неудачно заканчивает игру  
**F12:** удачно заканчивает игру.  
**SHIFT-C:** 10000 \$



**Ж**анр японской ролевой игры всегда был своеобразной «элитой» приставочных игр, а серия *Final Fantasy* несомненно являлась самой совершенной серией. Начав свою жизнь еще на 8-битной Nintendo, перейдя затем на 16-битную Super Nintendo, эти игры всегда отличались своим неподражаемым уровнем качества. От самой лучшей для своего времени графики до самой интересной му-



зыки и продуманного, причем довольно серьезного сюжета – все говорило о красоте этих игр. Несмотря на все это, особой популярности за пределами своей родины они не съскали, но теперь, кажется, времена меняются. Square поменяла своего старого партнера Nintendo на нового лидера игрового мира, Sony, и их новое творение нашло свое место на 32-битной приставке PlayStation, графические возможности которой,



Борис РОМАНОВ

SONY  
PlayStation  
ИГРЫ

# FINAL FANTASY VII

наряду с высоким качеством самой игры Final Fantasy 7, привлекли к ней небывалый интерес. И даже в России, традиционно очень скептически относящейся к играм в этом стиле, японская версия игры, причем на непонятных нам иероглифах, привлекла огромный интерес со стороны игроков. Хотите – верьте, хотите – нет, но мы в редакции Страны



Игр сами были приятно удивлены количеством писем, присыпаемых нам ее поклонниками. И похоже, с выходом FF7 на английском языке, этот жанр в общем и конкретно серия Final Fantasy наконец-то обретут популярность, которую заслуживают.

Первое впечатление от этой игры – более чем положительное. С самого начала FF7 настолько поражает своей грандиозностью, что порой кажется, что лучше ее ничего в мире нет. Впервые RPG полно-

стью вырвалась из своего рисованного прошлого в наше полигонное настоящее. И хотя, как и в другом PlayStation'овском хите, Resident Evil, полигонные герои гуляют не в настоящем 3D, а по заранее созданным на суперкомпьютерах Silicon Graphics пейзажам, все выглядит на экране прекрасно. Несомненно, от такой перспективы, с постоянно меняющимися углами зрения, управлять героями

Жанр:	RPG
Издатель:	Sony
Разработчик:	Square
Число игроков:	1
Платформа:	Sony PlayStation

становится сложней, но это не Crash Bandicoot, а скорее интерактивный роман. Но самым захватывающим моментом игры являются совсем не те 30 минут живого видео (это почти целый диск), которые раскрывают перед нами весь сюжет, и не прогулки по обширному миру игры, заполненному мини-играми, головоломками и прекрасными детализированными пейзажами, а потрясающие своим качеством битвы. В играх этого жанра этот аспект особо важен, так как именно в битвах и приходится участвовать основную часть любой приставочной RPG. И здесь создатели игры не поспускались ни на спецэффекты, ни на богатую фантазию. И именно в них наглядно видно, насколько трехмерная графика способна переменить

наше отношение к RPG. В общем, не особенно браваясь в подробности, сегодня Final Fantasy 7 можно смело назвать новым стандартом в жанре ролевых игр и настоящим подарком всем без исключения игрокам.

Но не все так гладко в королевстве FF. Когда мы впервые посвятили наших читателей в планы Square выпустить FF7 на новой для них приставке, мы задали себе вопрос: а

сможет ли эта компания справиться с такой задачей в такой короткий срок? Как выяснилось сегодня – не совсем. После прекрасной первой части игры, честно говоря, вторая ее часть немного расстраивает своей незаконченностью. В истории появляются дыры, а концовка и вовсе наводит на мысль, что ее сделали в последний момент. Это можно было бы спокойно простить любой друго-

й компании, но не Square. И это при всем при том, что по своей сути Final Fantasy 7 действительно мало чем отличается от своей предшественницы. Конечно, в игре появилось больше разнообразия, но заменив в своем воображении полигональные персонажи рисованными, можно легко представить эту игру и на 16-битной приставке. И если кто помнит Super Mario RPG для SNES, тот с этим согласиться. Но

для первого раза на это можно легко закрыть глаза. Ведь только с опытом работы с трехмерными играми, которого у этого разработчика пока очень мало, приходит настоящее понимание того, как должны играть, а не только выглядеть игры будущего. А так FF7 пока стоит одной ногой в прошлом, основывая свой успех не на революционном, хотя и зарекомендовавшем уже себя игровом процессе, а лишь на потрясающей графике.

Но не станем судить так строго на настоящее произведение искусства, пусть и не меняющее своим появлением кардиально мир приставочных RPG. Трудно сказать, действительно ли можно назвать это произведение лучшей ролевой игрой в мире, но на современных приставках ей нет равных. И несмотря ни на что, Final Fantasy 7 можно уже сегодня занести в историю видеоигр, так как именно она теперь станет первой игрой, на которую все ее последователи и будут равняться.



**+** Отличная графика, хорошая музыка и сюжет  
Кроме графической стороны FF за 10 лет не претерпела никаких серьезных изменений  
**10**  
Новый стандарт ролевых игр на приставках



**A**мериканцы любят технику, особенно тяжелую и большую. Говорят, что многие из них мечтают о танке. Вероятно, при мысли об этом огромном огнедышащем звере чувствительные сердца янки трепещут и содрогаются в восторге. Но даже в Америке обзавестись настоящим танком — проблема. Чтобы ее хоть отчасти решить, добрые дяди изобретают симуляторы. Но



просто так гонять на танке по калифорнийским просторам неинтересно — надо еще придумать плохих дядек. Так рождаются произведения типа WarHawk-ов и в частности *Steel Reign*. Сегодня ST приехал на заснеженные просторы России. Надо встречать!

Перед тем как наводить страх и ужас на злых дядек, надо выбрать то, чем этот ужас будет нагоняться. Можно выбрать один из 6 танков будущего, различных по скорости, броневым показателям и вооружению. Поскольку наши железные кони — кони будущего, то гонять они будут быстро и ловко. На лошадях можно



# STEEL REIGN

**Жанр:** Симулятор/стреляка  
**Издатель:** SCEA  
**Разработчик:** Sony Developer  
**Число игроков:** 1-2



направляясь на север, мы крушим все на западе. Создатели игры сами заявляют, что разрушение и уничтожение являются одной из приятных особенностей игры. Так что лишний раз подтверждается мнение, что янки обожают разносить все на клочки.

ST обещает нам дождь из последних моделей вертолетов и самолетов, жаркую погоду от огня горящих вражеских объектов и высокую влажность от пролитых супостатами слез и от бензина, смешанного с кровью. Такие вот прогнозы.

Что касается графической стороны изучаемого объекта, то эта самая сторона замечательна, быстра и красива. А взрывы, взрывы-то какие!!! Зрительные нервы в восторге!

По замыслу добродушных создателей ST, игра поделена на миссии, каждая из которых имеет свою основную цель. Без ее выполнения перейти на следующий уровень невозможно. Но попутно можно крошить все на данном этапе, пользуясь познаниями «Сахару в каждый уголок планеты!» Так что игрушка обещает быть поистине захватывающей. По крайней мере, для тех, кто хочет ездить на чем-нибудь тяжелом и много-много стрелять. Для таких танк — не роскошь, а средство передвижения!



будет повесить много-много пулеметов/гранатометов/лазеров и прочих орудий уничтожения. Ура, теперь супостаты узнают, почем фунт лиха обходится рядовому американцу!

Похоже, что игра ставит своей благородной целью увеличить количество металлома в мире как минимум на порядок. Хорошо еще, что мир этот воображаемый! Когда вооруженный до краешка гусениц монстр вырывает на бескрайние пространства Калифорнии, то всем становится ясно, что разрушения грозят глобальные. Особенно конкретно в этом убеждаешься после выяснения того факта, что движения танковой башни независимы от движения основного корпуса машины. Это значит, что,

**8**  
  
 Много стрельбы, разрушений, огня и прочих интересных вещей  
 Очередная бездумная стрелялка  
 Всегда интересно посмотреть на дождь из A-10

Дмитрий РЕЗНИКОВ

# RUNABOUT

**И**грушка, известная в Японии под названием Runabout, представляет собой зверский автосимулятор, который вообще-то трудно с чем-либо сравнить. Представьте себе помесь Destruction Derby, Screamer и Die Hard Trilogy... и получите примерное о ней представление. Но для американского рынка это название не подошло, и большинство игроков познакомятся с ней под именем Felony 11-79.

Основная задача в игре весьма проста и понятна: за определенный, но очень долгий срок добраться из точки А в точку Б. Казалось бы, не слишком шикарная завязка? Но точки эти находятся на достаточно большом расстоянии друг от друга и между ними бывают разные препятствия. Притом препятствия зачастую делают нормальный проезд из одной точки в другую просто невозможным. И тут на помощь приходит кровожадная фантазия игрока.

Если на шоссе пробка – можно попробовать дернуть по пешеходной улице, давя всех подряд. Иногда полезно проскочить на со-



седную улицу через фоне какого-нибудь отеля. Про такие мелочи, как езда по тротуарам со снесением уличных кафе, знаков, людей и всех прочих «препятствий», я уже не говорю. Люди с маниакальной страстью к разрушению оттянутся в Felony 11-79 по полной программе, даже больше, чем во всяких там Carmageddon'ах, потому что здесь не нужно пользоваться пушками или броней на боках машины. Вы находитесь за рулем вполне нормального автомобиля и вполне normally давите на педаль и крушите витрины бампером, а вовсе не из пулевета.

На выбор водителей-садистов предоставляется автопарк в количестве 22 моделей различного автооборудования. Большинство



**Жанр:** Гонки  
**Издатель:** Ascii  
**Разработчик:** Climax  
**Число игроков:** 1  
**Платформа:** Sony PlayStation



из них различаются только внешним видом, однако все машины делятся на определенные классы, каждый из которых обладает некоторыми особенностями, полезными в одних ситуациях и вредными в других. Например, легкие городские семейные авто хорошоправляются с пробками и обладают высокой маневренностью, но не всегда способны проехать сквозь гостиничный ресепшн (да и ломаются быстро – уже после трех-четырех разбитых витрин). Быстрые спортивные авто совершают головокружительные скоростные



маневры, способны перепрыгивать некоторые препятствия, но с трудом пробираются по траве и пересеченной местности. Самая замечательная из точки зрения разрушительной силы машина – это набитый народом автобус, который без труда не только пробивает кирпичные стены, но и сносит фонарные столбы, однако если на таком застрять в пробке, то можно не сомневаться – это надолго.

Количеством машин авторы пытались компенсировать совсем малое количество трасс (их всего три). Они, конечно, достаточно продолжительны и довольно специфичны (а равно и меняются от гонки к гонке – например, на японской трассе пробки постоянно возникают в разных местах), но все же едва ли, даже с большим количеством транспортных средств, этого достаточно. Тем не менее, японский народ вовсю и с удоволь-



ствием играет, а европейский и американский – ждет своих версий.

А между тем вообще все это очень грустно. Чем тупой и кровавой игрушка, тем она популярнее. Теперь считается, что наехать грузовиком на пешехода – «весело», причем уровень «веселья» прямо пропорционален количеству крови и кишок, разлетающихся по округе. Это было нормально, когда подобных творений было мало, но когда практически все новые игры для видеоприставки



делаются в таком стиле – становится немножко страшно за подрастающее поколение, которое не всегда относится к подобным шуткам с известной долей ехидного юмора.

Динамичная и достаточно необычная гонялка на машинах

Игра слишком короткая

Достойный внимания продукт, не без своих проблем

8

SONY  
PlayStation



Иван НАПРЕЕНКО

# 三國無双 DYNASTY WARRIORS

**В** ходе размышлений над сутью современного игрового мира я однажды решил, что игры можно разделить на 3 группы: группа номер один – все возможный отстой и разнообразные отбросы огромного виртуального пространства, группа номер два – то, что никогда не станет шедевром в своем жанре, колос-

**Жанр:** 3D-fighting  
**Издатель:** Koei  
**Разработчик:** Omega Force  
**Число игроков:** 1-2  
**Платформа:** Sony PlayStation



сальная масса проходных и не очень проходных игр, и, наконец, группа три – элитарная верхушка игровой планеты, сливки и квинтэссенция, те, что движут виртуальный поезд вперед и вдаль, на штурм заоблачных высот!!!

Но в течение дальнейших философствований я быстро вспомнил, что не все на этом свете можно разложить по удобным полочкам. Вот, к примеру, новая игра **Dynasty Warriors** от Koei явно не собирается влезать в мои ловко сооруженные ворота оценок. Она крепко заняла позицию между третьей и второй группами и

сходит не желает. Но я напрягся и с натяжкой заявляю (дабы не разрушать собственную систему): **Dynasty Warriors** творят свои кровавые разборки на территориях третьей группы! Вот так вот, с натяжкой.

Итак, **DW** – это новый файтинг, красивый и динамичный. Данное произведение создано с особым упором на реализм игрового процесса, на отработку вооружения каждого персонажа. Индивидуальность игроков определяется не только внешностью, но и спецификой средств ведения боя. Погоряйтесь с 20 ударными комбинациями Soul Blade или Toshinden 3. Я сомневаюсь, что даже если бы вам удалось провернуть этот кошмар в жизни, то ваш противник вряд ли мог бы сказать «мама». Но ведь говорит, существует, и не то еще делает!

**DW** положила этому конец. Комбы теперь содержат не более 3 ударов. Но не спешите расстраиваться: игра приобрела больше, чем потеряла. Ныне **DW** проявляет высокую степень приближенности к жизни, за исключением, пожалуй, высоковатых прыжков.

Не стало ударов ногами и прочими частями тела, в ходу теперь нунчаки, копья, ме-



чи, волшебные палицы и прочее. В связи с особой опасностью, связанной с ударом, скажем, топором, растет важность защиты игрока, которая делится на простой блок и парирование.

Последнее требует определенных навыков от игрока – это ведь мастерство перенаправить удар, лишить врага защиты и ловко отсечь ему голову! Парирование удара вносит несомненно новый оттенок в игру. А! Стал умнее и хитрее. Еще бы! Кому нынче хочется лишиться головы?

Конечно же, в драках ценятся динамика – ведь игра должна быть полна действий, живого движения. И Koei сказала: «Само собой!». Движения камеры драматичны и быстры. Графическая сторона игры похожа на Tekken 2. Жаль, нет анимации заднего плана. Зато персонажи радуют разнообразием движений.

Кстати, сама завязка игры построена на романе о трех королевствах, который в свою очередь создан на основе реальных событий, историй о реальных людях. Тот, кто не верит в занимательность истории, может сам принять участие в этом полуисторическом мордобое. **DW** – не обыкновенная интерактивная драка, не просто файтинг, а «умный» файтинг.



**+** Отличная реализация замысла с упором на реализм и динамику  
**-** Анимационные недостатки, некоторым не понравятся отсутствие комб  
**=** Деритесь, господа, деритесь!



Иван НАПРЕЕНКО

**T**ime Crisis – новый интересный опус от Namco. На рынке игр немало посредственных игрушек. Time Crisis не должен потеряться в их сером потоке. Мы не дадим.

Кажется, разработчикам удалось открыть второе дыхание в стиле «Kill'em All!». TC – стрелялка от первого лица, отличающаяся некоторыми интересными особенностями. К одной из них, несомненно оживляющей игру и придающей ей дополнительный реализм, относится возможность пригибаться за препятствиями для укрытия от неприятельского огня и для перезарядки оружия. Но



игрок не может просидеть в импровизированном убежище долго, так как таймер терпит его в дальний путь. Время – very ценная, с ним у нас кризис. Не случайно Time Crisis переводится как «Кризис Времени».

Игра создана под новую замечательную разработку Namco – световой пистолет GunCon. Это штука, обладающая обалденным дизайном и пугающей точностью попадания вплоть до пикселей. Световой пистолет не теряет точности на расстоянии! Это приобретает огромную ценность на этапах, изобилиующих врагами.

У TC прекрасное полигонное графичес-



# TIME CRISIS

**Жанр:** 3D-стрелялка с пистолетом  
**Издатель:** Namco  
**Разработчик:** Namco  
**Число игроков:** 1  
**Платформа:** Sony PlayStation



кое исполнение, что, к счастью, мало-помалу становится стандартом на PlayStation. Всего в игре двенадцать уровней (по четыре в трех эпизодах), и все они выполнены с отличными интерьерами, радующими своим разнообразием.

Если вам 12 уровней показается мало, то я рад упомянуть, что у игры нелинейная траектория движений и множественные окончания эпизодов, что увеличивает протяженность игрового процесса чуть ли не в два раза.

Стот сказать о врагах – ненавистных супостатах. Они неумны (что, впрочем, не удивляет, хотя не является необходимостью) и пытаются брать неимоверным упорством, количеством и желанием накрыть широкой грудью побольше амбразур. Но для нашего рассмотрения важны разнообразие и красота неприятелей. А их много! Встречаются стандартные роботы, снайперы, пулеметчики, базуки, некие акроба-

ты-убийцы, вертолеты, гибриды танка и краба(!) и еще всяческие нехорошие существа. Разумеется, когда на вас нападают эти штук пять противников без такого умственного оружия, как GunCon, не обойтись приятелю желания. Но я еще не упомянул, кем на этот раз

будут эксплуатироваться ваши уже закаленная как сталь реакция и ваши мозолистые пальцы. Секретный агент Richard Miller

не готов выполнить самые фантастические задания. Разумеется (а как же еще?), он нуждается только в вашей помощи. Ему предстоит совер-

шить три (то количество эпизодов) задания. Первое, самое тривиальное, – спасение из рук террористов дочери иностранного президента. Второе – поход на склад оружия. Третье – узнайте сами... Игра стоит того, чтобы вы приложили усилия для ее прохождения.



**Использование GunCon'a, хорошее исполнение задумки**

**Отсутствует режим игры вдвое**

**Игра, достойная пристального внимания**

9



Сергей ОВЧИННИКОВ

**Golden Eye**

**Н**а N64 давно уже не появлялось приличных игрушек, и практически все последние релизы оказались более чем посредственными. Период ожидания чего-то действительно стоящего был настолько долгим, что некоторые начали уже поговаривать о скором крахе платформы. Однако все оказалось не так уж и страшно, и то, что Nintendo вновь на коне, очень хорошо демонстрирует новая игра от Rare (подарившей уже нам Blast Corps) теперь уже на тему «шпионства» и стрельбы.

Товарищ Джеймс Бонд уже не раз спасал человечество от самых плохих его представителей. Похоже, что теперь ему предстоит сделать уже в компьютерной игре. Причем в какой! Новое творение гениев графики и игровойности из Rare просто поражает своей масштабностью, а также готовностью разработчиков перевернуть современные представления о 3D-action, сформированные у всех туповатым, но добротным Doom.

**Жанр:** 3D-action  
**Издатель:** Nintendo  
**Разработчик:** Rare  
**Число игроков:** 1-4  
**Платформа:** Nintendo 64

динить оптический прицел, причем настолько хороший, что становится возможно даже приближать и удалять объекты (на манер MDK).

Графически игра выполнена безупречно, впрочем, ничего другого мы и не ждали от Rare, одного из ведущих разработчиков игр для N64. Графика очень быстрая и качественная, эффекта тумана практически не наблюдается, о торможении даже и говорить не приходится.

Спецификов целое море, они используют практически все графические «навороты» приставки, особенно воодушевляет возможностью делать дырки в стенах, стреляя в них из разного оружия.

Еще одна необычная возможность – это вариант многопользовательской игры друг с другом на одной приставке с четырьмя джойстиками, как в StarFox64. Поверьте, интерес таких поединков значительно выше среднего. Игра удалась, и думаю, что ее покупку не стоит откладывать. Подобные игрушки создаются нечасто, даже на Nintendo.



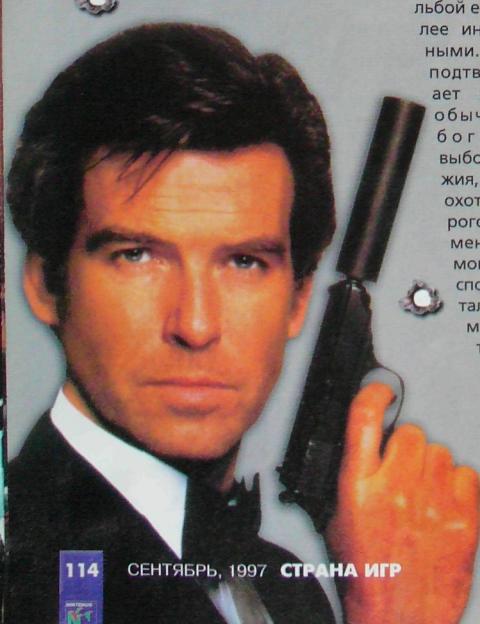
Новая игра совсем не похожа на других представителей жанра, так как в ней имеет место не чистая стрелялка, а стрелялка сюжетная, построенная не на уровнях, но на миссиях. На каждой из двух дюжин миссий исполнителю

роли матерого разведчика 007 приходится выполнять то или иное задание исключительно шпионского характера. Однако это совсем не превращает игру в подобие головоломочного квеста, наоборот, делает приключения со стрельбой еще более интересными. Это подтверждает и необычайно богатый выбор оружия, которого всего 18 видов: от охотничьего ножа и простого доброго «калашника» до суперсовременных лазерных пистолетов, мощнейших ракетных установок, способных разнести целый квартал и мин с часовым механизмом. А еще существует замечательная вещица, изящная и полезная – золотой пистолетик, который используется лишь в исключительных случаях и при умелом использовании может убить любого противника всего с одного выстрела. При желании к любому из видов оружия можно подсое-



+ Отличная графика, богатые возможности, режим многопользовательской игры  
- Легкое торможение 4-х игровых версий  
- Отличный продукт в своем классе, серьезный конкурент римейкам с PC

9



Сергей ОВЧИННИКОВ

**X** игр платформенной аркады, выполненной в двухмерной графике, был очень популярен во времена приставок Genesis и SuperNES, однако сейчас он постепенно исчезает, и скоро, наверное, полностью пропадет с экранов телевизоров и мониторов, заменившись на трехмерные аркады. Но пока еще игры-платформеры выходят и, по всей видимости, пользуются популярностью. Вот и на Nintendo 64 появилась такая игра. Правда, пока

# MISCHIEF MAKERS

**Жанр:** Аркада  
**Издатель:** Epix  
**Разработчик:** Treasure  
**Число игроков:** 1  
**Платформа:** Nintendo 64

нам, в наш -дцатый век из какого-то 16-битного средневековья. Нет, конечно, графика посильнее, но все же на фоне других игр она смотрится просто убого. Немного приятных моментов, правда, добавляют спецэффекты от N64, всяческие полупрозрачные поверхности, туманы и прочая красотища, но даже они не способны вернуть игре че-



веческий облик. Набор оружия приличный, но кого сейчас этим удивишь? Довольно приятная возможность летать с помощью Jet Pack хоть и действительно делает процесс разнообразнее, но является уж настолько откровенным сидиранием из других известных всем игр, что просто отбивает охоту летать.

Еще один приятный момент - огромное количество уровней, запиханных на 12-мегабайтный картридж, всего пять миров по двенадцать уровней в каждом,

но если бы эти уровни или хотя бы миры сильно отличались друг от друга, а так - играть все скучнее и скучнее. В конце хочется сказать, что, несмотря на всю критику, высказанную в статье, **Mischief Makers**, в принципе, играбельна и позабавить может. Однако рекомендовать осмысливаюсь лишь ярым поклонникам платформенных аркад. Остальным - ждать Yoshi's Island 64!



только в японской версии, но такие игры, в общем-то не создают языковых преград. Таким образом, нам можно посмотреть, в каком состоянии пришла 2D-аркада на новую платформу.

Разработчиком **Mischief Makers** выступает известная команда Treasure, которая в свое время сделала классический платформер Contra и



даже теперь никак не может отойти от этого жанра. Сюжет игры весьма прост, я бы даже сказал примитивен и где-то совсем халтурен. Инопланетяне с планеты Nendoro взяли и украдли профессора Гампла, тихого такого профессора, который единственное, что сделал плохого, так это хотел мира во всем мире. Его личный (ая) телохранитель (-ница)

решила спастись дорогостоящего ста- ричка (А где ж ты раньше была, милоч-

ка?). Интересный момент состоит лишь в том, что телохранительница является роботом женского пола! Помоему, ничего подобного мы еще не видели. При всем моем уважении к разработчикам, но сколько же надо выпилить, чтобы придумать такой сюжет? Нет, это просто непостижимо.

Довольно насладившись



японским-японским сюжетом, перейдем, собственно к игре. Что можно сказать о самом игровом процессе? Робот бегает, прыгает, стреляет на фоне тусклых и неинтересных ландшафтов, как будто перекочевавших к



**+** Первая платформенная аркада на N64  
**-** Слабая графика, посредствен-  
 ные игровые возможности, идиотский сюжет  
**Вердикт:** только для фанатов

6



ИГРЫ



Борис РОМАНОВ

# SONIC JAM

**Н**икто не может оспорить тот факт, что любая игрушка с ежиком Соником является настоящей классикой видеоигр и именно благодаря им в свое время Sega смогла потеснить монополию



Nintendo на этом рынке. И в самом деле, нет никаких других игр, которые по-настоящему были бы визитной карточкой всего поколения 16-битных игр. И вот Sega, к радости ее фанатов и к недовольству ее циничных критиков, выпускает сборник всех 16-битных Соников на одном диске для своей 32-битной системы. Из всех сборников классики прошлых лет, выпущенных в последнее время, это, наверное, пока самая удачная попытка, рядом с которой всевозможные переизданные трилогии Mortal Kombat'а выглядят по-настоящему убого.



Pandemonium'ы, Spider'ы и прочие полигонные двухмерки нашего времени до сих пор стоят в его тени.

Но **Sonic Jam** – это не просто набор 16 битных игр, а это, если так можно сказать, дань уважения или даже при жизненный памятник одному из самых известных героев видеоигр. На этом диске собрано все – наброски, рекламные плакаты, видеоклипы, в общем все, что отражает историю этого героя от самого его рождения и до наших дней. Но самым главным достижением этой игры можно назвать ее презентацию. Yuji Naka в очередной раз показал свой талант программиста и дизайнера и представил игрокам полностью трехмерный живой и красочный мир Соника на игровой приставке, которая, по устоявшемуся мнению, не в состоянии это проделать. Графика в мире Соника для 32-битной

Жанр:

Издатель:

Разработчик:

Число игроков:

Платформа:

Бродилка

Sega

Sonic team

1

Sega Saturn

машины просто потрясающая. Никакого выпадения полигонов, никакого построения заднего плана – и все это без использования различных трюков, скрывающих все эти недостатки. Дизайнерам удалось полностью передать атмосферу этой игры, и Соник в трехмерном мире чувствует себя также хорошо, как и в двухмерном. И хотя этот мир всего один (что действительно очень жаль), он полностью забит различными секретами.

Кроме того, что с его помощью вы как раз и можете познакомиться с историей персонажа, а также получить доступ ко всем 16-битным играм, вам предоставлена возможность выполнить в нем ряд заданий. Это и нахождение всех колец, и поиск тайного персонажа Tails, и гонка на время. Это, конечно, очень походит на Марио 64, но только внешне. Марио берет своим духом приключений и открытый, а Соник, как всегда, своей бешеной скоростью.

В общем, **Sonic Jam** является действительной культовой игрой, предназначеннной для настоящих фанатов этого синего ежика. Трудно сказать, стоит ли один великолепный трехмерный мир покупки всей игры, но это недалеко от правды. Можно, конечно, покритиковать Sega за то, что она не сделала так как все ей советовали, и не выпустила настоящего трехмерного Соника. Но Yuji Naka пока намеренно уходит от простого следования очередным веяниям, то выпуская многими непонятный Nights, то объявляя совершенно нестандартную гонку Sonic R. Время покажет, кто был здесь прав, а пока наслаждайтесь великолепными 16-битными

играми, которые дадут фору абсолютному большинству современных «творений», созданных по последней полигонной моде.

+ Все Соники на одном диске и новый трехмерный мир

— Всего один трехмерный уровень.

— Культовая игра для фанатов Соника





# SKY TARGET

Из всех сеговских игр, переведенных на Сатурн с игровых автоматов, **Sky Target** пока является одной из самых незаметных. Это совсем не значит, что игра плохая, просто точно такую же игру мог бы сделать практически любой другой известный разработчик, а не признанный лидер аркадных игр. Тем не менее, поиграть есть во что.

**Sky Target** является своеобразным продолжением знаменитой серии Afterburner, самой знаменитой аркадной стрелялки 80-х. Если кто не помнит этих игр, то их можно сравнить с Panzer Dragoon'ом или Star Fox'ом, но на современных истребителях. По большому счету, это стандартная стрелялка, в которой у вас минимальная свобода перемещения внутри заранее созданного коридора. Убрав эту степень свободы, вам

**Жанр:** Леталка-стрелялка  
**Издатель:** Sega  
**Разработчик:** Sega AM1  
**Число игроков:** 1  
**Платформа:** Sega Saturn



возможность выбрать один из четырех летательных аппаратов, напоминающих своих прототипов из жизни, и пройти в разном порядке 13 разнообразных миссий, в конце которых вы встретитесь с



предстоит насладиться непрекращающимся ни на минуту действием, когда вам предстоит думать только о том, чтобы вовремя уничтожить следующего врага и увернуться от его атак. Задумка простая и действенная, однако часто не предполагающая ничего большего, чем наличие у игроков хорошей реакции.

В данной игре вам представлена

гигантским боссом. Уворачиваясь от вражеских ракет и выстрелов пушек, можно хорошо расслабить мозги и насладиться приятной и быстрой графикой, а также заводной музыкой.

Сами миссии достаточно разнообразны, чтобы быстро не надоест. Есть здесь и полет по красивому каньону, и



пикирование на большой скорости на врагов, а также более стандартные, типичные для игр этого жанра миссии. Кроме того, вы можете по отдельности пройти каждую из миссий и получить определенное звание (в зависимости от результата). Некоторые секретные миссии, кстати, открываются только настоящим асам играм.

Управление в игре достойное – как стандартным джойстиком, так и аналоговым. Очевидно, что с помощью аналогового джойстика вы сможете более тщательно прицелиться и тем самым быстрее насладиться прохождением игры.

Но по своей сути игра довольно примитивна. Ваш самолет, к сожалению, не может значительно отклоняться от общей траектории, не говоря уже о выполнении других различных трюков, кото-



рые можно найти в том же Afterburner'е и Star Fox'e. Скорость полета вы также не можете изменить, что могло бы намного продлить жизнь этой игры. Тем не менее, как стандартная стрелялка, **Sky Target** со своей задачей доставляет удовольствие игрокам справляется хорошо. И хотя это и не та игра, которую мы привыкли ждать от Sega, у нее есть достаточно плюсов, чтобы простить ей ее ошибки. По крайней мере, по сравнению с Independence Day, есть во что поиграть и есть отчего получит удовольствие.

**+ Быстрая и веселая стрелялка типа Afterburner**

**- Все действие игры членого примитивно**

**7 Достойная игра для любителей жанра**

СКОРО



1997 год в мире видеоигр можно по праву назвать самым странным годом за всю историю. Наверное впервые

все самые многообещающие произведения не выйдут к концу года, а появятся в продаже лишь в следующем, причем когда точно – неизвестно. Хорошо это или плохо, покажет время, но главное – чтобы эти долгожданные игры оправдали в конце концов наши надежды.

Но за одну игру, а именно за **Legend of Zelda 64**, можно точно не беспокоиться. Даже сегодня, когда до завершения ее разработки еще пройдет немало времени, с ней в своем классе игр вряд ли что-то может сравниться.

Так что же делает **Zelda** та-

кой особенной? Все очень просто. Продюсером выступает создатель Марио и многих других классических продуктов, Shigeru Miyamoto. Именно ему мы обязаны отдать честь за создание первых полностью трехмерных игр, которые игрались бы лучше, чем двухмерные. А такой материал, как **Zelda**, игра, которая с самого начала помещала игрока в почти трехмерный мир, должен перейти в 3D, не только ничего не потеряв, но и нако-

нец получив свое настоящее лицо.

Для тех же, кто только начал свое знакомство с видеоиграми, стоит для начала объяснить что и чему. Не особенно вдаваясь в подробности, почти всю серию игр **Zelda** можно охарактеризовать как великолепно продуманные аркадные приключения, с довольно большими для своего времени мирами, наполненными головоломками, мини-играми, секретами и лабиринто-подобными пещерами и, собственно говоря, замками, которые игрокам приходилось полностью обследовать. Вся прелест этих продуктов состояла в том, что игрок мог спокойно пройти замок за замком и закончить игру, опустив все остальное. Но с другой стороны, сам мир игры таил в себе так много загадок, что играя во второй, третий и даже три-

дцать третий раз, можно открыть в нем все новые и новые детали. И просто перенеся все это действие в третье измерение, Nintendo могла бы легко побить своей игрой всех ее конкурентов. Но к счастью, Miyamoto редко останавливается на достигнутом.

Получив хороший опыт по созданию трехмерных игр, Nintendo в своем следующем творении решила частично отказаться от свободы управлением камеры, чтобы больше не вводить игроков в заблуждение. Вместо этого в **Zelda 64** ее создатели попытались установить камеру так, чтобы с управлением персонажем и с путешест-

# The Legend of Zelda 64

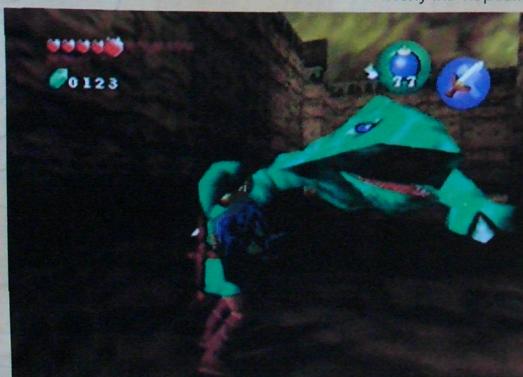
Жанр: Приключения  
Издатель: Nintendo  
Выход: Начало 1998 года

виями по миру у нас не возникло никаких проблем. В результате, это произведение все более приобретает практический кинематографический вид, чтобы еще больше погрузить всех нас в ее мир. Вторым очень важным моментом выступает намного более проработанная система боев. Главный герой, как всегда, использует для этого как свой меч для ближних боев, так и лук для атак на расстоянии, не считая всех остальных приспособлений. Интересен тот факт, что когда вы его берете в руки, вид на происходящее сразу меняется на вид от первого лица. Задумка простая и по-своему гениальная, но ей пока никто не试着 воспользоваться. Что касается ближних боев, то здесь впервые герой не просто будет тупо махать мечом,

а сможет проделывать простейшие комбайны. Но не забудьте – действие происходит в полном 3D, поэтому атаковать врага вы можете с любой стороны, хоть спрыгнув на него сверху. Враги в этот раз будут кардинально отличаться друг от друга, практически как в достойной трехмерной драке. И это уже не бой один на один, а настоящее сражение против нескольких врагов одновременно. А добавьте к этому

возможность свободно перемещаться по гигантскому миру, разгадывая головоломки и следя интересной историей – и вот уже на наших глазах родился еще один пример классики игры от Nintendo, которую в будущем ждет честь быть скопированной и не раз.

К сожалению, игра поступит в продажу лишь в начале 1998 года, сначала на картридже, а позже и на магнитооптическом диске. Но это уже другая история.



# Metal Gear Solid

Жанр: 3D-action  
Издатель: Konami  
Выход: Начало 1998 года

Тот, кто давно следит за происходящим в индустрии видеоигр, наверно еще помнит те времена, когда мы все заигрывались великолепными стрелялками, бродилками и разными другими замечательными играми в жанре action от Konami. Такие произведения как Castlevania и Contra, вместе с другими представителями этого жанра уже навсегда останутся в памяти всех игроков, когда-либо игравших на любой популярной в те времена игровой при-



хо, но зачем же забывать свои настоящие шедевры? И тут еще выпуск «слегка переработанной» для 32-битных стандартов (читай полностью испорченной плохими дизайнерами и про-

СКОРО



голово-ломки – пожалуйста. Хотите встретиться один на один с прозрачным, словно созданным из воды ниндзя, который даст фо-



ру своим видом любому хищнику из одноименного фильма – нет проблем. Хотите исследовать каждую пядь полностью трехмерного, великолепно детализированного мира – все в ваших руках, даже более того. Игра-то собственно не об этом. Вы выступаете в роли секретного агента, который пробрался в секретную базу, и вашей задачей будет как раз пробраться незамеченным и выполнить полученное задание. Прячась в тени от конвоя, ползая по вентиляционным шахтам, вы должны остаться в живых в этом мире, наполненном опасностями и ловушками. Представьте себя в роли современного Джеймса Бонда, экипированного реальным, полностью скопированным с прототипа оружием – и вы получите прimerную картину игры.

И наконец, графика, и без которой эта игра привлекла бы к себе не меньше внимания. Все выглядит так, как будто это совсем не игра, а какая-то видеозаставка, с хорошей анимацией и кучей спецэффектов. В общем, создатели всевозможных Tomb Raider'ов должны теперь все собраться и поблагодарить Konami за то, что игра выйдет лишь в следующем году, в противном случае их произведениям грозила бы судьба навсегда оставаться на полках магазинов, а не в коллекции игроков.



стке. Но вдруг наступили суровые 32-битные времена, и, к нашему удивлению, все что нам осталось от прошлого, так это не менее великолепные, но уже далеко не такие произведения, на которых Konami сделала свое имя. Спортивные игры, конечно, по-своему хороши, да и проработанные (но далеко не самые оригинальные) RPG – тоже не пло-



саму игру так до сих пор никому со стороны не удалось поиграть. Все дело в том, что ее создатели пошли в разработке настолько далеко и уже сегодня достигли таких результатов, какие никакой другой независимой компании, работающей над трехмерными приключенческими играми от третьего лица, пока не удалось добиться.

Хотите бегать с пистолетами наготове, убивая врагов и попутно разрешая



СКОРО



Для тех, кто внимательно читает наш журнал, не станет новостью наша озабоченность нынешним состоянием дел в жанре приставочных RPG. И

действительно, с того момента как в 1987 году дебютировала серия игр Dragon Quest, а чуть позже Final Fantasy, до сегодняшнего дня этот жанр не претерпел практически никаких изменений. Но, к счастью, всегда найдутся люди, которым хватит смелости попытаться изменить привычный порядок вещей и посмотреть на проблему под другим углом.

Команда разработчиков Team Andromeda совместно с японским отделением Sega уже более полутора лет работали над своей следующей игрой из серии *Panzer Dragoon*. Первые две игры уже наверно навсегда заняли свое почетное место в истории видеоигр,



# Panzer Dragoon Saga

Но нововведения, которые привнесли создатели *Panzer Dragoon Saga* в жанр RPG, на создании трехмерного мира не закончились. И практически каждый уже привычный нам атрибут японской ролевой игры претерпел значительные, а порой и кардинальные

Жанр: RPG  
Издатель: Sega  
Выход: Январь 1998 года  
Платформа: Sega Saturn

здесь создатели игры решили отойти от канонов. Вместо того, чтобы просто смотреть на бой, выбирая команды из меню, вам предоставлена возможность управлять непосредственно своим героем в режиме реального времени. Еще одно дополнительное свойство, перешедшее из второй части этой серии, также может навсегда изменить наши представления о RPG. Вам предоставлена возможность самому взрастить своего дракона, от чего будет зависеть вся история игры.

Что же касается визуальной стороны игры, то все здесь выполнено на самом высоком уровне.



изменения.

Начнем с самого мира. В отличие от классических RPG, весь мир представляет собой целостное явление. Таких надуманных условностей, как изменение перспективы и пропорций, когда при передвижении между городами персонаж становится визуально ростом с центральным городом, здесь нет. Все здесь как в реальной жизни. Самой карты мира также



Так что фанаты RPG, а также все остальные игроки, готовьтесь! *Panzer Dragoon Saga* готов навсегда перевернуть все наши представления о жанре и предоставить множество долгих часов, проведенных у экранов, и вместе с более традиционной, но не менее грандиозной Final Fantasy 7, наконец-то донести до каждого игрока все прелести настоящей ролевой игры.



нет, и игрок путешествует по игре в реальном времени, летая из одной местности в другую на спине своего дракона. Совершая свой полет, вы можете также и пострелять, причем в этот раз все это происходит в полном 3D, а не в коридоре. Однако при встрече с врагами, как и должно быть в RPG, бой переходит в разряд практически пошаговой стратегии, с разного рода магией, использованием предметов и т.д. Но и



в первую очередь, благодаря тому, что в них великолепно спились воедино проработанный игровой процесс, великолепная музыка и стилизованное графическое исполнение для создания своего неповторимого игрового мира. Но вместо разработки очередной стрелялки, пусть и одной из самых лучших, ее создатели решили дальше развить загадочную вселенную *Panzer Dragoon's* и поместить игрока в первую, действительно трехмерную ролевую игру от третьего лица на игровых приставках. И тем, кто знаком с этой серией, такое решение покажется странным.



# PARAPPA THE RAPPER

Жанр: Мюзикл

Издатель: Sony

Выход: Октябрь 1997 года

Платформа: Sony PlayStation

оно пожаловало в мир *Parappa*, мир пародии и юмора. *Parappa The Rapper* на сегодняшний день



сывается ни в один из существующих жанров. Наиболее точное определение игры – мюзикл, отображающий японское представление о жизни американских тинейджеров. Мир это настолько необычен, что с первого взгляда невозможно одно-

значно его оценить.

Начнем с того, что все объекты в игре трехмерны, за исключением персонажей. Последние представляют собой плоские изображения, которые как будто вырезаны из куска поролона. Создатели



игры намеренно пошли на такой шаг, видимо, подчеркивая всю ironию и несерьезность игры.

Теперь о самих персонажах. Главный герой *Parappa* – это собака одетая в розовую шапочку. Его друзья – медведь с проблемой обжорства, PJ Berri, хиповая кошка Katy Kat и розашка Sunny Flower, предмет мечтаний главного героя. В процессе игры друзья занимаются обычными делами – гуляют, обучаются рождению, учатся,

СКОРО

но все это они выполняют под рэп,

SONY  
PlayStation

D



постоянно читаемый главными героями. В этом и состо-

ит главная задача игры – следя за музыкой, выбрать один из вариантов продолжения

рэп-издания главного персонажа. Наконец-то мы ушли от привычных стрелялок и бродилок.



# Blasto

Жанр: 3D-стрелялка

Издатель: Sony

Выход: Ноябрь 1997 года

Платформа: Sony PlayStation

ладельцы 3D, да и вообще игроки разбирающиеся в мире видеоприставок, наверно помнят великолепную стрелялку *Captain Quazar*. И вот, вскоре, на PlayStation появится если не родственник, то наверное его близкий друг, *Captain Blasto*, или просто *Blasto*. Те же черты лица, тот же интеллектуальный взгляд голубых глаз, тот же волевой подбородок и те же идеалы. А голос новому герою подарил известный в Америке юморист Фил Хартмен.

Сама же игра представляет собой красочно оформленную,

в стиле мультфильмов 60-х годов, трехмерную стрелялку от третьего лица (по типу *Tomb Raider*), где *Blasto* предстоит преодолеть моря и горы и в очередной раз побеждать вселенское зло.

Но что же действительно может выделить данный продукт, кроме того, что главный герой может бегать, прыгать, летать, плавать, стрелять и ездить на инопланетном цыпленке? Наконец-то

программисты перестали попадаться просто на аппаратные возможности PlayStation и представили миру игру, которая визуально более походит на подобные произведения для 64-битной *Nintendo 64*. Безусловно, чтобы достичь такого результата пришлось кое-чем пожертвовать. Игра практически лишена текстур, но это не мешает ей стоять на самом высоком уровне технического исполнения. А все привычные уже спецэффекты все так же сияют, как и раньше, несмотря на



тот факт, что игра идет на высоком разрешении. Очень приятно смотреть на работу освещения. Программисты не пожалели времени и сил на то, чтобы сделать его как можно более правдоподобным. И пусть с точки зрения игрового процесса ничего нового в ней нет, *Blasto* безусловно сужено сыграть свою роль в жизни игровой приставки Sony PlayStation.



СКОРО



**K** непрекращающимися попыткам Голливуда по созданию все новых и новых «Звездных Войн», Psygnosis решил добавить и свои

сторания. Колониальные войны – игра, погружающая нас в мир будущего, где бушуют сражения за обладание ресурсами, но и заодно отважные представители лиги свободных наций стараются осво-



бодить от гнета Империи колониальные миры.

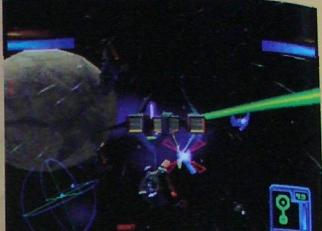
Действие разворачивается в пяти звездных системах и представляет собой насыщенные космические битвы в стиле Wing Commander.

В процессе игры предстоит выполнить около 10 миссий, поделенных на 18 актов. А в зависимости от ваших успехов, вас ждут аж целых шесть различных концовок игры.

Для преодоления сопротивления со стороны вражеских сил у игрока в наличии будет несколько космических кораблей. Таким образом, мы получили бы еще одну обычную космическую 3D стрелялку, если бы не одно «но». Графики этой игры в своем жанре пока нет равных.

## COLONY WARS

Жанр: 3D-стрелялка  
Издатель: Psygnosis  
Выход: Конец 1997 года  
Платформы: Sony PlayStation, PC



Графика в игре настолько завораживает, что порой трудно поверить, что игра была создана для PlayStation. Прекрасно прорисованные корабли, освещенные в реальном времени, умопомрачительные взрывы, потрясающие космические пейзажи, пуски ракет и выстрелы лазеров, а также гигантские космические исполины на разрешении 512x240 – все это погрузит вас в непередаваемую словами атмосферу космического сражения. С начала и до конца.



**K**оманда разработчиков из Psygnosis, известная своими футуристическими гонками Wipeout, произведшими революцию в своем жанре, бросила свои таланты на новую игру под рабочим названием **Psybadek**.

Сюжет игры крутится вокруг компании

бавить различные power up'ы и другие безделушки – магнитные мины, бумеранги, снежки и даже боссов в конце уровней. А полная свобода перемещения персонажей по пяти игровым зонам, поделенным на 10 районов, должно, по идеи авторов, еще более обострить интерес к игре.

## PSYBADEK

Жанр: Гонки/бродилка  
Издатель: Psygnosis  
Выход: Конец 1997 года  
Платформы: Sony PlayStation, PC

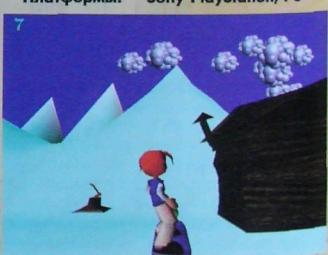


подростков, развлекающихся сноубордингом. Все персонажи игры одеты в стиле skaterpunk и напоминают классических персонажей японской мультипликации.

Как вы уже догадались, игра представляет собой некоторое подобие гонок на сноубордах, но с элементами трехмерной платформенной бродилки. Каждый из выбранных персонажей обладает своей техникой езды и рядом только ему доступных уровней. Чтобы разнообразить все действие, создатели Wipeout по старой памяти решили до-



Кроме великолепно выполненных уровней, стоит отметить качественную анимацию



персонажей и, конечно, много хорошей музыки.

Таким образом, к новому году мы получим еще одну великколепную игру от Psygnosis, обладающую полным спектром достоинств, таких как оригинальность сюжета, классная графика и интересный игровой процесс, обычно предлагаемых данной компанией. Обладатели PlayStation, обратите внимание, быть может, на ваших глазах рождается новый хит.



# Banjo-Kazooie

Жанр: 3D-Action  
Издатель: Nintendo  
Выход: Ноябрь 1997 года

Несколько лет назад, на самом пике 16-ти битной эры, английская команда разработчиков Rare совместно с Nintendo поразила мир своей потрясающей игрой Donkey Kong Country. И хотя с высоты нашего времени уже понятно, что вся «революция» той игры была лишь в области графического исполнения и затраченных на ее разработку денег, тем не менее, игра была очень достойной, и Rare подтвердила свой статус одной из самых уважаемых компаний в индустрии. И вот, уже в



наше 64-битное время практически те же люди решили вновь представить миру подобное творение, немного переработав игровые возможности Марио 64 на новый лад. И вновь игра возможно будет встречена на ура. Причин тому несколько. Во-первых, со временем Марио графическая сторона игры претерпела пусть и не такие гигантские, но изменения. **Banjo-Kazooie** своими красочными трехмерными мирами может разрушить миф о том, что игра на картридже не может быть такой же детализированной, как на вмещающем значительно больше информации компакт диске. Во-вторых, теперь, как и в *Donkey Kong Country*, вам придется управлять сразу двумя персонажами игры одновременно, пооче-



редно меняя их для достижения различных результатов. Медведь **Banjo**, как и следовало ожидать, будет выполнять свою работу на земле, а птичка **Kazooie** – в воздухе. А вместе они могут исполнить более 20 различных трюков. Тем не менее, из того что было показано на E3, можно сделать вывод, что если ничего в игре не изменится, то ее смело можно будет назвать Марио 64.5. Но в конце концов, у **Banjo-Kazooie** есть шанс стать по крайней мере самым достойным клоном наверное самой лучшей игры на приставках. А это, согласитесь, тоже достижение.



# SONIC R

Жанр: Гонки  
Издатель: Sega  
Выход: Ноябрь 1997 года  
Платформа: Sega Saturn

С момента появления в продаже 32-битной приставки от Sega все задались закономерным вопросом: когда же на конец выйдет 32-битный Соник? И хотя **Sonic R** нельзя назвать настоящим продолжением серии 16-ти битных игр, главный герой и его друзья в этой игре как обычно будут бегать на огромной



скорости, но теперь уже участвуя в настоящей гонке, аналогов которой, по большому счету, нет. Используя великолепную трехмерную технологию, разработанную для *Sonic Jam* и адаптированную к новому жанру, создатель *Sonic* Уиiji Naka совместно с европейскими разработчиками из *Traveler's Tales* готов вновь порадовать игроков всех возрастов.

Сам продюсер этой игры описывает свое новое творение так: «Соник бежит, Майлз прыгает, доктор Роботник им всем мешает... Мне захотелось создать веселое соревнование, которое происходит в красочном несерезном мире. А так как над игрой работают как японцы, так и европейцы, **Sonic R** будет несколько отличать-

ся от обычного Соника благодаря объединению усилий людей из разных точек планеты. На самих трассах игроки смогут найти различные препятствия, знакомые и незнакомые по прежним Соникам. Самый интересный момент игры заключается в том, что игроки могут бегать и ездить по трассе, а могут ее проигнорировать и бежать свободно по трехмерному миру. Кроме самой гонки, вы сможете спокойно исследовать каждый из

миров и найти там множество различных предметов и даже тайных героев. Цель игры остается прежней – добраться как можно быстрей до финиша, но также становится возможным осмотреться по сторонам и получить удовольствие от открытия секретов и находки различных призов».

Не знаю как вам, но для многих игроков Соник и бешеная скорость уже стали давно синонимами, а в том, что эта игра будет настоящим хитом, можно не сомневаться.



# СЕКРЕТЫ

SONY



# КОДЫ

## Tobal 2

Для того, чтобы изменить размер героев, во время выбора персонажа зажмите **L2** и **R2**. Во время игры, нажав **L2**, вы уменьшите персонажа, а **R2** – увеличите.

Для того, чтобы изменить одежду бойца, нажмите **вверх+треугольник**, когда будете его выбирать.

Вы можете заставить вашего героя танцевать после победы. Для этого нужно зажать диагональ вверх и **L2** сразу после завершения матча.

Так как эта великолепная игра будет доступна игрокам только в японском варианте, мы решили перевести всевозможные меню на русский язык.

### Управление:

**L1** – Прыжок

**L2** – Прыжок

**R1** – Блок

**R2** – Блок

**Треугольник** – Верхняя атака

**Круг** – Не используется

**X** – Нижняя атака

**Квадрат** – Средняя атака

**START** – Пауза

**SELECT + START + L1 + L2 + R1 + R2** – Сброс игры.

### Главное меню:

- 1) Турнир
- 2) Режим двух игроков
- 3) Режим QUEST
- 4) Тренировка
- 5) Опции

### Меню тренировки.

**Игрок** — Джойстик 1 / Джойстик 2 / CPU / Защита в приседании / защита / защита против одного удара / вниз / прыжок / верхняя атака / средняя атака / нижняя атака.

**Компьютер** — Джойстик 1 / Джойстик 2 / CPU / Защита в приседании / защита / защита против одного удара / вниз / прыжок / верхняя атака / средняя атака / нижняя атака.

Демонстрация нажатых клавиш - Вкл / Выкл / Специальное

**Статистика** – Вкл / Выкл.

**Скорость** – (вы можете изменить скорость смены кадров) замедленное движение.

**Цвет костюма** – Используя палитру 'RGB', вы можете поменять цвет костюма.

Демонстрация бросков

Выбор нового бойца

Выход к главному меню

### Меню опций:

- 1) Установки в игре
- 2) Расклад клавиатуры
- 3) Кarta памяти
- 4) Повтор
- 5) Изменение экрана
- 6) Просмотр видеозаставок
- 7) Аналоговый джойстик
- 8) Вернуться в главное меню

### 1) Установки в игре:

Уровень сложности

Количество раундов

Продолжительность раунда

Первоначальное здоровье

Звук – STEREO / MONO

Выход

### 2) Расклад клавиатуры

### 3) Кarta памяти

Автоматическая запись – Вкл / Выкл

Запись

Загрузка

Выход

### 4) Повтор

Повтор после победы – Вкл / Выкл

Включить запись лучших результатов – Вкл / Выкл

Таблица рекордов

### 5) Изменение экрана

**«SELECT»** сбрасывает на начальное состояние

Крестовина подгоняет изображение под экран

**«START»** – Выход и запись

### 6) Видеозаставки (Слева - направо)

Руководство по тренировке

Вступление

Еще одно вступление

Вступление режима Quest

### 7) Аналоговый джойстик

### 8) Вернуться в главное меню

### Меню режима QUEST

#### Управление:

**Вверх** – бег

**R1** – Стоп

**R1 + влево или вправо** – поворот

**R1 + Вниз вниз** – разворот 180 градусов

**L1 + вверх** – Залезть

**Крестовина** – двигаться

**R1 + круг** – взять предмет

**R1 + квадрат** – использовать или съесть предмет

**R1 + треугольник** – бросить предмет

**R1 + X** – положить предмет

**R1 + круг (пока предмет у вас в руках)** – положить предмет в сумку ( максимум 8 предметов)

**SELECT + круг** – открыть окна

**SELECT + X** – закрыть окна

**L2** – включает или выключает советы по прохождению.

#### Меню:

Просмотр / Использование предметов

Сон

Выход

#### Таблица накопленного игроком опыта:

(сверху-вниз, слева-направо)

Голова

Левая рука

Левая нога

Бросок

Тело  
Правая рука  
Правая нога  
Защита  
Камни  
Выносливость – 0=слабая 100=сильная  
Деньги  
Время прохождения.

### Dynasty Warriors

Секретные герои:

#### Cao Cao

Пройдите игру за всех героев кроме **Guan Yu**, **Zhao Yun** и **Zhang Fei**.

#### Lu Bu

Пройдите игру всеми персонажами включая **Zhuge Liang** и **Cao Cao**.

#### Nobunaga

После получения **Cao Cao**, вернитесь на экран заставки и введите **вниз, вниз, вправо, вверх, O, треугольник, R1, R2**. Если вы все ввели правильно, то услышите звон мечей.

#### Sun Shang Xiang

На экране заставки введите **влево, влево, вверх, вниз, треугольник, квадрат, L1, R1** – Если вы все ввели правильно, то услышите звон мечей.

#### Zhuge Liang

Пройдите игру за **Guan Yu**, **Zhao Yun** и **Zhang Fei**.



### Nanotek Warrior

Усовершенствованное оружие.

На экране ввода паролей введите:



**X, квадрат, треугольник, O, квадрат, O, X, треугольник, X.**

### Perfect Weapon

Невидимость:

Нажмите на **паузу**, зажмите **Круг+квадрат+вправо**, отпустите и затем нажмите **Влево+R1 + R2**.  
Если вы все сделали верно, услышите звук.

### Коды уровней.

Введите следующие коды в окне ввода паролей.

#### Начало уровней:

**Ice Moon:** X, квадрат, X, квадрат, квадрат, O, квадрат, O.

**Garden Moon:** O, X, X, треугольник, O, O, X, треугольник.

**Forest Moon:** O, треугольник, квадрат, O, квадрат, квадрат, треугольник, треугольник.

**Desert Moon:** O, X, X, треугольник, O, треугольник, треугольник.

**Proteus Moon:** X, X, квадрат, X, квадрат, квадрат, треугольник, O.



#### Босс:

**Ice Moon:** треугольник, треугольник, X, квадрат, треугольник, треугольник, X, O.

**Garden Moon:** O, O, X, квадрат, X, X, O, треугольник.

**Forest Moon:** треугольник, O, X, X, треугольник, квадрат, треугольник, треугольник.

**Desert Moon:** O, X, O, O, квадрат, O, X, квадрат.

**Proteus Moon:** квадрат, O, X, X, квадрат, квадрат, квадрат, треугольник.

### Adidas Power Soccer

Комментатор – женщина

Для начала выберите режим **Arcade** и начните **Friendly Match**. Затем нажмите на паузу и выберите **Commentary**. Затем нажмите **квадрат** и **O**. Выберите опцию **FEM**.

Супер – команда

На экране **Player Select** нажмите одновременно **L2+R2+квадрат+X**. Проделайте это несколько раз, пока имя команды не изменится на **Dream Team**.

### Time Crisis

Подключите второй джойстик и положите его на пол. Теперь, вместо того, чтобы нажимать на красную кнопку пистолета для передышки, просто нажмите ногой на нужную кнопку джойстика, как на игровом автомате. Этот трюк особенно хорошо работает с большими джойстиками для драк, а также на руле с педалями.

### Runabout

Коды

**SIR-NSR:** легкий уровень

**GTR-BUS:** средний

**DAM-LIM:** сложный

#### Различные машины

Для получения **GTS** закончите легкий уровень с более 1,000,000 очков.

Для **ELS**, закончите средний уровень с более 2,500,000 очков.

Для **360**, закончите сложный уровень с более 2,500,000 очков.

Для **FD7**, закончите легкий уровень за 4 минуты.

Для **GT1**, закончите средний уровень за 4 минуты.

Для **TAC**, закончите сложный уровень за 4 минуты.



# СЕКРЕТЫ



## Shining The Holy Ark

Восьмой персонаж игры

После посещения всех пещер, победы над всеми боссами и т.д. у вас в команде должно быть семь человек. Но есть еще и восьмой. Для этого, вернитесь в город **Desire** и идите до самого его конца. Когда вы дойдете до стены перед хижиной мэра, поверните направо. Вы увидите дерево, которого ранее там не было. Обойдите вокруг него и, если повезет, к вам присоединится еще один персонаж.

## Solar Eclipse

### Щит

Нажмите на **паузу** и выберите вид сзади корабля. Одновременно с этим введите: **вправо, вниз, вниз, влево, вниз, вправо, A, C, вверх, влево и A**.

### Невидимость

Нажмите на **паузу** и введите: **вправо, вниз, вниз, влево, вправо, A, старт, C, A, влево**.

### Режим Ралли

Нажмите на **паузу** и выберите вид сзади корабля. Одновременно с этим введите: **вправо, вниз, влево, вправо, A, влево, влево, Y**.

Когда вы вернетесь в игру, вы сможете останавливаться, нажав на тормоз, а ускорение теперь работает намного быстрее.

### Дополнительные продолжения

С помощью второго джойстика нажмите **A, C и Start** при загрузке игры, когда на экране появится логотип **SEGA**:

### Подводный уровень:

Убейте как можно быстрее первого босса, и вас выбросит на подводный уровень.

### Секретный уровень:

Чтобы попасть на секретный уровень, где вашими врагами будут головы разработчиков, нажмите в любое время на **паузу** и введите: **вправо, вниз, вниз, влево, C, вправо, A, Z, Y**.



## Worms

### Дополнительное оружие

Нажмите **C+Z 10** раз на экране оружия в меню опций. Будьте уверены, что курсор не направлен на **Option** или **Exit**. Теперь у вас имеются **Banana Bombs**, **Sheep** и **Miniguns**.

# КОДЫ

## Independence Day

### Секретное меню

Войдите в меню паролей и введите имя игрока «**GO POSTAL**». Вернитесь на экран выбора игры и быстро введите: **влево, вправо, вверх, вниз, X, Z, Y**. Вас должно выбросить в секретное меню, где вы можете включить несколько полезных опций.

**Fast Reload** позволяет быстро стрелять ракетами.

**Damage Bonus** позволяет уничтожать врагов с одного выстрела.

**Weapons** дает бесконечное оружие.



Если вы введете имя «**GODZILLA**» и проделаете все то же самое, то вас выбросит в другое меню, где, включив опцию **KILL CIV**, можно уничтожать гражданские объекты, а опцию **KILL WING** – сбивать своих напарников.

### Выбор уровня

Проделайте то же самое, но введя имя «**FOX ROX**». Вас выбросит в меню выбора города.

### Третье секретное меню

Теперь введите имя «**TOURIST**». Проделав то же самое, вас выбросит в третье секретное меню. Здесь вы также можете выбрать уровень (**CITY**), убрать уровень всех пришельцев (**TOURIST**), управлять камерой с помощью крестовины (**DEMO CAM**) и убрать лимит по времени (**NO TIME**).

### Выбор самолета

Введите имя «**MR HAPPY**» и, проделав все как и прежде, вас выбросит в меню, где можно выбрать любой самолет.



# СЕКРЕТЫ

Для всех секретов:  
 ЛС – Левая кнопка С  
 ПС – Правая кнопка С  
 НС – Нижняя кнопка С  
 ВС – Верхняя кнопка С

## Hexen N64

Во время игры нажмите на паузу. Теперь введите **BC,HC,LC,PC.**

Теперь, если все введено успешно, на экране появится слово «Cheat».

Выберите новую опцию и с помощью ввода различных кодов можно добиться различных результатов.



ЛС, ПС, НС = Режим God  
 ВС 20 раз, НС = Clipping  
 ЛС, ЛС, ПС, ПС, НС, ВС = Visit  
 НС, ВС, ЛС, ЛС = Butcher  
 ЛС, ВС, НС, НС = Здоровье  
 НС, ВС, ЛС, ПС = Все ключи  
 ВС, ПС, НС, ВС = Все артефакты  
 ПС, ВС, НС, НС = Все оружие  
 ВС, ЛС три раза, ПС, НС два раза = Все секретные предметы.

## Dark Rift

### Концовки за всех героев

Все коды должны быть введены на экране с надписью «press start».



Aaron: вверх, ЛС, R, вправо, вниз, R, R, R, ЛС.  
 Demonica: вверх, ЛС, R, вправо, вниз, R, R, BC.  
 Demitron: вверх, ЛС, R, вправо, вниз, L, L, НС.  
 Eve: вверх, ЛС, R, вправо, вниз, R, R, BC.

Gore: вверх, ЛС, R, вправо, вниз, R, R, НС.  
 Morphix: вверх, ЛС, R, вправо, вниз, R, R, B.  
 Nikki: вверх, ЛС, R, вправо, вниз, R, R, A.  
 Scarlet: вверх, ЛС, R, вправо, вниз, L, L, ЛС.  
 Sonork: вверх, ЛС, R, вправо, вниз, L, L, BC.



Zenmuron: вверх, ЛС, R, вправо, вниз, L, L, ПС.

### Играть за боссов

Все коды должны быть введены на экране с надписью «press start».

Sonork: L, R, ВС, НС, ЛС, Вправо.  
 Demitron and Sonork: A, B, R, L, НС, ВС.



## Yuke Yuke Troublemakers

### (Mischieve Makers)

Все основные движения

### Marina

Захват (кнопка В).  
 Отпустить (кнопка В).  
 Бросок (направление движения+кнопка В).  
 SHAKE OFF (После захвата нажмите два раза вниз).  
 Прыжок (кнопка А).  
 Приседание (вниз).  
 Бег (нажмите влево или вправо а затем кнопку С).  
 Парить в воздухе (в воздухе нажмите вверх, а затем кнопку С).  
 Подножка (вниз + А).  
 Прыжок после подножки (вниз + быстро нажмите 2 раза на А).



ред или назад).  
 DANGLE (прыжок + вверх).  
 Супер апперкот (вверх + В).

### CHAPPY

Удар рукой (кнопка В – нажмите 3 раза для получения комбы).  
 Прыжок (кнопка А – нажмите 3 раза для тройного прыжка).  
 Защита (вниз).  
 Подножка (вниз+ А).  
 Бег (два раза вле-





Владимир ПРЫГИН (PnArdy)

## Скучные будни Хозяина Подземелья



**Существенно:** любителям SVGA mode может оттолкнуть установленный по умолчанию в игре режим 320x200, причем нигде в опциях SVGA поставить не представляется возможным. В руководстве на эту тему есть еще замечательное указание. Для переключения VGA/SVGA необходимо использовать комбинацию Alt-R.

### Введение

На этот раз выдумщики из Bullfrog забросили вас в страну затерянных подземелий. Речь идет не о культивом отключении теплой воды летом у вас и у ваших соседей в связи с профилактикой магистрального трубопровода, а об оригинальной real-

time стратегии, преподносимой мэтрами из Bullfrog, с модным нынче пополненным 3D-action! Игра в игре, возможность играть от первого лица за любого их персонажей! Правда, все персонажи выполнены в «спрайтах», а не в 3D-полигонах, как, к примеру, в Quake, но это ниуть не убавляет реалистичности. Юмор в игре встречается и тут и там, органично вплетенный в действия персонажей, их насущные потребности, издаваемые ими звуки, но к хорошему привыкаешь быстро. Игра предшествует очень грамотно сделанная анимационная 3D-записка с хорошей музыкой. Другими новшествами являются возможность произвольного расположения камеры (с зумом), инту-

итивный GUI с «закладками», автоматического выполнения всеми персонажами своих непосредственных функций даже без вашего вмешательства, специальный Computer Assistant для выбора типа вашего поведения (агрессивный, только строить и др.), моментальное перемещение персонажей в любую точку игрового поля, real-time подсказки.

Итак, о самой игре. Перед вами абсолютно трехмерное игровое поле с видом в изометрии (камера, как уже говорилось, можно вращать как угодно в одной плоскости и зумить), с real-time освещением и тенями (количество света от персонажей можно варьировать — для увеличения скорости), напо-

минающее темный лабиринт (высоту стен также можно регулировать). Вы играете в качестве некоего Хранителя Подземелья, стоящего над всеми существами в подземелье на стороне сил Зла. Можно планировать свое подземелье, строить его, управлять населяющими его существами, разорять вражеские подземелья, — в общем, все это напоминает кукольный театр с марионетками, которые живут своей жизнью, пока вы не вмешаетесь. Игра проста и сложна одновременно. Через Порталы вы занимаете свое подземелье всяческую нечисть, предоставляемую специфический для каждого типа нечисти тип комнат, жалованье, пищу. Вы также должны следить за тем, чтобы мораль твари не упала, и она, расстроившись, не ушла бы обратно в Портал. Все это выглядит довольно капризно, но при достаточном количестве добытых ресурсов (золото, минералы) это даже интересно. Когда вы попадаете в очередное подземелье, вашей целью становится развитие своего подземелья, захват вражеских, приобретение союзников и наемников и, наконец, окончательная победа над Королем страны, правящим на поверхности. Этой цели служат различные строения вашего подземелья, ловушки, двери, заклинания, различные секретные приемы. Для гурманов имеются торты и камеры пыток. Вам понадобятся вся ваша острота ума, мудрость, коварство и хитрость для того, чтобы превзойти противников.

## Библиотечка начинаящего дьявола (конспект)

### Ловушки, двери (таблица №1)

Все ловушки и двери являются штучным товаром, который изготавливают в мастерской. Можно использовать только то его количество, которое реально сделано и имеется на данный момент. Устанавливать ловушки и двери можно только на своей территории. Они являются прекрасным средством защиты от непрошеных гостей. Двери устанавливаются щелчком мыши только в коридорах с укрепленными стенами шириной в одно поле подземелья. Ваши твари проходят через ваши двери, пока вы не заприте дверь левым щелчком. Ловушки доставляются к месту расположения бесов из мастерской. После некоторого количества раз срабатывания ловушка должна быть заменена на новую. Бесы делают это самостоятельно. Если беса убьют, ловушка останется лежать на земле, пока кто-нибудь ее не подберет. Самы ловушки ничего не стоят, но вы платите тварям, их производящим.

### Комнаты подземелья

#### (таблица №2)

Центром подземелья на каждом уровне является его Сердце. Если ваше Сердце уничтожат — вы проиграли. Для полного разгрома противника нужно уничтожить его Сердце. Связь с внешним миром служат Порталы. Через них в подземелье попадают твари-наемники. Порталы и Сердце построить нельзя.

Комната, которые можно построить, приведены в таблице в порядке расположения на панели пиктограмм комнат.

Тип	Функция	Комментарий	Min площадь мастерской для изготовления	Количество срабатываний
1. Boulder trap (Каменюк)	круглый каменюк, катится от врага и хочет задавить. Через некоторое время саморазрушается	Срабатывает, когда враг находится в пределах видимости. От стен отскакивает произвольно, но на пути ему лучше не попадаться. Можно самому столкнуть каменюк и управлять им во время движения	17	1
2. Alert trap (Сигнализация)	поднимает тревогу, все ваши твари собираются в определенном месте	При срабатывании накладывается заклятие "К оружию!"	1	12
3. Poison gas (Отравляющий газ)	облако ядовитого газа, вредит здоровью всех, кто находится поблизости	Действует подобно ириту, зарину, V-газам и другим ОВ, известным вам еще со школы, с уроков начальной военной подготовки	10	5
4. Lightning trap (Молния)	вызывает удар молнии таким же называнием	Аналогична действию заклятия с	13	12
5. Излучение	вызывает излучение разрушительной энергии во всех направлениях	Не опасна для своих. Не заменяется бесами на новую	21	3
6. Lava trap (Лава)	превращает поле под ногами вражеской твари в поле с лавой	Имеем горячее жаркое из вражеской твари. Летальная на 100%. Опасна для своих в том числе.	17	1
7. Wooden door (Деревянная дверь)	обычная укрепленная дверь	Очень непрочная, легко вышибается врагами и каменюком	10	нет огранич.
8. Braced door (Укрепленная дверь)		Прочнее деревянной, но не на много	13	нет огранич.
9. Iron door (Железная дверь)	прочная дверь	Напоминает двери в некоторых московских квартирах. Для взлома, равно как и для изготовления, требуется уйма времени	21	нет огранич.
10. Magics door (Магическая дверь)	прочное некуда	Взломать вручную невозможно.		
	Разрушается только заклятиями: огненными шарами и молниями			

## Таблица №3

Номер	Функция	Комментарии	Стойность	Тип	Функции	Комментарии	Стойность
1. Treasure room (Сокровищница)	Здесь хранятся все ваши ресурсы (и денежный эквивалент)	Золото можно брать прямо из мешка в любом месте и складывать в Сокровищницу	1 пол	1. Posess monster (Вспомогательное оружие в тварь mode)	Каждое существо видит мир по разному. Можно ходить, скакать, Управление выбор оружия ->Shift+Left Mouse	50	
2. Lair (Пещера)	Всем тварям должно хватать места, иначе они расстроются. Если перенести тварь в логово, она там поселятся	Можно перенести тварь в любое место и складывать в Сокровищницу	100	2. Sighnimp (Сознание Беса)	создает новых тварей - бесов-рабочников	50	
3. Hatchery (Инкубатор)	Женские Цыплята - птицы для всех тварей подземелья	Инкубатор и она пополамсят белоголовым Цыпленком	150	3. Sight of evil (Око зла)	позволяет на время увидеть скрытую область карты	100	
4. Library (Библиотека)	здесь разрабатываются испытательные центры, здесь твари, повышают и паси	испытательный центр: здесь твари разрабатываются	200	4. Speed monster (Расторопность)	застывает тварь на время пошевелиться быстрее	100	
5. Training room (Тренировочный зал)	здесь твари повышают свой опыт, что очень важно в бою	Тварь, повышенная в библиотеку, сразу приступает к работе. Чем больше тварь и эффективней команда, тем быстрее идет работа	150	5. Emergency (Авария)	все твари начинают быстрее суетится	100	
6. Workshop (Мастерская)	здесь твари средством передвижны служат	Тварь, повышенная в зал, сразу приступает к тренировке	30	6. Call to arms! (Кордюк)	все твари спешат в указанную точку на битву	100	
7. Guard post (Кардинальный пост)	тварь постоянно стоит на карауле и охраняет пост	Тварь, повышенная на пост, сразу приступает к боевому дежурству	50	7. Conical creature (Невидимость)	невидимость твари, пока она не вступит в бой.	100	
8. Workshop (Мастерская)	шучное напоминение	Скорость изготовления зависит от эффективности конназы и количества тварей в Ней	200	8. Hold audience (Общий сбор)	тварь не бегут на защиту Сердца вашего подземелья	1000	
9. Barracks (Бараки)	здесь можно структурировать твари, а затем, управляем одиночка или группой, по подземелью	Нужно поместить нужных тварей в бараки. Они там останутся до тех пор, пока вы не вступите в сцену в них и не поставите их здесь	150	9. Nea (Испытание)	real-time лечение тварей в бою	300	
10. Prison (Город)	здесь содержатся ваши разбойники и пленники	Чтобы брать врагов в плен нужно активировать кнопку "Управление". Задержанные не могут есть, замирают, умирают, при этом гуаноны при этом станут скелетами и будут служить вам	300	10. Lightning (Молния)	испытывают тваря, отнимая некоторую часть его здоровья	600	
11. Torture chamber (Камера пыток)	здесь пытают разбойников и пленников. Можно до смерти, холода - бирки	Ваша сущность этого же типа, что и пытаемые, начинают работать быстрее на вашу сторону. И это ведет к расщеплению вражеского подземелья	350	11. Protect monster (Защита)	тварь может получить в бою ущерб, который превращает ее в зомби	100	
12. Temple (Храм)	придумывание ученых и идеальных идей, повышает мораль	Можно пронести в жертву тварей на алтарь для упала богов.	300	12. Chidren (Опытывание)	в холода Цыпленка	1200	
13. Glaveryard (Кладбище)		Если жертва была неугодна - сожжите скотро во звездами. Если тварь была превращена в тошного Цыпленка, копытство разрушится. Если ваши твари постоянно нападают на группы в других местах, они расстраиваются.	300	13. Cave in (Обвал)	вызывает обвал на участке карты, стены рушатся	1000	
14. Sacrificial room (Ритуальный зал)		Если жертва была неугодна - сожжите скотро во звездами. Если тварь была превращена в тошного Цыпленка, копытство разрушится. Если ваши твари постоянно нападают на группы в других местах, они расстраиваются.	750	14. Disease (Болезнь)	зарождает тваря чумой и делает его заразным для всех тварей на своем пути	7000	
15. Annihilation (Армагеддон)		последний и решающий бой у заслона Сердца всех тварей в подземелье	60000	16. Destroy wall (Разрушение стены)	превращает укрепленные вражеские стены в простую землю	10000	





### **ЗАКЛЯТЬЯ (ТАБЛИЦА №3)**

Заклятья можно накладывать на участок подземелья или на тварь. Мощность заклятия увеличивается при удерживании левой клавиши мыши (не бесплатно, разумеется). Если заклятие накладывается на область подземелья, то оно распространяется на всех тварей в радиусе его действия. Большинство заклятий можно отменить правой клавишей мыши, либо щелчком левой клавиши на пиктограмме заклятия на панели заклятий.

### **Примерная последовательность действий во время игры**

В самом начале прикиньте, где находится ближайшая золотая хила и Порталы. Прорубаясь к золоту, постройте Сокровищницу, Логово, Инкубатор. Затем ройте тоннель к Порталу и стройте рядом с ним Тренировочный зал, Логово и Сокровищницу. Не скучитесь на Тренировочный зал - он приманивает вояков, а чем больше тварей будет тренироваться, тем сильнее станет ваше подземелье. Далее строится большая библиотека. Чем больше будет библиотека, тем быстрее будут разрабатываться новые типы зданий и заклинаний. Когда в ней разработают мост, расширьте свои владения, перекинув мосты через воду и лаву. Следующий шаг - построение большой мастерской. Ловушки и двери будут разрабатываться быстрее. Следите за тем, чтобы ваши твари были довольны, не конфликтовали. Подгоняйте импов, ищите месторождения минералов, они - бесконечный источник ресурсов. Далее, когда будут открыты тюрьма и форпост, постройте несколько форпостов на границах своего королевства. Теперь провинившиеся твари можно наказывать. Камеры пыток также сослужат вам добрую службу. Постройте бараки, если хотите возглавить отряд бойцов и на личном примере показать им, как надо крошить врагов. Укрепляйте оборону подземелья. Стройте ловушки, двери, чтобы было куда отступать в крайнем случае. Храмы помогут в лечении тварей, а также вы получите некоторые ощущимые выгоды

от жертвоприношений. Возможно, придется разделять подземелье на несколько отдельных автономных секций - так легче будет управлять большим количеством тварей, некоторые из которых пытаются антиагитировать к другим и требуют изоляции. Всегда должна быть где-нибудь комната с закрытой дверью - временное прибежище для импов во время боя.

Кладбище будет поставлять вам вампиров, а рекрут-центр увеличит вероятность появления в Портале нужных вам существ. Ищите спрятанные на карте секреты и нестандартно тренируйте тварей. После победы над соседними подземелями и странствующими гуманоидами вам предстоит схватка с Королем.

### **Основные тактические приемы игры**

Золото на карте можно брать рукой (до 8 куч) и переносить сразу в Сокровищницу. Из одной сокровищницы можно перетаскивать золото в другую, более безопасную.

При строительстве комнат обращайте внимание на ее эффективность, которая зависит от формы комнаты. Чем больше и прямоугольнее комната, тем она эффективнее, о чем вы узнаете из статус-баров на флаге (сверху-вниз: целостность, заполнение, эффективность). Если часть комнаты захвачена врагом, ее целостность упадет. Заполнение показывает, насколько она заполнена, а эффективность ускоряет работы, производимые в комнате. Минимальный размер эффективной комнаты - 3x3 поля.

Для того, чтобы импы работали быстрее, хватайте их в руку (до 8) и сами переносите к тому месту на карте, где выделена земля под тоннель, шлепнув опыта 10, они просто будут телепортироваться.

Шлепать можно любую тварь, например, магов, чтобы пошевеливались с новейшими разработками, правда, не стоит давать твари больше 2 шлепков за раз. Кроме того, не всем тварям это нравится, и некоторые будут злиться. Импы будут двигаться тем быстрее, чем выше их опыт, а достигнув опыта 10, они просто будут телепортироваться.

роваться.

Во время битвы тварей можно лечить заклинанием лечения дистанционно на выдающей панели битв, щелкнув на мордочки тварей. Если при этом нужно срочно оказаться в эпицентре битвы - просто кликните правой клавишей на мордочке одного из своих участников.

Уровень опыта сразу нескольких тварей можно посмотреть через лупу на развернутой карте.

Ловушкой типа каменюк можно управлять, слепляя ее бульянку во время его движения. Так можно передавать любых вражеских персонажей.

Многих тварей, например, Железных демонов, будет сильнее привлекать Сокровищница, Логово и Тренировочный зал, расположенные вплотную к Порталу.

Когда построите Храм, принесите в жертву столько импов, сколько понадобится для уменьшения цены за нового импа до 150 (каждый покертованный имп уменьшает текущую стоимость на 30). После этого вы получите сообщение от богов о том, что они доволены и цена на каждого нового импа останется постоянной и равной 150. Таким образом, вместо 30 покертованных импов можно получить их гораздо больше и по фиксированной цене.

Найдите на карте вражеский лабиринт за клятьем Око зла, а затем подождите всех его импов, либо напустите на одного из них чуму. Без импов враг будет бессилен. Можно также сделать своего импа невидимым, заразить его чумой и заспать во вражеский лабиринт, всевышний в него и отрезав путь к отступлению. У невидимости есть еще масса применений, например, захват вражеских комнат с последующей конфискацией их содержимого прямо рукой (напоминает засовывание руки по локоть в углы).

Если тварь недовольна своей долей, посыпьте на нее золота - сразу станет лучше. Таким же образом можно скормить ей цыпленка, но это менее эффективно.

Иногда для того чтобы добраться до вражеского сердца, нужно просто прорыть длинный тоннель в обход и зайти с тыла. Удивительно, но с тыла вражеское подземелье практически не бывает защищено укрепленными стенами (безотказно действует на младших уровнях).

Ловушки и двери ничего не стоят, однако когда у вас мало денег, вы можете продать несколько из имеющихся в запасе - получите за них реальные деньги.

Используйте биледемонов в бою отдельно, так как их основное оружие - ядовитый газ, который может надышаться остальные ваши твари, в то время как для желенных демонов это естественная среда обитания.

Физкультурный зал, Столицу и Спалнию лучше строить рядом - тогда устанавливающие и голландские твари, певы и отдохнувшие, быстрее возвращаются к тренировке. Другим полезным приемом является размещение тренажеров на постоянно пути следования импов - они будут трени-





рояться "на ходу".

Если у вас CD-версия, то, возможно, вы наблюдаете торможение игрышки в SVGA mode, а также большое время загрузки. Игра не предлагает некоторые опции инсталляции (типа Minimal, Medium, Full) и занимает на диске около 60 МБ, но об этом можно позаботиться самому - надо скопировать директории \DATA и \LEVELS на жесткий диск (это еще около 80 МБ) и подредактировать соответствующим образом keeper.cfg - должно помочь.

Когда нужно чтобы неприятель непременно попался в ловушку, можно использовать импа как приманку. Возьмите импа и переместите его в зону видимости противника, а когда тот бросится в атаку и будет уже близко, быстро снова возьмите импа и переместите его ближе к ловушке. Проделав эту операцию несколько раз, получите желаемый результат.

Можно добиться быстрой победы над захватчиками на своей территории. Для этого надо зайти в панель тварей и набрать там нужных бойцов (до 8) кликами на их мордочки. Затем надо вручную быстро переместиться <Shift>-Scroll и, занеся руку над непрошеным гостем, опорожнить свой смертоносный груз на его ничего не подозревающую голову. Хорошо использовать в комбинации с заклинаниями Молнии и Лечения.

Постройте мост к вражескому берегу, а затем, когда враг побежит к вам по мосту, зарезите его чумой и пророните одно поле моста, отрезав свой берег от вражеского.

Очень полезно использовать Молнию, если кто-то из врагов настойчиво ломится в одну из ваших дверей. В этот момент враги неподвижны и более уязвимы.

Когда к вам ломится группа гуманоидов, прокальвив тоннель, используйте заклинье Обвала на ее лидера (обычно это землекоп). Это заставит всю группу шарахаться от каждой стены и даст вам выигрыш во времени.

Если у вас есть тюрьма, то можно брать побежденных врагов в плен при нажатой кнопке Imprison на информационной панели. Это касается и Короля. Если вы взяли в плен Короля, то после окончания уровня вам предложат выбрать одну изощренную пытку из нескольких возможных и пытать Короля. Его предсмертные крики позабавят вас.

Можно легко редактировать файл

\DATA\creatures.txt. Например, можно сделать так, чтобы за каждое поле с золотом вы получали не 1024, а 10240. Рогача-погромщика надо держать отдельно от всех остальных ваших тварей, чтобы он не причинил им вреда. Его надо либо сажать в тюрьму, либо помешать в полностью автономный участок подземелья с отдельными базовыми комнатами и Храмом, который может соединяться с основной частью запертой дверью. Не забывайте подкладывать в его Сокровищницу золото перед днем заплаты.

Золотые стены нельзя сделать укрепленными, как земляные. Это будет узким местом вашей комнаты.

### Некоторые полезные жертвоприношения:

**муха, паук - дает магу;**

**муха, муха - текущее исследование немедленно завершается;**

**жука, жук - производство текущего объекта немедленно завершается;**

**паук, паук, паук - дает биледемона;**  
**дьяволица, биледемон, тролль - дает рогача-погромщителя;**

**биледемон, биледемон - все твари на время превращаются в цыплят.**

**призрак - все ваши цыплята погибают;**

**цыпленок - все ваши цыплята погибают;**

**вампир, вампир - все ваши твари заражаются чумой;**

**паук, жук - дьяволица**



**Доступные заклятия:** Всплесне в тварь, Создание импа. Действуйте по подсказкам, сваливающимся сверху, и уровень будет легко пройти. Постройте базовые комнаты, захватите Портал. Добывайте золото. Золото на карте отмечено зеленым цветом, Портал - мигающим квадратом. Попробуйте создать несколько импов заклятием. Когда на вас нападут несколько гуманоидов, вы легко от них отбьетесь. Затем, через некоторое время, появится Король. У вас уже будет достаточно тварей, чтобы, навалившись всей кучей, победить его.

### Уровень 2. Cogotyn

Здесь появляется Тренажерный зал и, соответственно, чешуйчатые отпрыски. Никаких новых заклятий пока нет. Для начала стройте каждый раз базовый набор комнат. Добывайте золото, копайте вокруг Портала. Тренируйте свои тварей в зале. Подитеесь с несколькими гуманоидами. Они появляются из специальных Порталов для гуманоидов, которые выпадают, как расплывающиеся желеобразные зеркала. Разгневанный король также не заставит себя ждать, но куда ему до ваших обученных тварей! Победа будет легкой.

### Уровень 3. Waterdream Warm

На этом уровне появляются Библиотека, маги и заклятие Растиропности.

Начало стандартное. Когда у вас будет би-





лиотека, в нее будут привозиться маги. Заставьте их поползти над заклятым. Когда заклятие будет изобретено, поместите магов в Тренажерный зал. Мухи прекрасно разведают для вас территорию. На этот раз враги пойдут несколькими волнами, но с вашими тварями победить их не составит большого труда.

#### Уровень 4. Flowerhat

Здесь появляются Мастерская, Мост и тропики. Новые заклятия: Лечение и К оружие! В мастерской можно делать деревянные двери и ловушки с отправляющим газом. На этом уровне вы столкнетесь с вражескими лучниками, так что к этой встрече стоит подготовиться. Об军训ите магов заклятым и тренируйте их, а когда вы решите, что достаточно сильны, пойдите и разгромите этих гуманоидов. Для переварки постройте мосты через лаву, войдите во владения врага и расчистите себе путь к его сердцу. По пути придется вышибить несколько дверей.

#### Уровень 5. Lushmeadow-on-down

На этом уровне разрабатываются форпосты и тюрьмы. Из новых тварей: билледемон, паук, скелет. Новое заклятие - Око зла. Ваш противник расположился на севере. Здесь главное - добрыться до двух островков в омывающей вашу часть суши лаве. Используйте для этого мосты. На островах спрятаны секреты, кроме того, к вам присоединяется билледемоны. Пожалуйста, экспериментируйте с тюрьмой, затем, когда у вас будет достаточно опытных тварей, идите громить подземелье врага.

#### Уровень 6. Snuglelledell

На шестом уровне появляются Камера пыток, дьяволицы и призрак. Из новых заклятий: Молния. Из ловушек: ловушка-Молния. Кроме того уже есть укрепленные двери. В центре карты есть остров с одним входом, на котором полно золота. Кто первым захватит остров - тот и победил. На острове к вам присоединяются несколько дьяволицы. Попытайтесь кого-нибудь. Дьяволицы будут счастливы. Натренируйте дьяволиц и отправляйтесь громить вражеское подземелье. Дьяволицы будут захватывать врагов заживо.

#### Уровень 7. Wighwale

Здесь уже добавляются Бараки и Орки. Новых заклятий и ловушек нет. Не стройте мост через лаву, пока не будете готовы к паре сражений. Враг здесь находится на северо-западе (NW) карты. На карте в узко вырытых коридорах есть парочка скрепетов, окраинеными ловушками-молниями. Отправьте туда кого-нибудь здорового, чтобы он вывел огонь на себя, до тех пор, пока ловушка не иссякнет; а затем вылечился бы, иначе придется расщеплять со значительной частью импов. Когда Сердце врага откажет с той стороны, где были ловушки, появится Король. Его будет легко уничтожить несколькими натренированными чешуянчатыми.

#### Уровень 8. Tickle

На восьмом уровне появляется Храм, заклятия Невидимости и Защиты твари. На карте есть место рождения минералов. Кроме того, можно делать железные двери. Колите во все стороны, расширьтесь, но перед тем как раскалывать длинную

полоску золота на севере, натренируйте чешуянчатых бойцов. Затем пошли к тому золоту одного импа. Как только он проходит стену он будет расстрелян мощными энергетическими лучами трех летающих эльфов. Теперь надо как-нибудь заманить эльфов с вашей территории, в тесный коридор, а затем сбросить им на голову свой спектроряд - в ближнем бою их можно уничтожить. Теперь стройте храм. Ваш противник здесь очень силен, отгородитесь от него дверями и ловушками, укрепите стены. Теперь пора пойти на жертвоприношения. Киньте необходимые твари ингредиенты на алтарь в Храме, и получите от богов Рогана-потрошителя. Тренируйте его. Опасайтесь группы варваров и эльфов. На севере есть неисчерпаемые месторождения минералов. Для увеличения скорости их добывки придется тренировать импов. Умножьте вашу армию импов жертвоприношениями, как это описывалось в §9 (Основные тактические приемы). Где-то на севере есть артефакт телепортации твари на следующий уровень - можно взять с собой самую выносимую из ваших тварей. Если вы разбили группу варваров, больше бояться нечего - идите и завоевывайте Сердце.

#### Уровень 9. Monnbrush Wood

На этом уровне появляется Кладбище, вампиры и заклятие Общего Сбора. Вы на севере, враг на юге. Воздвигните свое подземелье и, когда ваши твари будут достаточно натренированы, идите на юг, прокладывая себе дорогу по мостикам. Разрабатывать золотую жилу в центре не обязательно. Там только несколько бесполезных эльфов. Враг не очень-то и сопротивляется.

#### Уровень 10. Nevergrim

Вы на севере, ваш враг - на юге. Воздвигните свое подземелье и, когда ваши твари будут достаточно натренированы, идите на юг, прокладывая себе дорогу по мостикам. Разрабатывать золотую жилу в центре не обязательно. Там только несколько бесполезных эльфов. Враг не очень-то и сопротивляется.

#### Уровень 11. Hearth

На этом уровне ваши силы значительно слабее вражеских. Вам просто обязательно нужно нанести комату с увеличивающимися опытом артефактами на юго-западе подземелья. Несколько тварей разнесут дверь, а импы войдут в комнату. Берегите повушки.

#### Уровень 12. Elf's dance

Вы начинаете на севере. Ваши враги расположены следующим образом: запад - синие твари, восток - зеленые твари, юг - гуманоиды. На этом уровне вам помогут опытные вампиры в комнатах на юге, но сначала туда надо добираться, преодолев гуманоидов. Теперь перед вами задача посложнее - надо победить практически равного по силам противника - зеленого, который, к тому же, использует ваши тактические приемы: Око зла, Молния. Хитрость заключается в том, чтобы столкнуть сильных зеленых с оставшимися мощными гуманоидами в секретной комнате за золотой жилой. Для этого позвольте зеленым импам застолбить бывшую территорию белых, а сами тренируйте армию. Затем уничтожьте всех вражеских импов - это выманит их основные силы на территорию белых. Тогда быстро хватайте всех своих тварей, кроме од-

ного импа, и тащите их в безопасное место, за какую-нибудь запертую дверь. Одним импом пройдите тоннель за золотые кучи, и когда гуманоиды выйдут оттуда, они встретятся лицом к лицу с толпой зеленых. Зеленые, конечно, победят, но их силы будут значительно ослаблены, и вам останется только остановить их сердце. Напоследок остаются синие: они достаточно глупы и не оказывают серьезного сопротивления.

#### Уровень 13. Buffy Oak

На этом уровне вражеские твари объединились против вас. Вы на севере, они - на юге, разделенные озером из лавы и золотой жилой. Ваше подземелье уже отстроено, и в нем даже есть неизвестный запас минералов. Когда ваше подземелье достаточно разовьется, стройте мост на ту сторону и копайте золото на запад - за золотом вы найдете увеличивающий опыт артефакт. Пострайте Кладбище. На вас набросятся толпы импов, пытаясь застолбить территорию. Поставьте там кого-нибудь помощнее, и скоро у вас будет гора дымящихся трупов Противника, из которой ворочится ваш вампир. Тренируйте его, набирайте наемников. Будьте готовы к мощным атакам. Когда ваша армия наберет достаточно мощь, нападите. Вражеские Сердца находятся рядом с их соответствующими Порталами.

#### Уровень 14. Sleepburgh

На все деньги создайте импов и сразу же начните копать на север. За несколько полей до границы копайте с запада на восток, соединив тоннели два массива непрходимых стен. Не позволяйте импам убегать - пусть укрепляют стены. Теперь ройте на юго-запад к западным минералам. Выройте и укрепите коридор от западной границы карты до следующей секции непрходимых полей. Теперь вы сэкономите себе кучу времени. Стройте подземелье с большой библиотекой, привлекая магов. Пострайте рекрутский центр и поместите туда несколько магов, чтобы переманивали вражеских магов. Это значительно затруднит врагам поиск заклятия Разрушение стен. Когда вы сами откроете это заклятие, а импы будут достаточно опытны, ройте на север вдоль западного края карты, пока не наткнетесь на зеленое подземелье. Разрушите существо заклятым и направляйте всю группу магов к зеленому Сердцу. Разрушьте его и копайте на юго-запад к мастерской. За дверью будет хранить рогач-потрошитель. Ждите атак со стороны синих через ваше уязвимое место - золотые стены, которые нельзя укрепить. Продолжайте развитие и, когда у вас будет много денег и много магов с опытом 10, проложите мост и выпломайте дверь к гуманоидам. Убейте всех лучников, выпломайте следующую дверь и уничтожьте вражеских магов. После этого появится король с опытом 10 со свитой. Он может лечиться сам, но ваших магов больше. Используйте магов, заклятие Молнии и заклятие печеня, если понадобится. Через некоторое время Король погибнет.

#### Уровень 15. Woody Rhyme

Копайте и стройте в стороны, но не вниз. Когда ваше подземелье наберет силу, пролейте длинный проход вниз и направо. Вы попадете в ворота. Сразу после этого вас атакуют 10 самураев и Король. Заманив их в длинный проход, в конце которого установите ловушку-каменюк. Когда ловушка



сработает, все враги будут передавлены. Вы не потеряете ни одного импа.

### Уровень 16. Tulipscent

Постройте все базовые сооружения, заполните магов и рогачей-потрошителей и тренируйтесь. Следите за тем, чтобы каждая стена вашего подземелья была укрепленной, иначе гуманоиды не заставят себя ждать. Через какое-то время гуманоиды ворвутся в подземелье вашего противника и уничтожат его. Далее используйте рогача, Молнии и Обалы, пока гуманоиды будут ломиться к вам по длинному коридору за логовами рогачей. Пара каменников не помешает. Где-то на юго-западе есть артефакт, который удваивает всех обитателей подземелья, кроме того, на карте есть артефакт телепортации одной твари на следующий уровень.

### Уровень 17. Mirthshire

На этом уровне нет вражеских тварей, а есть только гуманоиды, причем их больше вас в пять. Быстро расширьте свои владения на запад и на восток и проройте тоннель далеко на запад к залежам минералов. Перед тем как ройте следующую комнату, позаботьтесь о том, чтобы импы укрепили предыдущую. Теперь ройте тоннель на юг, к Порталу. Ройте вокруг него и дайте импам укрепить стены. Теперь ройте по направлению на запад к золотым залежам. На поплыту вы наткнетесь на секретную комната с артефактом уединения тварей. Ройте дальше на запад, до золота, затем измените направление и ройте на юг, оставляя проход шириной в одно поле с восточной стороны. Наткнувшись на минералы, окопайтесь вокруг него и укрепите стены. Теперь можно спокойно наращивать боевой потенциал - никто не сможет к вам проникнуть. Наблюдая за тем, как по всей карте рисуют гуманоиды, постройте Кладбище, запшелапайте до смерти около 10 импов и получите вампира. Тренируйте его до 10 уровня. Когда у вас будет достаточно сил, сразитесь с противником. Затем вам понадобится заклинание Уничтожения стен - и вы выиграли.

### Уровень 18. Blaise End

Перед тем как копать золото, заставьте всех импов прорыть тоннели вправо и влево до непрходимых стен. Позаботьтесь о том, чтобы стены были немедленно укреплены. Теперь ройте тоннели вверх к золоту в центре, закрепитесь вокруг золота. Если все сделано достаточно быстро, то вы опередите землекопов, и у вас будет много места и золота, чтобы тренировать тва-



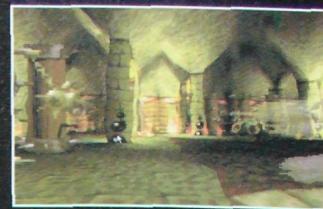
рей. Когда у вас наберется большая куча опытных тварей, атакуйте вверх. Вы встретите смертельное сопротивление, так что будьте готовы к этому. Захватите всех, кого сможете, и сделайте из них призраков. Комнате с Сердцем ведет раззывающий коридор, на большинстве полей которого установлены различные ловушки (включая ступеньки к Сердцу), самая распространенная - ловушка-Молния. К этому моменту у вас должно скопиться много импов - придется скормить им повушки. Продвигайтесь медленно, столбы территории. Когда Сердце будет совсем близко, набросьтесь всем скопом - многих перепрете, но Сердце врага разорвется.

### Уровень 19. Mistle

Вы должны взять с собой кого-нибудь поскольку с предыдущего уровня, потому что у вас не будет возможности тренировать тварей до тех пор, пока вы не захватите вражеский тренировочный зал. Проследите за тем, чтобы кнопка Imprison была нажата, так как свою армию вам придется собирать по большей части из поверхностных врагов. Строить какие-либо комнаты в общем не требуется, все, что нужно, у вас есть, достаточно прокопать тоннели на север и на восток - там вы найдете свои комнаты. Ловушка-каменок, с которой вы столкнетесь, похоже, не работает.

### Уровень 20. Skybird Trill

Берегитесь шупалец в центральных водах. Когда атакуете Сердце на севере, в первый раз его никто даже не будет защищать. После этого вражеские твари уйдут. Вам понадобятся мосты, чтобы застолбить территорию врага, но их у вас не будет до второго появления Аватара. Затем утеплите его в тюрьму всеми своими многоопытными тварями (драконами 10 уровня и рогачом-потрошителем). Ваши импы наткнутся на Аватара, как только вы захватите замок в центре. Пока Аватар будет жить, вас не будут атаковать. У вас будет много времени для того, чтобы разработать залежи ми-



нералов. Когда вы наконец атакуете Аватара, держите тюрьму наготове, а затем пытайтесь его. Это даст либо призрака с опытом 10, либо нового Аватара на вашей стороне против вражеского. Пока идет пытка надо строить много ловушек-Каменников в вашем подземелье и везде, где найдете Добреийский портал (есть один к востоку от минеральных прискоров). Они понадобятся, чтобы задавить 10-опытного Добреийского (а также ваших тварей, если они попадутся под бульник). Аватар же от Каменников не спасет, они от него обламываются. Когда ваша территория будет покрыта ловушками, убейте Аватара пыткой. За этим последует проплы из нескольких волн Героев, прорывающихся на среднем востоке. Вам останется толкать хорошенко на маки ими бока каменоками и молниями. Во время наступления волны Добреийских держите всех тварей за запертые двери, чтобы они не пострадали. Если кто-то из Героев останется в живых - используйте на нем цыплячие заклятие, пока он не будет обезображен. После всего на вашей совести останется только один Аватар. В борьбе против Аватара также эффективны Шупалы. Когда они замораживают Аватара он не может в этот момент себя лечить. Пока вы сражаетесь с Аватаром, побежденные враги оттаскивают в тюрьму. Если у вас не осталось своих шупалец, то вам, возможно, придется одевать Аватара его же бывшими соратниками.

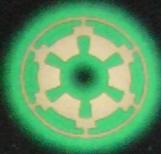
### Секретные уровни.

На уровнях 8, 9, 14, 15, 17 можно найти артефакты с шипами, которые открывают 5 (по некоторым источникам есть еще 6) уровней, который очень хорошо спрятан и появляется на общей карте когда в нашей жизни наступает полночь) секретных уровней. Как правило, на них нужно выполнить какое-нибудь нетрадиционное задание, например, убить всех своих импов, используя подручные средства, причем импов - куча. На некоторых таких уровнях также лучше брать с собой какую-нибудь сильную тварь с прошлого уровня. В общем, есть стимул для индивидуального поиска.





STAR WARS  
**X-WING vs.  
TIE FIGHTER**

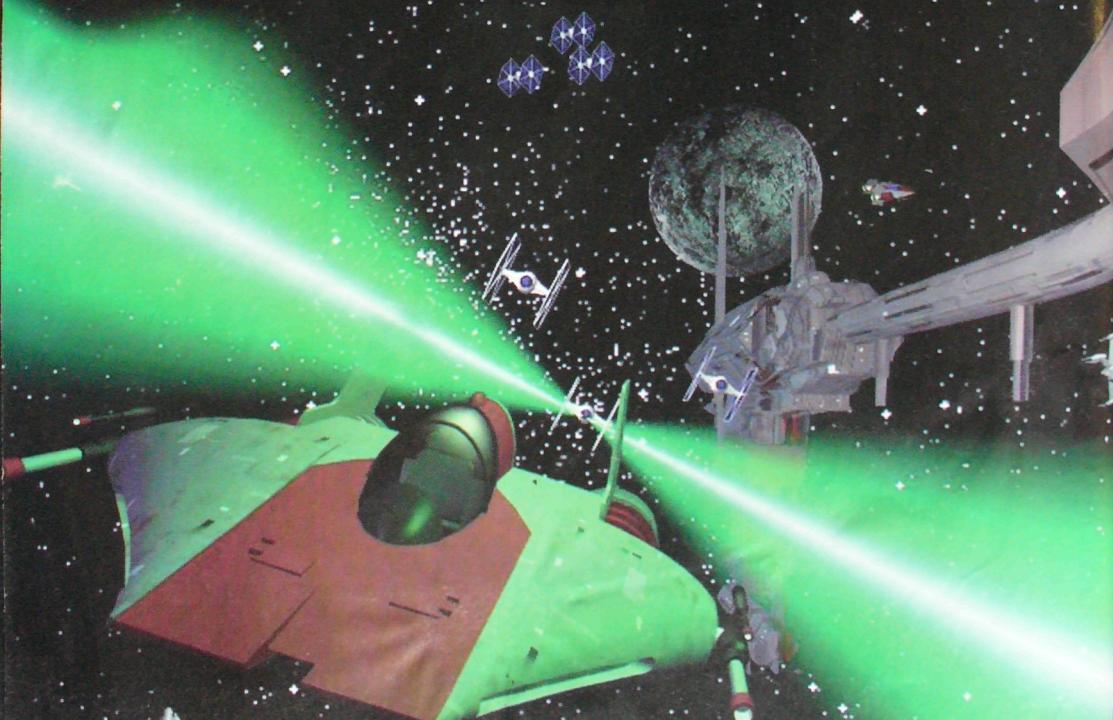


## Технический арсенал

**X-Wing vs. Tie Fighter** – игра совершенно необычная, и я полагаю, что вам, дорогие читатели, это уже известно. Пожалуй, из всех космических симуляторов лишь этот сумел по-настоящему соединить в себе сложную систему космических боев, реалистичное управление, но умудрился не стать чем-то громоздким и неповоротливым. Не слишком уж частый, к сожалению, случай, когда реалистичность не является самоцелью, а лишь дополняет саму игру:

Несмотря на действительно небольшую сложность, все-таки у многих поначалу могут

возникать проблемы, связанные именно с управлением кораблями, выбором их из довольно большого списка доступных, включающего девять пунктов, снабжением их необходимым вооружением и так далее. В этом небольшом руководстве я постараюсь рассказать о свойствах каждого из доступных истребителей, об их достоинствах и недостатках, а также поделюсь некоторыми своими соображениями по части тактики ведения боя, что особенно полезно будет новичкам в многопользовательском варианте игры.



Теперь давайте перейдем непосредственно к делу и для начала рассмотрим те корабли, на которых вам придется совершать подвиги во имя Империи или Свободы во всей галактике.

Корабли повстанцев в целом не слишком-то маневренны и обладают малыми скоростями, но зато имеют поля, с которыми жить становится намного проще, так как не нужно опасаться каждого выстрела. Практически все корабли Альянса прлично вооружены и могут быть нагружены большим количеством ракет, что делает их крайне опасными противниками. Огневая мощь Повстанцев довольно велика, но недостатки маневренности и подвижности делают эти корабли хорошей приманкой, так как им довольно трудно уверачиваться от лазеров и уходить от ракет. Опять-таки наличие сильных полей компенсирует этот недостаток. Теперь о каждом представителе славного воинства по порядку.



**X-Wing** – средний истребитель, использующийся для выполнения многих задач, с которыми он справляется достаточно посредственно, в силу своего невысокого класса. Забудьте обо всем, что вы видели в фильмах Star Wars – в игре X-Wing действительно самый средний во всех отношениях. Его средняя скорость равна 100 единицам, он имеет приличные поля, которые не так-то просто проломить. Также на истребителе имеются четыре лазерных установки (лазеры красного цвета, как у всех повстанцев) и отсек для установки ракет емкостью до 8 штук. Этот корабль является основой сил Повстанческого Альянса и на нем летать придется крайне часто. Главный недостаток – это скорость и низкая маневренность, что очень мешает истребителю ловко уходить от вражеских выстрелов. Если кораблю сядет на хвост что-либо типа Tie Advanced, то высвободиться шансов очень немногого. Тем не менее, корабль довольно эффективен при выполнении миссий по уничтожению небольших отрядов имперских легких истребителей и вполне может использоваться в качестве прикрытия бомбардировщиков.

**Y-Wing** – тяжелый бомбардировщик, несущий большое количество ракет, крайне медленный и неповоротливый, со слабыми полями. Это единственный из кораблей Альянса, обладающий ионными пушками, позволяющими обезвреживать корабли противника, не уничтожая их, а лишь вышибая у них все поля. Сам корабль довольно красив, чего, к сожалению, не скажешь об убранстве кабины. Изнутри корабля увидеть что-либо практически невозможно, поэтому при полетах на этой груде металломата настоятельно советую выключить изображение кабины. При полетах на Y-Wing следует быть крайне осторожными, так как при наличии севшего на хвост чего угодно шансов выжить практически нет. Лазеров у этого корабля всего два, на их зарядку тратится много энергии, которую приходится отнимать у двигателей, что еще больше замедляет и без того медленный истребитель. В общем, это техническое средство больше всего подходит под определение «консервная банка», и необходимо показать чудеса ловкости, чтобы во время большой миссии быть ни разу не сбитым.



**A-Wing** – быстрый (по меркам Повстанцев) и достаточно маневренный корабль, его стандартная скорость равна 120 единицам, а поля достаточно крепки чтобы долго просуществовать. Этот корабль достаточно сложно подбить, так как его скорость позволяет ему весьма хорошо маневрировать и уходить от снарядов, а поля могут успешно противостоять случайным выстрелам. Также на A-Wing можно навесить довольно большое количество ракет, равное тому, что есть на Y-wing. В целом, корабль очень хорош для борьбы со средним звеном имперского флота, а именно, с Tie Interceptor. Этот истребитель является самым мощным средством, которым располагает Альянс, и, к сожалению, этого недостаточно, чтобы противостоять такому Монстру Империи, как Tie Advanced.



**Z-95** – немного урезанная версия X-Wing, с двумя крыльями вместо четырех и несколько уменьшенными возможностями. Обладая схожими скоростными характеристиками, корабль уступает своему старшему брату по мощности полей почти в два раза, но обладает большей маневренностью. Истребитель напрямую предназначен для уничтожения мелких объектов (мин, контейнеров), а также младших моделей истребителей противника, то есть Tie Fighter и еще более неуклюжий Tie Bomber. Сам же Z-95 уничтожается практически чем угодно и очень быстро, так что атаковать платформы, разрушители и прочие «маленькие кораблики» на этом «чуде-юде» не рекомендуется. Сокращение крыльев до двух не могло не повлиять и на систему вооружений корабля, поэтому число лазерных пушек здесь равно опять-таки двум, чего, в принципе, хватает, так как стрелять в игре хотя и необходимо, но все же не со скоростью, присущей какой-нибудь аркаде.



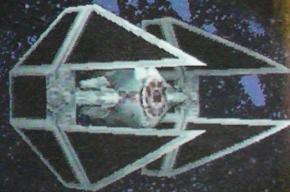
Теперь перейдем к имперской технике. Силы у Империи явно превосходят повстанческие. Имперские корабли маневренны, быстры и мощны, но у них, в подавляющем большинстве, отсутствуют поля. Пара выстрелов - и истребитель выходит из игры. Эту пару выстрелов, правда, достаточно сложно сделать, так как корабли очень шустры и умеют очень хорошо отклоняться от выстрелов, и приходится зачастую долго гоняться за каким-нибудь Tie Interceptor'ом, прежде чем, наконец, попасть в него. Маневренность кораблей достигается за счет их размеров и габаритов. Все корабли Повстанцев имеют выпуклую форму, что мешает им как следует передвигаться, у Империи же корабли больше похожи на кубы, и поэтому им, в общем-то все равно, в какую сторону перемещаться - они могут делать это в любом направлении с почти одинаковой скоростью.. Пройдемся теперь по залу имперской славы.

**Tie Fighter** – самый стандартный Имперский истребитель, который, тем не менее, при правильном подходе и управлении все же кое-что может. Этот корабль аналогичен Z-95 практически во всем, кроме того, что у него отсутствуют поля и для его уничтожения требуется ровно два выстрела. Летать на **Tie Fighter** немного неудобно, так как ему крайне сложно, ввиду невысоких скоростей и невозможности прибавить эти скорости за счет отключения полей (полей-то нет), уходить от ракет, которыми его очень любят засыпать такие подные корабли, как Y- и X-Wing. Но имеется и большой плюс использования стандартных истребителей, ввиду их всегда большого количества. **Tie Fighter**'ы всегда летают целой стаей, и, несмотря на большие потери, могут добиться очень многоного. Оборудование на корабле более чем стандартно: два лазера и отсек для ракет.



**Tie Bomber** – специализированный бомбардировщик в составе флота Империи, который также не имеет никакой защиты и несет достаточно приличное количество ракет. При скорости, равной Y-Wing, то есть 80 единиц, корабль все же проигрывает аналогу Альянса в скорости по причине, указанной выше. Корабль неудобен, имеет небольшую маневренность и крайне уязвим для ракет. Таким образом, еще больше подходит для названия «консервная банка», но зато теперь уже со слишком тонкими стенками, как из пласти массы.

**Tie Interceptor** – это корабль среднего класса, без полей, но зато с высокой скоростью и просто потрясающими способностями к лавированию между потоками лазеров. Маневренность корабля очень высока, что позволяет ему очень просто как уходить от ракет, так и садиться на хвост противнику. Скорость равна 111 единицам, что является весьма неплохой цифрой, и позволяет этому кораблю рационально использовать свое преимущество, которое может быть выражено как в повышенных скоростных характеристиках, так и в улучшенной огневой мощи. Однако, при всех своих достоинствах, корабль этот все равно нельзя назвать лучшим по простой причине отсутствия полей.



**Tie Advanced** – это самый быстрый и самый мощный корабль, который единственный из всех имперских кораблей имеет четыре лазерных установки. Скорость его равна 133 единицам, что является самой большой величиной. К тому же, корабль имеет и защитную установку, то есть поле, которое пусть и не самое мощное (практически равно полю у Z-95), но предоставляет достаточную защиту, что, в сочетании с высокими скоростными характеристиками и первоклассной огневой мощью, делает корабль самым лучшим истребителем. Этот корабль способен справиться практически со всем, на нем можно уничтожить целое звено истребителей противника и не получить ни одного попадания. Но, к сожалению, «продвинутых» на миссию всегда бывает немного, так что готовьтесь единолично сражаться чуть ли не с целым флотом. Тем не менее, возможностей предоставляется огромное количество, и правильно выбранная стратегия в случае успеха позволит вам действительно в одиночку уничтожить целый повстанческий флот.



# ИГРОМАНЯ

PC-CD, NINTENDO, SONY PS, И ТД.

РЯЗАНСКИЙ ПРОСПЕКТ 46/3  
МАТЕРЬ-РИЗАНСКИЙ ПР.,  
ТОРГОВО-ПЕШЕХОДНЫЙ КОМ. С  
МАГ. ИГРОМАНЯ!

! ТЕЛЕФОН ПЕРВОЙ ПОМОЩИ !  
**379 6827**  
НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ ЕЖЕНЕДЕЛЬНО

**Assault Gunboat** – последний корабль Империи, который не является представителем класса Tie, а скорее является модификацией шаттла. Это большой и мощный корабль с сильными полями, большим запасом вооружения, не самой плохой скоростью, на котором хорошо проводить крупномасштабные атаки на большие корабли, охотиться за контейнерами, минами и шаттлами, а также выполнять еще множество полезных вещей. В корабле, помимо двух лазерных пушек, имеются еще и ионные, а также помещение аж для 16 ракет. Его характеристики больше похожи на данные от не большого грузовика с пушками – настолько тяжелая броня имеется на Gunboat. Недостатки есть и у него, и главным является просто черепашья скорость, а также маневренность, достойная долгих и бурных ругательств в его адрес. Памятка повстанцам: лучшей мишени вам не найти.

Несмотря на такие огромные различия между кораблями, выиграть, в принципе, реальны на любом при правильной тактике боя и выборе правильного вооружения. Среди ракет выделяются быстрые (сами ракеты), медленные (торпеды) и уж совсем медленные (бомбы). Выбирать себе боезапас следует в прямой зависимости от цели миссии. Единственное, чего я бы не советовал, так это брать медленные боеголовки на медленные корабли. В силу своих ходовых качеств, подобные вооружения должны быть брошены в непосредственной близости от объекта атаки, и, поверьте, уничтожить вас смогут значительно раньше, чем вам удастся приблизиться, скажем, к имперскому разрушителю.

Еще много советов мог бы дать вам, дорогие поклонники космических сражений, но, увы, ограничен в объеме. Надеюсь, что мои нехитрые соображения по поводу арсенала игры оказались вам полезны. Мы еще встретимся на просторах Галактики!



# СТРАНА ИГР Горячая линия

Hi, уважаемая редакция СИ. У меня есть к вам несколько вопросов.

1. Платный ли сервер Battle.net?

2. Есть ли в России платные игровые сервера?

Тоша из Перми.

1. Услуги Battle.net предоставляют бесплатно, но вам все равно придется платить за связь с ним.
2. Нет, и в ближайшее время не появится. Все платные игровые службы пока находятся в Северной Америке, и даже в Европе их нет и не предвидится в ближайшее время. Все дело в том, что везде, кроме США, плата за пользование телефонной линией очень высока, чтобы платные игровые службы получили широкое распространение.

Здравствуйте журнал СИ! Хотел бы поинтересоваться прохождением японской версии игры *Final Fantasy 7* на PlayStation.

Костюков Валерий. Город Н. Новгород.

Это не первое письмо, которое приходит к нам по поводу прохождения японской версии игры *FF7*. Единственной причиной, по которой мы пока воздерживались от публикации этого материала, был тот факт, что мы не собираемся поддерживать игры, которые поступают к нам в стационарном путем. Мы очень сомневаемся, что кто-либо из вас приобретет оригинальную версию игры, поэтому пока не станет доступен английский вариант игры всем российским игрокам, никакого прохождения не ждите. Американский вариант игры должен появиться в прошлом, уже когда вы будете держать журнал в своих руках, а европейский вариант – чуть позже. Вот тогда мы и напишем прохождение оригинальной версии этой игры для всех игроков.

- Привет, дорогая редакция. Хочу у вас узнать следующее.
1. Почему в большинстве трехмерных игр выпадают полигоны?
  2. Почему Sega переводит Сатурновские игры на персональный компьютер? И будет ли на нем *Virtua Fighter 2* и *Nights*?
  3. Сколько битовых будут следующие приставки от Sony и Sega?

3D-Витек. Город Владивосток

1. От выпадения полигонов пока можно избавиться только правильным программированием, либо супертехнологией, которая пока недоступна покупателям. Все дело в том, что иногда на экране одновременно появляется слишком много полигонов, чтобы аппарат мог с ними справиться. Тогда либо замедляется игра, либо они выпадают. Есть еще и другие причины, но они менее значительны.

2. Рынок игр для компьютера и рынок игр для приставок – разные вещи. Они друг от друга не конкурируют. Кроме того, за пределами Японии по разным причинам Sega не смогла составить серьезную конкуренцию ни Sony, ни Nintendo. И дело здесь совсем не в качестве игр или самой приставки. К примеру, Nintendo 64, по-своему великолепная приставка, сегодня пользуется огромной популярностью в США и практически неизвестна в Японии. Причем и игры, и компании, работающие сегодня с Nintendo, одни и те же по обе стороны океана. Но Sega – это в первую очередь создатель игр для игровых автоматов, и в нынешней ситуации, когда ее приставка переживает на лучшие времена, пропустить возможность перевести свои игры на PC она не может. Но Nights всегда останется только на Сатурне, а вот VF 2 вскоре появится и на PC.

3. Скорее всего, 64-битные. Но не в битности главного процессора заключается мощность приставки или компьютера. Сегодня для прекрасной графики намного важнее иметь мощный графический сопроцессор (или трехмерный акселератор) и приличный объем оперативной памяти. И это касается как приставок, так и персонального компьютера.

Расскажите, пожалуйста, о графических акселераторах. Какой из них лучше? Опишите их технические характеристики. И еще ответьте на один вопрос: выйдет ли апгрейд-модуль M2 для приставки 3DO, о котором в прошлом году писали издания?

Андрей. Город Красноярск.

Что касается графических акселераторов, то мы пока думаем над этим вопросом. Все дело в том, что, несмотря на их преимущества, никто пока так и не знает, насколько действительно они популярны, да и какой из них лучше. Все пока только начинается.

До последнего момента все преувеличивали акселератор *3Dfx*. Но и у него есть свои недостатки. Новый продукт на этом фронте, *Power VR*, то-

же пока является темной лошадкой. Сегодня в околовидровой «тусовке» сложилось мнение, что все поддерживают *3Dfx*. Но эта поддержка выражается в основном, выпуском игр под *Direct 3D*, а с его помощью в игру можно играть на любом акселераторе. Специальные же версии игр, разработанные только под определенный стандарт, пока находятся лишь в головах дизайнеров.

А вот M2 уже давно пора забыть, либо относиться к нему по-другому. Многие в свое время «купились» на эту мечту и готовы принять эту технологию в любом виде, порой даже без игр. Но правда состоит в том, что игровая приставка M2 официально мертвa. На пресс-конференции, проведенной компанией Matsushita Electric Industrial, ее президент Yoichi Morishita официально признал тот факт, что компания больше не собирается выходить на рынок игровых приставок со своей системой M2. С другой стороны, технология, разработанная для нее, будет использована в неком аппарате, который будет не столько игровой приставкой, сколько терминатором с различными функциями. Игры же, в свою очередь, будут всего лишь одной из сфер использования этого аппарата, но не главной его задачей. Таким образом, игровая приставка M2 теперь уже точно никогда не появится в продаже, а о судьбе этого терминала, остальные функции которого пока неизвестны, пока слишком рано говорить.

Следующая информация станет ответом на многочисленные письма по поводу перевода письменных игр на PlayStation и другие игровые приставки.

1. Interstate 76 — возможен выход на PS, но эта информация пока не подтверждена.
2. Red Alert — в этом году эта игра на приставках не появится, несмотря на давно циркулирующие слухи.
3. Hexen 2 — игра точно появится на PlayStation в начале следующего года. Также она официально заявлена и на Saturn, но здесь все зависит от качества перевода Quake. Про Nintendo 64 пока ничего не слышно. Но вероятность появления Hexen 2 на этом формате достаточно велика.
4. Quake — в октябре выйдет на Saturn, в декабре на Nintendo 64, а про PlayStation пока ничего не слышно.
5. MDK — выйдет на PlayStation ближе к концу года.
6. Unreal — появится только на Nintendo 64, но в следующем году.
7. Warcraft 2 — появится на PlayStation и Saturn уже к моменту выхода журнала.
8. Diablo — пока заявлен к выходу только на Saturn в начале следующего года. Планируется также перевод игры и на PlayStation.
9. Duke Nukem 3D — игра уже вышла на Saturn, чуть позже выйдет на Nintendo 64, а к концу года и на PlayStation.
10. Blood, Shadow Warrior и т.д. — практически все игры, которые используют технологию Duke Nukem 3D, возможно, будут переведены на все приставки.

Что же касается стратегических игр на приставки, то кроме Warcraft 2 в этом году ждать больше нечего.

Привет, СИ. У меня есть несколько вопросов.

1. Старт ли сейчас ставить процессор MMX и есть ли у него недостатки?
2. Нужен ли к такому процессору также и графический акселератор?

3. Возможен ли перевод игр с Nintendo 64 на PC?

Кочкоян Карен. Город Санкт-Петербург.

1. Чтобы никого не обидеть, можно сказать, что если вы покупаете новый компьютер, то берите сразу с MMX. Для всех остальных – читайте дальше.

2. MMX не дает значительного превосходства в качестве графики, и этот факт лично мною проверен на практике. Поэтому если вы хотите действительно наслаждаться невероятной графикой, то, даже имея MMX, вам придется раскошелиться на трехмерный акселератор.

3. Да, возможен. По большому счету, по количеству создания полигонов в единицу времени Nintendo 64 не особенно отличается ни от PC, ни от 32-битных приставок. А вот по их качеству, пока с этой приставкой могут сравняться лишь компьютеры с мощными трехмерными акселераторами. Поэтому уже в этом году на полках магазинов мы найдем и нашумевший *Turok* на PC, а также *Star Wars: Shadows of the Empire*. Сама же Nintendo пока не собирается переводить свои собственные хиты на другую платформу. Вот такая у них политика.

## АНКЕТА

Фамилия, имя, отчество

Возраст

Где Вы приобрели этот журнал и сколько заплатили?

Ваша любимая газета

Ваша любимая телепередача

Ваша любимая радиостанция

Нравится ли Вам оформление журнала ?

Какие еще рубрики Вы хотели бы видеть на страницах журнала ?

Какую рубрику считаете лишней, ненужной ?

Какие материалы журнала вы обычно читаете в первую очередь ?

Становится ли журнал в последнее время лучше ?

Почему ?

Сколько человек читает Ваш журнал ?

**СПАСИБО !**

НАШ АДРЕС: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна игр»

# ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

## Мировой хит-парад PC игры

1. Diablo
2. Heroes of Might & Magic 2
3. Civilization 2
4. Dungeon Keeper
5. Command & Conquer
- Counterstrike: Red Alert
6. Quake
7. Master of Orion 2:  
Battle at Antares
8. Warcraft 2:  
Tides of Darkness Blizzard
9. X-Wing vs. Tie Fighter
10. Tomb Raider
11. Duke Nukem 3D
12. Magic: The Gathering
13. World Circuit Racing
- F1: Grand Prix 2
14. The Elder Scrolls: Daggerfall
15. Carmageddon
16. Theme Hospital
17. Need for Speed 2
18. MDK
19. The Last Express
20. Command & Conquer
- Covert Ops



## Мировой хит-парад Видеогигры

1. Virtua Fighter 2 SAT
2. Nights SAT
3. Final Fantasy 7 PS
4. Mario Kart N64
5. Fighters Megamix SAT
6. Mario 64 N64
7. Soul Blade/Soul Edge 2 PS
8. Sega Rally Championship SAT
9. Panzer Dragoon Zwei SAT
10. Starfox 64 N64
11. Tomb Raider PS SAT
12. Wild Arms PS
13. Power Slave PS SAT
14. Tekken 2 PS
15. Resident Evil PS SAT
16. Final Fantasy Tactics PS
17. Wave Race 64 N64
18. Sonic Jam SAT
19. Rage Racer PS
20. Manx TT Super Bike SAT



- ## Хит-парад по продажам (август)
1. Dungeon Keeper
  2. X-Com 3
  3. Противостояние
  4. Противостояние : Опаленный снег
  5. Diablo
  6. Redneck Rampage
  7. Tomb Raider
  8. Carmageddon
  9. Theme Hospital
  10. Test Drive Off Road



1. Soul Blade
2. Porsche Challenge
3. Disruptor
4. Rage Racer
5. Overblood
6. Resident Evil
7. Crash Bandicoot
8. Tekken 2
9. Soviet Strike
10. Wing Commander 4

1. Starfox 64
2. Turok
3. Hexen 64
4. WaveRace 64
5. Mario Kart 64
6. Mario 64
7. Dark Rift
8. Star Wars
9. Doom 64
10. FIFA Soccer 64

1. Fighters Megamix
2. Tomb Raider
3. Fighting Vipers
4. Virtua Cop 2
5. Nights
6. Soviet Strike
7. MechWarrior 2
8. Manx TT
9. Dark Saviour
10. Crusader: No Remorse

**Как сделать заказ в Москве?**

Позвоните по телефону 288-3218 и попросите, чтобы Вас соединили с Game Land Express. Мы поможем Вам сделать заказ. Оплатить заказ можно только по кредитным картам VISA, VISA ELECTRON, MASTERCARD, UNION, EUROCARD. Мы доставим Вам товар в этот же или на следующий день, доставка по Москве - бесплатно. Перед отправкой мы проверим весь товар на работоспособность, что товары и цены, опубликованные в этом каталоге, относятся только для продажи в регионах. О московских ценах и наличии товара Вы узнаете, позвонив по телефону 288-3218.

**Компьютерные и видео- игры почтой**

Уважаемые Гости! Мы рады сообщить Вам, что с инициативой служба GL-X-press распространила свою деятельность на всю территорию России. Теперь заказать наши товары могут жители не только крупных городов, но и любых населенных пунктов.

**Если Вы проживаете не в Москве,**

то можете сделать заказ следующим образом. Выберите из данного каталога понравившийся Вам товар. Попросите сумму денежного перевода (не забудьте прибавить стоимость доставки - 150 000 рублей за посыпку). Сделайте денежный перевод через отделение любого банка (потреббанк, Автобанк, Мост Банк, Иномоник, Промсвязьбанк, Аврораком, Сбербанк, Сбербанк, Внимание! Переводы, сделанные через почтовые отделения связи, не принимаются). Деньги не возбуждаются, товар не высчитывается. После этого Вам необходимо отправить нам по почте (по факсу (095) 125-0211) копию квитанции об оплате платежного документа и заказа товара (заказ может послать по электронной почте с пометкой GL-X-press, не забудьте указать свой подробный адрес с индексом и телефоном). Мы отправим Вам товар, как только на наш счет будет занесено необходимое сумма. Перед отправкой мы проверим весь товар на работоспособность и комплектность.

Наш расчетный счет: ИЧП «Агарун Компания», ИНН 7729124600, СБС-АГРО, п/с 002644241, к/с 506161200, БИК 0044541506.

Заказ, квитанцию об оплате и свой адрес посыпайте по адресу: 101000, Москва, ГП, а/я 652, GL X-press.

По любым вопросам обращайтесь: (095) 288-3218  
Ниже приведены образцы заполнения заказа и бланк заказа.

**Обучающие и развивающие программы, энциклопедии.**

Мультфильм «Золушка»	180
Мультфильм «Линокси»	210
<b>Игры PC CD-ROM</b>	
180	180
270	270
Английский язык на каждый день	
210	390
Ваша знаний	
210	420
Библия	
180	
Большая энциклопедия К. и М.	
330	330
Доктор Думис на Земле	
210	
Домашняя энциклопедия здоровья К. и М.	
330	330
Кулинарная энциклопедия К. и М.	
270	390
Курс анг. на базе Алиса в стране чудес	
270	330
Словарь «Альфаут»	
270	480
Энциклопедия РСК К. и М.	
270	390
Курс математики. Логарифмы. Показательные уравнения. Тригонометрия	
390	360
Nautilus Pompilius: Погружение & Яблочкай	
120	210
Меломания + Виртуальный Д.	
300	360
EIFA'97.	
Conquest of Earth	
Duke Nuked: Atomic Edition	
The City of Lost Children	
Civilization 2 : Collector's Edition	
Comanche 3	
Conquest of Earth	
Duke Nuked: Atomic Edition	
The City of Lost Children	
Civilization 2 : Collector's Edition	
Comanche 3	
EIFA'97.	
Final Doom: end of Story	
G-Nome: The Clash of Man and Machine	
Harvest of Souls (Shivers 2) (Инстр. на русс.)	
iMIA2 Abrams	

Мультфильм «Дюймовочка»

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.



Address http://www.gameland.ru/GLX-press/GLX-press.htm

Links

<i>Процеменко</i>	Фамилия
<i>Александр</i>	Имя
<i>125473</i>	Индекс
<i>Тверская обл, г. Осташков пр. Ленина, 7</i>	
Подробный адрес	
<i>(83222) 3-24-47</i>	
Телефон	
<i>2190 + 150 = 2340</i> т.п.	
Сумма перевода	
<i>Sony PS</i>	
1-й товар	
<i>Диски</i>	
2-й товар	
<i>Tekken 2 (PS)</i>	
3-й товар	
<i>Dungeon Keeper (PC)</i>	
4-й товар	
<i>Quake (PC)</i>	
5-й товар	
<i>XX</i>	
6-й товар	

<u>Interstate '76</u>	300	<u>Pike</u>	180
<u>JetFighter 3 (С футболкой)</u>	360	<u>Ралли Чемпионат + X-Miles</u>	300
<u>King's Quest 7</u>	150	<u>POD</u>	200
<u>KKnD (Инстр. на русс.)</u>	300		
<u>Legacy of Kain</u>		<b>Аксессуары для персонального компьютера</b>	
<u>MDK (Инстр. на русс.)</u>	300	<u>(Thrustmaster) Formula T2 (Руль с педалями)</u>	1200
<u>Moto Racer (Инстр. на русс.)</u>	330	<u>(Thrustmaster) Top Gun</u>	360
<u>Monster Truck Madness</u>	300	<u>(Gravis) PC Game Pad</u>	180
<u>Need for Speed 2</u>	00	<u>(Gravis) PC Game Pad Pro</u>	360
<u>OutLaws</u>	360	<u>(Gravis) Black hawk</u>	400
<u>OutPost 2</u>		<u>(MS) Sidewinder 3D Pro</u>	600
<u>Pandemonium</u>	360	<u>(MS) Sidewinder Game Pad</u>	420
<u>Privateer 2 : The Darkening</u>	360		
<u>Quake</u>	360	<b>Игры и аксессуары для Nintendo 64 (Американская версия)</b>	
<u>Redneck Rampage</u>	300	<u>Nintendo 64 (220B/NTSC-только для мульти-</u>	
<u>Shadow Warrior</u>		<u>системных телевизоров/НЧ кабель/ джойстик)</u>	1500
<u>Test Drive: Off-Road</u>	360	<u>Blast Corps</u>	660
<u>Theme Hospital</u>	390	<u>Clay Fighter 63 1/3</u>	
<u>Tomb Raider</u>	300	<u>Cruisin USA</u>	660
<u>U.S. Navy ' 97</u>	360	<u>Doom 64</u>	660
<u>Virtua Fighter</u>	300	<u>FIFA Soccer 64</u>	660
<u>War Wind</u>	300	<u>Gretzky Hockey</u>	660
<u>X-Com: Apocalypse</u>		<u>Killer Instinct Gold</u>	660
<u>X-Wing vs Tie Fighter</u>	390	<u>Mario 64</u>	590
<u>Z-Platinum</u>	420	<u>Mario Kart 64</u>	590
		<u>Mortal Kombat Trilogy</u>	660
<b>Игры на русском языке</b>		<u>NBA Hangtime</u>	660
<u>Русская Рулетка</u>	120	<u>Pilot Wings 64</u>	540
<u>Противостояние + Опаленный Снег</u>	300		

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) 288-3212.

		Search		Favorites	History	Channels	Print	Exit	Mail	Links
Star Wars 64	660	City of Lost Children	420							
StarFox 64 + Rumble Pack	690	Cool Boarders	420							
Turok	660	Crash Bandicoot	420							
War Gods	660	Descent 2	390							
Wave Race 64	590	Destruction Derby 2	450							
Джойстик (как в комплекте)	360	Final doom	390							
Карта памяти (Memory Card)	300	Formula 1	420							
Джойстик для драк (Arcade Shark)	450	Hardcore 4x4	420							
Руль для гонок (PedaMer Steering Wheel)	660	Hexen	450							
S-VHS Кабель	120	International Moto X	390							
Переходник с японской версии на американскую	250	Jet Rider	390							
Компьютерный кабель	250	Jumping Flash 2	390							
Компьютерный кабель	250	Kings Field	420							
Игры и аксессуары для Sony Playstation (PAL)		Little Big Adventure	450							
Sony Playstation (220В/PAL/НЧ кабель/джойстик)	1200	MechWarrior 2: 31st Century Combat	420							
2Xtreme Games	390	Mickey's Wild Adventure	390							
Сумма перевода	420	Mortal Kombat Trilogy	480							
1-й товар	420	NBA '97	480							
2-й товар	420	NBA in Zone 2	480							
3-й товар	300	Need for Speed 2	480							
4-й товар	390	NHL '97	480							
5-й товар	420	NHL Face Off '97	390							
6-й товар	450	Off World Interceptor	360							
	480	Olympic Soccer	360							
	480	Penny Racer	360							
	390	Porsche Challenge	480							
	480	Power Move Pro wrestling	390							
	360	Rage Racer	420							
	420	Rapid Reload	450							

Перед тем, как сделать заказ, убедитесь, что заказываемый Вами товар, подходит по всем техническим параметрам к Вашей игровой системе. Оплата по направлению заказу не принимается. Товар обратно не возвращается.

ните (095) 288-3218.



Back



Forward



Stop



Refresh



Home



Search



Favorites



History



Channels



Print



Font



Mail



Edit

Address http://www.gameland.ru/GLX-press/GLX-press.htm

Links

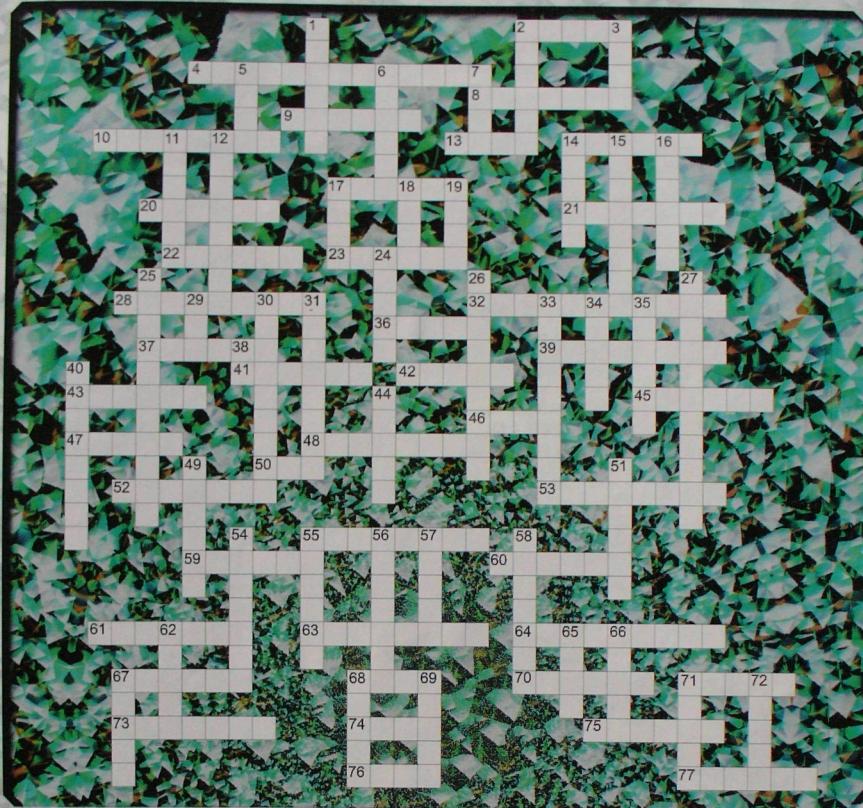
Ridge Racer Revolution	360	EGM #95	60	
Road Rash Platinum	240	EGL #96	60	
RoboPit	420	GameFan #5	60	
Samurai Showdown	360	GameFan #6	60	
Soul Blade	420	Next Generation #5	60	
Soviet Strike	420	Next Generation #6	60	
Supersonic Racers	420	Next Generation #7	60	
Tekken 2	420	Nintendo 64 #6	60	
Tomb Raider	420	PC Gamer #7	60	
Top Gun	420	Twisted Metal 2	60	
Viewpoint	420	Каталоги GL X-press.	60	
Warhammer: Shadow of the Horned Rat	450	В этом журнале мы смогли опубликовать лишь небольшую часть, предлагаемых нами товаров. Если Вы хотите ознакомиться с пол-	60	
Wipeout 2097	420	ным ассортиментом, то можете заказать наши каталоги.	60	
X-Com	390	420	Игры на PC CD-ROM	10
Джойстик (так в комплекте)	240	Программное обеспечение для PC	10	
Карта памяти (Memory Card)	240	Аксессуары для PC (звуковая и видео-карты,	10	
Руль для гонок (Per-Mer Steering Wheel)	660	Джойстики, Колонки, CD-ROM Drive и т.д., Игры и аксессуары для Sega Saturn	10	
Периодические издания.	20	Игры для Sony Playstation PAL и US NTSC	10	
Страна Игр №3 (11) Апрель 1997	20	Игры для Game Boy, Game Gear	10	
Страна Игр №4 (12) Май 1997	20	Компьютерные книги и журналы	10	
Страна Игр №5 (13) Июль 1997	20	Мультимедиа-энциклопедии на англ. языке (изобретения кузьи, Barbie и другие)	10	
Страна Игр №6 (14) Июль 1997	20	60	60	
Страна Игр №7 (15) Август 1997	20	30	30	
Computer's Gaming World #5	60			
Computer's Gaming World #6	60			
EGL #94	60			



Тел.: (095) 288-3218

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 принимается. Товар обратно не принимается. Для консультаций звоните (095) 288-3218.

Кроссворд составила Марина ДОЛИНСКАЯ, г. Москва

**По горизонтали:**

2. Основная постройка для производства бойцов в Warcraft II. 4. Популярный квест от Sierra. 8. Рыцарское обмундирование. 9. Angel ... Face of the enemy (фамилия). 10. Оборонительное сооружение средневековья. 13. Животное, в котором превращается главный герой в Gabriel Knight II. 14. Общее название противников в стрелялках. 17. Чародей из Chronicles of the Sword. 20. Без него лучше в бой не вступать. 21. Основа сюжета игры Civilization. 22. «Профессия» Каге из Virtua Fighter. 23. Имя девушки, которую в собственном баре застрелил Ладиши ангел в Face of the Enemy. 28. Колдун. 32. Создатель игры. 36. Тип соревнований в Need for Speed 2. 37. Мешок для оружия в Quake, висящий над убитым врагом. 39. Общее название фирм-производителей. 41. Один из видов метательного оружия орков в Warcraft II. 42. Предмет, вызываемый клавишей Tab в DOOM. 43. Оружие, вид которого принимает курсор в Ripper. 45. Древний пергамент с аллегорическими изображениями в Broken Sword. 46. Боец. 47. Источник света в подземелье. 48. Рычаг для управления компьютером в играх. 50. Наиболее дешевое холодное оружие. 52. Орудие, стреляющее минами. 53. Процесс оживления мультиплексионных персонажей. 55. Фрагмент, предваряющий игру. 59. Средство доставки нефти в Warcraft II. 60. Таини. 61. Оценка силы игрока в турнирах. 63. Мировая паутина. 64. Набор графических элементов, обеспечивающих взаимодействие человека с игрой. 67. Указание на вариант программного кода игры. 68. Машина для наступления в Red Alert. 70. Задание для исполнения в стратегиях. 71. Предмет посуды, собираемый из осколков в первой головоломке Ripper. 73. Опасное для жизни героя повреждение. 74. Подарок птицы Рух из Chronomaster. 75. Низшая ступень пехотинца в Warcraft. 76. Штурвал средства передвижения в Need for Speed. 77. Средство телепортации в Diablo.

**По вертикали:**

1. ... of Magic. 2. Боевой прием в единоборствах. 3. Игровая система в Интернет. 5. Фамилия главного героя игры The beast within (Sierra). 6. Игрок (жарг.). 7. Базовый снаряд в Age of Sails. 11. Ружейный боеприпас. 12. Битва. 14. Волшебство. 15. Игровая приставка. 16. Первая российская игра, получившая мировое признание. 17. Планета, с которой прибыл Angel Devoid. 18. Противники орков в Warcraft. 19. Место, где скрывался оборотень из F/A-18 Hornet within. 24. Leisure Suite ... 25. Причина потери боеспособности техники на поле боя. 26. Sega, Dendy, Playstation и т.д. – общее название. 27. Бессмертный шедевр Сида Мейера. 29. Creature ... 30. Представитель темных сил из Hexen II. 31. Устройство, содержащее код игры в недорогих приставках. 33. Реактивное оружие в Duke Nukem 3D. 34. Снаряд, сбрасываемый на землю в F/A-18 Hornet 3.0. 35. Путь в автогонках. 38. Один из последних уровней в Diablo. 39. Общее название фирм-производителей. 40. Космический костюм. 44. Продолжительные боевые действия. 49. Благородный металл. 51. Печальный конец героя, предваряющий сообщение «Game over». 54. Воспользованный нематериальный ресурс. 55. Одно из трех чувств, необходимых игроку. 56. Очень тяжелая ракета для атаки на базы из Wing Commander 4. 57. Главный символ из The Crow (птица). 58. Современный тип процессора. 62. Осадное крепостное оружие средневековья. 65. Проверка компьютера перед инсталляцией. 66. Остатки строений после удачного нападения. 67. Крутой поворот трассы. 68. Бифункциональное орудие лесоруба и игрока в Diablo. 69. Красная жидкость и одноименная игра. 72. Религиозный символ, используемый в борьбе с силами тьмы.

# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:



Кровный враг  
*MechWarrior'y*  
Internet  
как стиль жизни  
Game-индустрия  
для всех



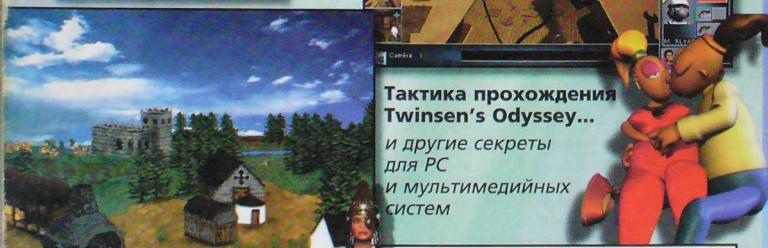
**Tomb Raider 2,  
Earth 2140 AD,  
Take no Prisoners ...**

и другие игры для PC



**Тактика прохождения  
Twiins' Odyssey...**

и другие секреты  
для PC  
и мультимедийных  
систем



**Lost World,  
Fighting Force ...**

и другие игры для  
Nintendo 64, M2,  
Sony PlayStation и Sega Saturn



**Ответы на письма  
читателей...**

подсказки по  
прохождению игр,  
читательский  
Хит-Парад, кроссворд

**А ТАКОЖЕ:** конкурсы, интервью  
и многое другое...



## Журнал **СТРАНА ИГР**

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

Черрдитор:  
ИЧП «Агарун Компани»

Издатель:  
ИЧП «Агарун Компани»

Ответственный Редактор:  
Оксана Донская

Редактор РС:  
Сергей Лянге

Редактор Видео:  
Борис Романов

Корреспондент в США:  
Emanuil Edge

Дизайн Обложки:  
Сергей Долгов

Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:  
Сергей Лянге, Сергей Долгов,  
Леонид Андрущук,

Виктор Жилин

Корректор:  
Екатерина Васильева

Для Писем:  
101000, Москва,  
Главпочтамт, а/я 652

Рекламная служба  
и подразделение распространения:  
Тел: 124-0402 Факс: 125-0211

Web-Site:  
[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

E-mail:  
[magazine@gameland.ru](mailto:magazine@gameland.ru)

Техническая поддержка:

Денис Конищенко, Борис Скворцов,  
Алена Скворцова, Евгений Мовсисян,  
Тимур Минбаев, Улан Узакин

Выход на плакат осуществляется «Центр ХГС»

Тираж 40 000 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 отвечала. За достоверность рекламной информации ответственность несет сами продавцы.

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



Отпечатано в типографии  
компании ScanWeb (Финляндия)

Подписной индекс: 88767 по каталогу АРЗИ

## GAMELAND Magazine

Publisher — Agarun 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 Finland, ScanWeb Company



# ТЕХНОЛОГИИ БЕЗ КОМПРОМИССОВ

## CLR INFINITY PD5-P133 Desktop

Процессор Intel Pentium® 133 MHz  
16 MB EDO RAM (до 128 MB)  
UVGA ATI 264VT2 PCI, 1MB  
E-IDE HDD 1.6 Gb Western Digital  
16-bit звуковая плата  
12X CD-ROM Drive  
28.800 Факс/Модем  
15" Монитор с полной защитой  
(Panasonic TX-T1563, 1280x1024) или  
(NEC MultiSync C500, 1280x1024)



## CLR INFINITY PT5-P233C Mini Tower

Процессор Intel Pentium® 233 Mhz  
с MMX™ технологией  
32 MB EDO RAM (до 256 MB)  
UVGA ATI Pro Turbo 4 MB SGRAM  
с выходом на TV  
E-IDE HDD 1.6 Gb Western Digital  
16-bit звуковая плата  
12X CD-ROM Drive  
28.800 Факс/Модем  
17" Монитор с полной защитой  
(Panasonic TX-D1734G, 1280x1024) или  
(NEC MultiSync XV 17+, 1280x1024,  
+ активные колонки бесплатно)

Возможна любая конфигурация!

Подключаем к Internet.

Продажа в КРЕДИТ.

Приходите, выбирайте, покупайте!

ПРИ ПОКУПКЕ КОМПЬЮТЕРА ПОКУПАТЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ

БЕСПЛАТНО:

антивирусный пакет программ от "Диалог-Наука",  
7 логических игр российских разработчиков, программы  
домашней бухгалтерии, англо-русский и русско-английский  
электронный словарь, программа-тренажер для  
обучения печати всплеско

и ОДИН ИЗ ТРЕХ НАБОРОВ CD-ROM ДИСКОВ

НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ:

1. Энциклопедический

2. Детский

3. Игровой

В наборы входит CD-ROM диски:

КУХНЯ МИРА

ДИНАСТИЯ РОМАНОВЫХ

DOUBLE ENGLISH

НИКИТА: TWIGGER!

НИКИТА: Вундеркинд+

EMPOWER YOURSELF

SBG Magazine

Энциклопедия зарубежного искусства

ПОКУПАТЕЛИ КОМПЬЮТЕРОВ ПОЛУЧАЮТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БЕСПЛАТНЫЕ УСЛУГИ:

- 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 ХХI века  
за цену струйного принтера

# Сделано в США

### ИНФОРМАЦИОННО-СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА

Тел.: 935-8891 (7 линий)

### ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ:

Тел.: 131-4422, 131-4329

с 10<sup>00</sup> до 22<sup>00</sup> без выходных

<http://www.compulink.ru> -

оперативная информация по ценам,  
техническая поддержка, новости,  
полезные ссылки.

<http://ftp.compulink.ru> -

самые последние драйверы и техническая  
информация по продаваемым продуктам.  
<http://www.clr.ru> - информация о CLR

### КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ

ул. Уральская, 85, корп. 2  
ст.м. "Проспект Вернадского",  
тел.: 935-8892 (три линии)

ТД "Библио-Глобус", Мясницкая, 6, 2-й этаж  
ст.м. "Пушкинская", тел.: 924-2873, 923-4173

ТД "Эдельвейс", Щепкинское ш., д.5, стр.1  
ст.м. "Черкизовская", тел.: 742-9087, 742-9089

ТД "Компьюлинк", Садовая-Триумфальная, 12  
ст.м. "Маяковская", тел.: 209-5495, 209-5403

ТД "Дом книги", 2-й этаж, Новый Арбат, 8  
ст.м. "Арбатская", тел.: 913-6962, 913-6964

Каждый покупатель получает дисконтную карту КомпьюЛинк!  
При покупке на сумму свыше \$1000 наши покупатели становятся  
участниками международной системы CountDown, представляющей  
скидки до 50% более чем в 85 000 компаний по всему миру!

Принимаются к оплате все виды кредитных карт



Логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками и MMX является торговым знаком Intel Corporation.  
Логотип CLR является зарегистрированным торговым знаком CompuLink Research, Inc.

# КомпьюЛинк



безумный  
выбор

Магазины Game Land. Тел. (095) 288-3218.

- Москва, Старый Арбат, д. 21. Метро «Арбатская»
- Москва, Новый Арбат, д. 15. Метро «Арбатская»
- Москва, с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд. Метро «Пр. Мира»